Regulaminy

Regulamin zakładów wzajemnych POBIERZ

Regulamin odpowiedzialnej gry POBIERZ

Regulamin oferty Bez Podatku 2.0 POBIERZ

Regulamin oferty powitalnej (**odwołany**) POBIERZ

Regulamin oferty powitalnej - Wyzwania (**archiwalny**) POBIERZ

Regulamin ofert powitalnej - Wyzwania POBIERZ

Regulamin usługi "Klub" POBIERZ

Regulamin akcji specjalnych "Misje" POBIERZ

Regulamin ogólny "Turbotoken" POBIERZ

Komunikat nr 01/2026 - tabela limitów transakcyjnych POBIERZ

| KOMUNIKATY | INFORMACJA NA PODSTAWIE USTAWY PPPiFT | PROMOCJE | SZCZEGÓŁOWE ZASADY ZAKŁADÓW

KOMUNIKATY

Komunikat nr 01/2019 - minimalna kwota wypłaty (odwołany)

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl, minimalną kwotę wpłaty na Konto ustala się na 1 (jeden) złoty.

2. Komunikat obowiązuje od dnia 1 lipca 2019 r.

Komunikat nr 02/2019 - Wskaźnik

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl, wartość wskaźnika ustala się na 0.88.

2. Komunikat obowiązuje od dnia 1 lipca 2019 r.

Komunikat nr 03/2019 - Cashout

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl (Regulamin Ogólny), ustala się szczegółowe zasady dotyczące opcji wcześniejszej wypłaty (Cashout).

2. Funkcja Cashout dostępna jest dla Zakładów pojedynczych oraz Zakładów wielokrotnych, dla wybranych dyscyplin sportowych i konkurencji. Cashout dostępny jest zarówno dla Zakładów obstawianych przed rozpoczęciem zdarzenia (Zakład przedmeczowy) jak i dla Zakładów „na żywo".

3. Przycisk Cashout zostanie wyświetlony dla Zakładów, dla których funkcja wcześniejszej wypłaty została udostępniona. Jeżeli Cashout zostanie udostępniony jedynie dla Zakładów przedmeczowych, przycisk Cashout zniknie po rozpoczęciu zdarzenia.

4. Decydując się na Cashout, Użytkownik postanawia o wycofaniu kwoty wskazanej na przycisku Cashout. Rozliczenie zakładu, z tytułu Cashout, jest ustalane jako iloczyn wskaźnika, wpłaconej stawki oraz ustalonego przez Betclic kursu Cashout. Jeżeli decyzja o Cashout zostanie przyjęta, Zakład zostanie rozliczony natychmiastowo. Łączna kwota wypłacona Użytkownikowi zostanie wyświetlona na przycisku Cashout.

5. Decyzja Użytkownika o skorzystaniu z funkcji Cashout może zostać odrzucona na przykład, gdy Zakłady zostaną zawieszone lub kursy zostaną zmienione przed zatwierdzeniem decyzji o Cashout. Akceptacja decyzji o Cashut nie jest natychmiastowa. Jeżeli decyzja Użytkownika o Cashut nie jest pomyślna, na ekranie pojawi się wiadomość z powodem odrzucenia decyzji oraz opcjonalnie nową propozycją Cashout.

6. Cashout nie może być łączony z jakąkolwiek promocją, a Zakłady rozliczone dzięki Cashout nie są liczone do obrotu jakiejkolwiek z ofert promocyjnych.

7. Użytkownicy, którzy dokonają pełnego Cashout Zakładu, nie będą uprawnieni do skorzystania z funkcji Multi+.

8. Zastrzega się prawo do unieważnienia rozliczenia Cashout, jeżeli Zakłady zostaną błędnie rozliczone (w wyniku błędu człowieka lub błędu technicznego). W przypadku unieważnienia rozliczenia Cashout, Zakład zostanie ponownie rozliczony, jak Zakład bez opcji Cashout.

9. Zastrzega się prawo do zawieszenia lub wyłączenia opcji Cashout. Zawieszenie bądź wyłączenie opcji Cashout następuje poprzez publikację odpowiedniego Komunikatu.

10. Zastrzega się prawo do przyjęcia lub odrzucenia Zakładu postawionego na dowolny sport, konkurencję lub Zakładu wchodzącego w skład Cashout.

11. Komunikat obowiązuje od dnia 1 lipca 2019 r.

Komunikat nr 04/2019 - szczegółowe zasady zakładów

Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów wzajemnych przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl, szczegółowe informacje i warunki dotyczące oferty Zakładów znajdują się w zakładce „Szczegółowe zasady zakładów".

Komunikat nr 05/2019 - maksymalna kwota wygranych

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl („Regulamin"), maksymalną kwotę wygranych dla Zakładów zawartych na Kontach Tymczasowych ustala się na 2,279.99 zł (słownie: dwa tysiące dwieście siedemdziesiąt dziewięć złotych dziewięćdziesiąt dziewięć groszy) („Kwota").

2. Zawarcie zakładu na Koncie Tymczasowym możliwe jest wyłącznie w przypadku, gdy kwota potencjalnej wygranej, obliczona zgodnie z zasadami określonymi w punkcie 12 Regulaminu, nie przekracza wartości Kwoty.

3. Ograniczeń określonych w § 1. oraz § 2. nie stosuje się do Zakładów zawieranych na Kontach Stałych.

4. Komunikat obowiązuje od dnia 26 sierpnia 2019 r.

Komunikat nr 02/2020 - minimalna kwota wpłaty (karty kredytowe) (odwołany)

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl, minimalną kwotę wpłaty na Konto przy pomocy karty kredytowej ustala się na 1 (słownie: jeden) złotych.

2. Komunikat obowiązuje od dnia 10 lutego 2020 r.

Komunikat nr 01/2022 - MyCombi

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl, niniejszym ustala się szczegółowe zasady dotyczące zakładów wzajemnych dostępnych w ramach oferty MyCombi (dalej „Oferta").

2. Oferta daje użytkownikom możliwość zbudowania spersonalizowanego zakładu wzajemnego na wydarzenie sportowe dostępne w Ofercie, poprzez połączenie do dziesięciu (10) zdarzeń w ramach jednego kuponu.

3. Użytkownik ma możliwość aktywowania Oferty bezpośrednio na stronie dotyczącej wydarzenia sportowego objętego Ofertą.

4. W przeciwieństwie do zakładów wielokrotnych, w których kurs zakładu wzajemnego stanowi iloczyn kursów poszczególnych wydarzeń objętych tymże zakładem wzajemnym, kurs zakładu wzajemnego dostępnego w ramach Oferty obliczany jest automatycznie za pomocą algorytmu. Użytkownik odpowiedzialny jest za zatwierdzenie kursu proponowanego w ramach Oferty.

5. Zasady dotyczące możliwości skorzystania z Oferty oraz jej warunki, w tym te dotyczące sportów, zawodów, zakładów przedmeczowych, zakładów na żywo, stawek i maksymalnych kursów, określane są przez BEM Operations Limited (dalej „Betclic") dla każdego zakładu wzajemnego dostępnego w ramach Oferty.

6. Betclic może zmodyfikować zasady dotyczące możliwości skorzystania z Oferty, zawiesić lub wycofać Ofertę, bez wpływu na zakłady wzajemne, które zostały przyjęte i rozliczone w ramach Oferty.

7. Oferta może być łączona z innymi ofertami (Misje, freebety) na zasadach określonych przez Betclic.

8. Użytkownik akceptuje, że niektóre zdarzenia nie wchodzą w skład Oferty, w szczególności w przypadku, gdy nie są one kompatybilne z innymi zdarzeniami wybranymi przez użytkownika:
Przykład
Użytkownik chce zawrzeć zakład wzajemny w ramach Oferty na następujące zdarzenia:

Zwycięzca meczu (Manchester City)
BTTS (Tak)
Dokładny wynik meczu (2-0)
Ostatnie dwa zdarzenie nie są kompatybilne.

9. W przypadku, gdy wszystkie zdarzenia objęte kuponem zostaną wytypowane trafnie, zakład wzajemny zawarty w ramach Oferty zostanie rozliczony jako zwycięski, a wygrana obliczona zgodnie ze spersonalizowanym kursem. W przypadku, gdy jedno ze zdarzeń objętych kuponem zostanie wytypowane nietrafnie, zakład wzajemny zawarty w ramach Oferty zostanie rozliczony jako przegrany. W przypadku, gdy jedno ze zdarzeń objętych kuponem zostanie anulowane, z jakiejkolwiek przyczyny, zakład wzajemny zawarty w ramach Oferty zostanie anulowany, bez względu na wynik pozostałych zdarzeń objętych kuponem.

10. Zakłady wzajemne w ramach Oferty traktowane są jak zakłady pojedyncze.

11. Zakłady wzajemne zawierane w ramach Oferty mogą być łączone z innymi zdarzeniami. Do zakładów tych stosuje się zasady zakładów wielokrotnych. W przypadku, gdy zdarzenie na zawartym kuponie wchodzące w skład Oferty zostanie anulowane, kurs zakładu wielokrotnego wyniesie 1.00, tak jak ma to miejsce w przypadku zakładów wielokrotnych.

Przykład:
Użytkownik zawiera zakład wzajemny o stawce 10 zł na zakład łączony zawierający trzy (3) zdarzenia:
Mecz A o kursie 2.00
Mecz B o kursie 1.5
Mecz C (w ramach Oferty) o kursie 4.00
Wygrana to 10 zł x (2.00 x 1.5 x 4.00) = 120 zł.

Jedno ze zdarzeń w ramach Meczu C zostaje anulowane, cały zakład w ramach Oferty zostaje anulowany. Kurs końcowy obliczony zostanie w następujący sposób:
Mecz A o kursie 2.00
Mecz B o kursie 1.5
Mecz C (w ramach Oferty) uznany po kursie 1.00
Wygrana to 10 zł x (2.00 x 1.5 x 1.00) = 30 zł.

12. Oferta nie łączy się z zakładami systemowymi.

13. Opcja Cash Out nie ma zastosowania do Oferty. Możliwość aktywowania opcji Cash Out jest tym samym niedostępna w ramach Oferty, jak również w ramach zakładów łączonych, w których skład wchodzą zakłady wzajemne dostępne w ramach Oferty.

14. Opcja Multi+ nie ma zastosowania do Oferty, zgodnie z zasadami określonymi powyżej.

15. Komunikat obowiązuje od dnia 5 września 2022 r.

Aneks do Komunikatu nr 01/2022

Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl zmianie, celem doprecyzowania, ulegają szczegółowe zasady dotyczące zakładów wzajemnych dostępnych w ramach oferty MyCombi. Tym samym z dniem 14/10/2022 października 2022 r. Komunikat nr 01/2022 obowiązuje w kształcie określonym poniżej.

1. Na podstawie pkt 8.9. oraz pkt 13.5. Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl, niniejszym ustala się szczegółowe zasady dotyczące zakładów wzajemnych dostępnych w ramach oferty MyCombi (dalej „Oferta").

2. Oferta daje użytkownikom możliwość zbudowania spersonalizowanego zakładu wzajemnego na wydarzenie sportowe dostępne w Ofercie, poprzez połączenie do dziesięciu (10) zdarzeń w ramach jednego kuponu.

3. Użytkownik ma możliwość skorzystania z Oferty bezpośrednio na podstronie dotyczącej wydarzenia sportowego objętego Ofertą.

4. W przeciwieństwie do zakładów wielokrotnych, w których kurs zakładu wzajemnego stanowi iloczyn kursów poszczególnych wydarzeń objętych tymże zakładem wzajemnym, kurs zakładu wzajemnego dostępnego w ramach Oferty obliczany jest automatycznie za pomocą algorytmu. Użytkownik odpowiedzialny jest za zatwierdzenie kursu proponowanego w ramach Oferty.

5. Dostępność oraz zakres zdarzeń objętych Ofertą oraz jej warunki, w tym te dotyczące sportów, zawodów, zakładów przedmeczowych, zakładów na żywo, stawek i maksymalnych kursów, określane są przez BEM Operations Limited (dalej „Betclic").

6. Betclic może zmodyfikować zakres zdarzeń sportowych objętych Ofertą, zawiesić lub wycofać Ofertę, bez wpływu na zakłady wzajemne, które zostały uprzednio przyjęte w ramach Oferty.

7. Oferta może być łączona z innymi ofertami (Misje, freebety) na zasadach określonych przez Betclic.

8. Użytkownik akceptuje, że niektóre zdarzenia nie wchodzą w skład Oferty, w szczególności w przypadku, gdy nie są one kompatybilne z innymi zdarzeniami wybranymi przez użytkownika:
Przykład
Użytkownik chce zawrzeć zakład wzajemny w ramach Oferty na następujące zdarzenia:
Zwycięzca meczu (Manchester City)
Obie drużyny strzelą bramkę (Tak)
Dokładny wynik meczu (2-0)
Ostatnie dwa zdarzenie nie są kompatybilne.

9. W przypadku, gdy wszystkie zdarzenia objęte kuponem zostaną wytypowane trafnie, zakład wzajemny zawarty w ramach Oferty zostanie rozliczony jako zwycięski, a wygrana obliczona zgodnie ze spersonalizowanym kursem. W przypadku, gdy co najmniej jedno ze zdarzeń objętych kuponem zostanie wytypowane nietrafnie, zakład wzajemny zawarty w ramach Oferty zostanie rozliczony jako przegrany. W przypadku, gdy co najmniej jedno ze zdarzeń objętych kuponem zostanie anulowane, z jakiejkolwiek przyczyny, zakład wzajemny zawarty w ramach Oferty zostanie anulowany, bez względu na wynik pozostałych zdarzeń objętych kuponem.

10. Zakłady wzajemne zawierane w ramach Oferty mogą być łączone z innymi zdarzeniami. Do zakładów tych stosuje się zasady zakładów wielokrotnych. W przypadku, gdy zdarzenie na zawartym kuponie wchodzące w skład Oferty zostanie anulowane, kurs części składowej kuponu zawartej w ramach Oferty wyniesie 1.00.

Przykład:
Użytkownik zawiera zakład wzajemny o stawce 10 zł na zakład łączony zawierający trzy (3) zdarzenia:
Mecz A o kursie 2.00
Mecz B o kursie 1.5
Mecz C (w ramach Oferty) o kursie 4.00
Wygrana to (10 zł x wskaźnik) x (2.00 x 1.5 x 4.00) = 105,60 zł.

Jedno ze zdarzeń w ramach Meczu C zostaje anulowane, cały zakład w ramach Oferty zostaje anulowany. Kurs końcowy obliczony zostanie w następujący sposób:
Mecz A o kursie 2.00
Mecz B o kursie 1.5
Mecz C (w ramach Oferty) uznany po kursie 1.00
Wygrana to (10 zł x wskaźnik) x (2.00 x 1.5 x 1.00) = 26,40 zł.

11. Oferta nie łączy się z zakładami systemowymi.

12. Opcja Cash Out nie ma zastosowania do Oferty. Możliwość aktywowania opcji Cash Out jest tym samym niedostępna w ramach Oferty, jak również w ramach zakładów łączonych, w których skład wchodzą zakłady wzajemne dostępne w ramach Oferty.

13. Opcja Multi+ nie ma zastosowania do Oferty. Możliwość aktywowania opcji Multi+ jest tym samym niedostępna w ramach Oferty, jak również w ramach zakładów łączonych, w których skład wchodzą zakłady wzajemne dostępne w ramach Oferty.

Komunikat nr 01/2023 - Anuluj Zakład

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl („Regulamin"), niniejszym ustala się dodatkowe okoliczności, które mogą stanowić podstawę anulowania Zakładów.

2. Po zawarciu Zakładu, Użytkownik uzyskuje możliwość anulowania nierozliczonego Zakładu zgodnie z następującymi warunkami:

a. anulowanie Zakładu następuje w ciągu pierwszych 2 minut liczonych od momentu zawarcia Zakładu;

b. anulowanie dotyczy Zakładu przedmeczowego, z wyłączeniem Zakładów na żywo;

c. anulowanie dotyczy wydarzenia lub wydarzeń, które nadal dostępne są w ofercie.

d. Użytkownik nie anulował już Zakłau, który zawierał:

i. dowolny wybór dotyczący tego samego meczu; przykładowo, jeżeli Zakład na zwycięstwo Piasta z Lechem zostanie anulowany, nie będzie możliwym anulowanie Zakładu na zwycięstwo Lecha z Piastem; lub

ii. jakikolwiek wybór dotyczący wyniku końcowego odnoszącego się do tych samych rozgrywek (zakłady długoterminowe); przykładowo, jeżeli Zakład na zwycięstwo Piasta w sezonie ligowym zostanie anulowany, nie będzie możliwym anulowanie Zakładu na Grosickiego jako zdobywcę największej liczby bramek w sezonie ligowym.

e. Użytkownik nie osiągnął limitu, o którym mowa w pkt 3 poniżej.

3. Użytkownik ma możliwość anulowania do 5 Zakładów w okresie 24 godzin liczonych od momentu odwiedzenia przez Użytkownika zakładki „Moje Kupony" dostępnej na Stronie Internetowej.

4. Użyte w niniejszym Komunikacie wyrażenia pisane wielką literą, które nie zostały odmiennie zdefiniowane, mają znaczenie nadane im w Regulaminie.

5. Niniejszy komunikat wchodzi w życie dnia 06/07/2023 r.

Komunikat nr 02/2023 - Edytuj Zakład

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl, minimalny kurs każdego ze zdarzeń, które może zostać dodane do zawartego Zakładu w ramach możliwość edytowania zawartych Zakładów, określa się na 1.10.

2. Komunikat obowiązuje od dnia 13 września 2023 r.

Komunikat nr 01/2024 – minimalna kwota wpłaty (odwołany)

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl, minimalną kwotę wpłaty na Konto ustala się na 2 (dwa) złote.

2. Tym samym moc tracą postanowienia Komunikatu nr 01/2019.

3. Komunikat obowiązuje od dnia 14 czerwca 2024 r.

Komunikat nr 02/2024 – Bezpieczny Wynik

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem Strony, niniejszym ustala się szczegółowe zasady dotyczące rozliczania Zakładów w ramach oferty Bezpieczny Wynik (dalej „Oferta").

2. Oferta polega na możliwości rozliczenia jako wygranego Zakładu na zdarzenie przed jego zakończeniem i bez względu na jego wynik końcowy.

3. Oferta dostępna jest na Zakłady zawarte na zdarzenia dotyczące zwycięzcy meczu rozgrywanego w ramach Mistrzostw Europy w piłce nożnej UEFA EURO 2024 (dalej „Mecz").

4. Do Oferty kwalifikują się przedmeczowe Zakłady pojedyncze, wielokrotne oraz także systemowe, przy czym zawarty kupon może również zawierać Zakłady na zdarzenia nieobjęte Ofertą.

5. W związku z Ofertą, Zakład zawarty na zdarzenie rozliczony zostanie jako wygrany w przypadku, gdy łącznie spełnione zostaną następujące warunki:

a. Zakład zawarty został na zdarzenie, o którym mowa w pkt 3 powyżej;

b. wskazany przez Użytkownika zwycięzca Meczu, w dowolnym momencie regulaminowego czasu gry, łącznie z czasem doliczonym przez sędziego, uzyskał przewagę przynajmniej dwóch (2) bramek.

6. Zawarcie Zakładu w ramach Oferty nie wpływa na oferowany kurs, a tym samym na wysokość potencjalnej wygranej.

7. Zawarte Zakłady, w tym na poszczególne zdarzenia, które zostały anulowane, nie będą brane pod uwagę.

8. Skorzystanie z Oferty możliwe jest zarówno przy wykorzystaniu przez Użytkownika środków pochodzących z wpłat, jaki i dostępnych dla Użytkownika środków bonusowych (freebet).

9. W zakresie nieuregulowanym w niniejszym Komunikacie, do rozliczenia Zakładów zawartych w ramach Oferty zastosowanie mają Szczegółowe informacje oraz warunki dotyczące oferty zakładów opublikowane w związku z Komunikatem nr 04/2019 dostępnym na Stronie.

10. Możliwość skorzystania z Oferty odbywa sie poprzez zawarcie zakładu na zdarzenia objęte Ofertą.

11. Oferta nie łączy się z opcjami MyCombi, Cashout, Anuluj Zakład oraz Super Kursy.

12. Oferta obowiązuje od dnia 14.06.2024 r. do dnia 14.07.2024 r.

13. Wszelkie zmiany do niniejszego Komunikatu wprowadzone zostaną po uprzednim poinformowaniu o nich Użytkowników.

14. Komunikat obowiązuje od dnia 14.06.2024 r.

Komunikat nr 03/2024 – minimalna kwota wpłaty (karty kredytowe) (odwołany)

1. Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl, minimalną kwotę wpłaty na Konto przy pomocy karty kredytowej ustala się na 2 (dwa) złote.
2. Tym samym moc tracą postanowienia Komunikatu nr 02/2020.
3. Komunikat obowiązuje od dnia 11 lipca 2024 r.

INFORMACJA NA PODSTAWIE USTAWY PPPiFT

Informacja dla klientów BEM OPERATIONS LIMITED

Stosownie do art. 34 ust. 5 ustawy z dnia 1 marca 2018 r. o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu („ustawa"), niniejszym informujemy o obowiązkach BEM Operations Limited jako instytucji obowiązanej prowadzącej działalność w zakresie zakładów wzajemnych w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych („BEM") oraz przekazujemy informacje o przetwarzaniu Państwa danych osobowych.

Niniejsza informacja udzielona została niezależne od obowiązku informacyjnego, do którego zrealizowania zobowiązany jest BEM jako administrator danych osobowych klientów na podstawie Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE („RODO").
Środki bezpieczeństwa finansowego
BEM jako instytucja obowiązana stosuje wobec swoich klientów środki bezpieczeństwa finansowego, rozpoznaje ryzyko prania pieniędzy oraz finansowania terroryzmu związane ze stosunkami gospodarczymi lub z transakcją okazjonalną oraz ocenia i dokumentuje poziom rozpoznanego ryzyka.

Środki bezpieczeństwa finansowego stosowane przez BEM, na podstawie art. 34 ustawy, obejmują w szczególności identyfikację klienta oraz weryfikację jego tożsamości, ocenę stosunków gospodarczych oraz bieżące monitorowanie stosunków gospodarczych klienta.

BEM dokumentuje zastosowane środki bezpieczeństwa finansowego oraz wyniki bieżącej analizy przeprowadzanych transakcji. Na żądanie uprawnionych organów, BEM zobowiązany jest wykazać, że przy uwzględnieniu poziomu rozpoznanego ryzyka prania pieniędzy oraz finansowania terroryzmu związanego z danymi stosunkami gospodarczymi lub transakcją okazjonalną zastosował odpowiednie środki bezpieczeństwa finansowego.

Na potrzeby stosowania środków bezpieczeństwa finansowego BEM przetwarza informacje zawarte w dokumentach tożsamości klienta i osoby upoważnionej do działania w jego imieniu oraz sporządza ich kopie.
Identyfikacja klienta polega na ustaleniu następujących danych w przypadku osoby fizycznej:

1. imienia i nazwiska;

2. obywatelstwa;

3. numeru Powszechnego Elektronicznego Systemu Ewidencji Ludności (PESEL) lub daty urodzenia – w przypadku gdy nie nadano numeru PESEL, oraz państwa urodzenia;

4. serii i numeru dokumentu stwierdzającego tożsamość osoby;

5. adresu zamieszkania – w przypadku posiadania tej informacji przez BEM;

6. nazwy (firmy), numeru identyfikacji podatkowej (NIP) oraz adresu głównego miejsca wykonywania działalności gospodarczej – w przypadku osoby fizycznej prowadzącej działalność gospodarczą.

Identyfikacja osoby upoważnionej do działania w imieniu klienta obejmuje ustalenie danych, o których mowa w pkt 1 - 4 powyżej.

Weryfikacja tożsamości klienta oraz osoby upoważnionej do działania w jego imieniu następuje przed nawiązaniem stosunków gospodarczych lub przeprowadzeniem transakcji okazjonalnej i polega na potwierdzeniu posiadanych danych identyfikacyjnych na podstawie dokumentów stwierdzających tożsamość osoby fizycznej oraz informacji pochodzących z innego wiarygodnego i niezależnego źródła.
Osoby zajmujące eksponowane stanowisko polityczne (PEP)
BEM wdraża procedury oparte na analizie ryzyka, w celu ustalenia czy klient nie jest osobą zajmującą eksponowane stanowisko polityczne (PEP).
W przypadku ustalenia, że dany klient jest osobą zajmującą eksponowane stanowisko polityczne, BEM stosuje wobec takich osób odpowiednie środki bezpieczeństwa finansowego oraz uzyskuje akceptację kadry kierowniczej wyższego szczebla na nawiązanie lub kontynuacje stosunków gospodarczych z takim klientem, stosuje odpowiednie środki w celu ustalenia źródła majątku klienta i źródła pochodzenia wartości majątkowych pozostających w jego dyspozycji oraz intensyfikuje stosowanie środków bezpieczeństwa obejmujących bieżące monitorowanie stosunków gospodarczych.
W okresie od dnia zaprzestania zajmowania przez osobę eksponowanego stanowiska politycznego do dnia ustalenia, że nie wiąże się z tą osobą wyższe ryzyko, jednak nie krócej niż przez 12 miesięcy, BEM stosuje wobec takiej osoby środki uwzględniające to ryzyko.

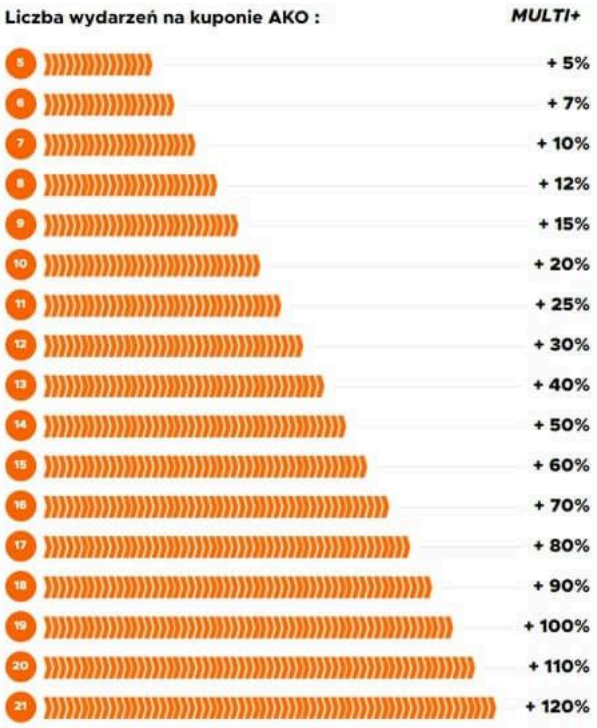
PROMOCJE

REGULAMIN OFERTY MULTI+ (OFERTA ZAWIESZONA Z DNIEM 11 MARCA 2024 r .)

1. Niniejszy regulamin akcji promocyjnej „Multi+" (Regulamin) powinien być stosowany w połączeniu z Regulaminem urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl (Strona), Komunikatami publikowanym przez Betclic oraz Ogólnymi Warunkami.

2. Promocja kierowana jest do Użytkowników, którzy posiadają aktywne Konto na Stronie.

3. Multi+ jest rodzajem bonusu, który dodawany jest do wygranych w zakładach wielokrotnych składających się z minimum 5 zakładów składowych postawionych w wybranych wydarzeniach sportowych. Bonus przyznawany jest jako procentowa część wygranych netto w zakładzie wielokrotnym w stosunku do liczby kwalifikujących się wyborów w tym zakładzie. Bonus przyznawany jest w formie środków przypisywanych do Konta Użytkownika i nie podlega dodatkowym warunkom obrotu. Bonus Multi+ przyznawany jest przy obstawianiu wybranych zakładów/zdarzeń, przy których pojawia się opcja Multi+. Wysokość przyznanego bonusu ustalana jest zgodnie z poniższą tabelą. Tabela przedstawia procentowe wygrane, które Użytkownik może zdobyć korzystając z promocji Multi+.



4. Do promocji Multi+ wliczają się zakłady przedmeczowe i „na żywo" na wszystkie dyscypliny, zawody i imprezy sportowe, w których minimalne kursy każdego zdarzenia wynoszą: 1,20.

5. Kupony zakładów objętych promocją Multi+ zawierają wszystkie informacje dotyczące oferowanego bonusu. Zakłady objęte promocją widoczne są także na Stronie po zastosowaniu dostępnej funkcji filtrowania.

6. Jeżeli wybrane zakłady zostaną anulowane i/lub przełożone, do promocji Multi+ wliczone zostaną pozostałe zakłady rozliczone jako wygrane, do których doliczona zostanie procentowa część tych wygranych netto. Jeżeli pozostałych rozliczonych jako wygranych zakładów będzie mniej niż jest to wymagane do objęcia promocją Multi+ bonus nie zostanie przyznany. Na przykład, w przypadku zakładu wielokrotnego składającego się z 6 meczów z 5 zwycięskimi zakładami i 1 przełożonym meczem, funkcja Multi+ zostanie zastosowana dla 5 wygranych meczów. Jeżeli w zakładzie wielokrotnym będzie więcej anulowanych i/lub przełożonych meczów niż jest to wymagane do przyznania bonusu, bonus nie zostanie przyznany.

7. W przypadku wyboru przez Użytkownika 5 zakładów kwalifikujących się do promocji Multi+ i innych zakładów niekwalifikujących się do promocji Multi+ , bonus zostanie policzony poprzez pomnożenie procentowej części wygranych netto dla 5 zakładów z ich kursami i dodanie tego wyniku do łącznych kursów (wszystkie 5+X kursów pomnożone przez siebie).

8. Do promocji Multi+ nie wliczają się zakłady systemowe, zakłady z oferty "Super Kursy" oraz zakłady z oferty na mieszane sztuki walk (MMA) w tym wydarzenia federacji FAME MMA.

9. Użytkownikowi może zostać przyznany bonus Multi+ w wysokości nie wyższej niż 10 000 PLN.

10. Betclic zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, w tym objętych promocją Multi+ zakładów i/lub wydarzeń, sposobu oznaczania wydarzeń objętych promocją Multi+ oraz sposobu naliczania bonusu Multi+ w zakładach przedmeczowych i na żywo.

11. Betclic zastrzega sobie również prawo do limitowania promocji Multi+ w stosunku do poszczególnych Użytkowników, według własnego uznania, w tym prawo do zmiany, anulowania lub odmówienia przyznania bonusu Multi+ . Skorzystanie z przysługujących Betclic praw nie może naruszać uprzednio nabytych przez Użytkownika praw. Opcja Multi+ obowiązuje od dnia 01.07.2019 do daty jej zakończenia przez Betclic.

REGULAMIN OGÓLNY "FREEBET"

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1. Niniejszy regulamin określa ogólne warunki udziału i przeprowadzania akcji promocyjnych, w których nagrodą są środki bonusowe przyznawane w formie tzw. darmowego zakładu lub inaczej freebet („Promocja").

1.2. Organizatorem Promocji jest spółka BEM Operations Limited z siedzibą przy Level 3, Tagliaferro Business Center, Gaiety Lane, Sliema, SLM1551 Malta, wpisana do Maltańskiego Rejestru Spółek pod numerem C70387, o kapitale zakładowym 4,000.000,00 EUR ("Betclic").

1.3. Promocja odbywa się na stronie internetowej www.betclic.pl, przy użyciu subdomeny m.betclic.pl w przypadku korzystania z urządzeń przenośnych oraz w aplikacji mobilnej Betclic (łącznie „Strona"), na zasadach określonych w niniejszym regulaminie oraz warunkach każdorazowo określonych dla każdej Promocji („Warunki Szczegółowe"), a także w połączeniu z Regulaminem urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem Strony („Regulamin"), komunikatami opublikowanymi na podstawie Regulaminu oraz ogólnie obowiązującymi przepisami prawa.

2. WARUNKI UCZESTNICTWA

2.1. W Promocji udział wziąć mogą wyłącznie osoby, które:

2.1.1. zarejestrowały konto użytkownika zgodnie z Regulaminem („Konto");

2.1.2. spełniły warunki opisane w Warunkach Szczegółowych.

3. ZASADY ORAZ PRZEBIEG PROMOCJI

3.1. Freebet:

3.1.1. przyznawany jest w wysokości i na zasadach określonych w Warunkach Szczegółowych;

3.1.2. wypłacany jest na osobne saldo dostępne na Koncie;

3.1.3. nie podlega wypłacie;

3.1.4. nie może zostać wykorzystany w celu zawarcia zakładów na symulowane gry karciane dostępne na Stronie.

3.2. W przypadku braku aktywności, trwałego lub czasowego zawieszenia lub zamknięcia Konta, wszystkie przyznane freebety zostaną usunięte z Konta.

3.3. Brak aktywności, o której mowa w pkt 3.2 powyżej, dotyczy sytuacji, w której spełnione zostały następujące warunki:

3.3.1. użytkownik nie logował się na Konto przez co najmniej 180 kolejnych dni;

3.3.2. użytkownik nie posiada oczekujących zakładów;

3.3.3. freebet nie został przyznany użytkownikowi w ciągu ostatnich 30 dni.

3.4. Do zakładów zawartych przy wykorzystaniu freebetów stosuje się wskaźnik o wartości 0.88, o którym mowa w Komunikacie nr 02/2019 opublikowanym na Stronie („Wskaźnik").

3.5. Wszelkie wygrane pochodzące z zakładów zawartych przy wykorzystaniu freebetów zostaną pomniejszone o wysokość stawki.

Przykład:

- stawka: 20,00 zł x Wskaźnik = 17,60 zł;
- kurs: 3.00;
- Wygrana: 17,60 zł x 3.00 – 17,60 zł = 35,20 zł.

3.6. Freebet może zostać wykorzystany wyłącznie do zawarcia zakładów o łącznym kursie nie niższym niż 2.14.

3.7. Wygrane pochodzące z zakładów zawartych przy wykorzystaniu freebetów mogą zostać wypłacone.

3.8. Zawieranie zakładów poprzez łączenie środków z salda pieniężnego oraz salda freebetów nie jest dozwolone.

3.9. Promocja trwa przez okres wskazany w Warunkach Szczegółowych lub do dnia jej wycofania przez Betclic, przy czym Betclic zastrzega sobie prawo do zawieszenia lub wycofania Promocji w dowolnym momencie.

4. REKLAMACJE

4.1. Reklamacje dotyczące Promocji należy składać drogą elektroniczną na adres e-mail: pomoc@betclic.pl.

4.2. Użytkownik składa reklamację korzystając z adresu e-mail zarejestrowanego na Koncie, z podaniem imienia, nazwiska, nazwy użytkownika oraz powodu reklamacji.

4.3. Reklamacja rozpatrywana jest w ciągu 21 dni od daty jej wniesienia przez użytkownika, a użytkownik powiadamiany jest o decyzji Betclic w związku ze złożoną reklamacją drogą elektroniczną na adres email.

5. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

5.1. Użytkownik poprzez wzięcie udziału w Promocji wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych na potrzeby realizacji postanowień niniejszego regulaminu oraz Warunków Szczegółowych, w szczególności celem przyznania freebetów.

5.2. Administratorem danych osobowych użytkowników biorących udział w Promocji jest Betclic. Szczegółowe informacje dotyczące zakresu pozyskiwanych danych osobowych, celu a także sposobu ich przetwarzania oraz praw przysługujących użytkownikowi dostępne są w polityce prywatności zamieszczonej na Stronie.

6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

6.1. Regulamin wchodzi w życie dnia 07.03.2022 r.

6.2. Freebetów nie można łączyć z ofertą Multi+, opcją cash-out oraz innymi ofertami i promocjami Betclic, chyba że postanowiono inaczej.

6.3. Do freebetów oferowanych przez Betclic stosuje się zasady w zakresie określonym w pkt 3 powyżej, o ile Warunki Szczegółowe nie stanowią inaczej.

6.4. W przypadku nadużycia ze strony użytkownika, freebety oraz wygrane uzyskane przy ich wykorzystania zostaną anulowane. Betclic zastrzega sobie prawo do zamknięcia Konta w takich przypadkach.

ZAŁĄCZNIK DO REGULAMINU Z DNIA 11 MARCA 2024 R.

1. W pkt 3 regulaminu zatytułowanym „Zasady oraz przebieg promocji" zmianie uległ ppkt 3.5. w ten sposób, że uzyskał on następujące brzmienie: Wszelkie wygrane pochodzące z zakładów zawartych przy wykorzystaniu freebetów zostaną pomniejszone o wysokość stawki w wysokości wpłaconej przez użytkownika.
Przykład:

- stawka: 20,00 zł;
- kurs: 3.00;
- Wygrana to wynik następującego równania: (20,00 zł x Wskaźnik) x 3.00 – 20,00 zł.

2. Zmiany wchodzą w życie z dniem 11 marca 2024 r. i obowiązują do dnia 14 kwietnia 2024 r. do godz. 23:59.

ZAŁĄCZNIK DO REGULAMINU Z DNIA 14 KWIETNIA 2024 R.

Niniejszym ustala się, że zmiany do regulaminu wprowadzone Załącznikiem z dnia 11 marca 2024 r. obowiązują do ich odwołania.

REGULAMIN OFERTY POWITALNEJ (odwołany)

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1. Organizatorem oferty powitalnej („Oferta Powitalna", „Promocja") jest spółka BEM Operations Limited z siedzibą przy Level 3, Tagliaferro Business Center, Gaiety Lane, Sliema, SLM1551 Malta, wpisana do Maltańskiego Rejestru Spółek pod numerem C70387, o kapitale zakładowym 4.000.000,00 euro („Betclic").

1.2. Oferta Powitalna odbywa się na stronie internetowej www.betclic.pl oraz przy użyciu subdomeny m.betclic.pl w przypadku korzystania z urządzeń przenośnych, a także w aplikacji mobilnej Betclic (łącznie „Strona"), na zasadach określonych w niniejszym regulaminie. Prawa i obowiązki użytkowników oraz Betclic określone są również w Regulaminie urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem Strony („Regulamin") oraz komunikatach publikowanych na Stronie.

1.3. Oferta Powitalna obowiązuje do dnia jej zakończenia przez Betclic. Betclic zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Oferty Powitalnej oraz zawieszenia lub wycofania Promocji w dowolnym momencie.

2. WARUNKI UCZESTNICTWA

2.1. Możliwość udziału w Ofercie Powitalnej podlega zapisom pkt 3. Regulaminu.

2.2. Oferta skierowana jest wyłącznie do nowych użytkowników, którzy zarejestrowali konto użytkownika na Stronie („Konto") zgodnie z pkt 4. Regulaminu w czasie obowiązywania Promocji i obstawili pierwszy zakład na Stronie zgodnie z warunkami określonymi poniżej.

3. ZASADY OFERTY POWITALNEJ

3.1. W ramach Promocji, użytkownik uprawniony jest do otrzymania nagrody w postaci jednorazowego bonusu w formie tzw. freebet, w wysokości stawki pierwszego obstawionego zakładu o minimalnym kursie 1.14, o ile zakład ten jest przegrany, pomnożonej przez wartość wskaźnika określonego na 0.88 zgodnie z Komunikatem nr 02/2019 dostępnym na Stronie („Wskaźnik"), przy czym zakład, o którym mowa powyżej, (i) nie może zostać zawarty na zdarzenia związane z symulowanymi grami w karty, (ii) nie może zostać zawarty jako zakład systemowy. Kwota przyznanego bonusu dostępna jest jako osobne saldo na Koncie („Saldo Bonusowe").

3.2. Niezależnie od wysokości stawki pierwszego zakładu obstawionego przez użytkownika wysokość przyznawanego bonusu ograniczona jest do maksymalnej kwoty 200.00 złotych.

3.3. Minimalna kwota wpłaty na Konto została określona w osobnym komunikacie opublikowanym na Stronie.

3.4. Aby skorzystać z Oferty Powitalnej, użytkownik musi dokonać wpłaty przy użyciu jednej z następujących metod płatności: karta debetowa/kredytowa, przelew bankowy, płatności natychmiastowe (P24), Skrill lub Paysafecard.

3.5. Przyznany freebet:

3.5.1. może zostać wykorzystany wyłącznie do zawarcia zakładów o łącznym kursie nie niższym niż 2.14;

3.5.2. nie może zostać wykorzystany w celu zawarcia zakładów na symulowane gry karciane dostępne na Stronie.

3.6. Zawieranie zakładów poprzez łączenie środków z salda pieniężnego oraz Salda Bonusowego nie jest dozwolone.

3.7. Wszelkie wygrane pochodzące z zakładów zawartych przy wykorzystaniu bonusu przyznanego w ramach Promocji zostaną pomniejszone o wysokość stawki.

Przykład:

- stawka: 20,00 zł x Wskaźnik = 17,60 zł;
- kurs: 3.00;
- Wygrana: 17,60 zł x 3.00 – 17,60 zł = 35,20 zł.

3.8. Przyznany bonus:

3.8.1. nie podlega warunkom obrotu. Oznacza to, że jeżeli użytkownik zawrze zwycięski zakład przy użyciu środków z Salda Bonusowego, wygrana przyznana zostanie na saldo pieniężne i będzie mogła zostać wypłacona;

3.8.2. może zostać wykorzystany przez użytkownika w dowolnym czasie, przy czym w przypadku braku aktywności, trwałego lub czasowego zawieszenia lub zamknięcia Konta, wszystkie przyznane freebety zostaną usunięte z Konta.

3.9. Brak aktywności, o której mowa w ppkt 3.8.2 powyżej, dotyczy sytuacji, w której spełnione zostały następujące warunki:

3.9.1. użytkownik nie logował się na Konto przez co najmniej 180 kolejnych dni;

3.9.2. użytkownik nie posiada oczekujących zakładów;

3.9.3. freebet nie został przyznany użytkownikowi w ciągu ostatnich 30 dni.

4. REKLAMACJE

4.1. Reklamacje dotyczące Oferty Powitalnej należy składać drogą elektroniczną na adres email: kontakt@betclic.pl korzystając z adresu e-mail zarejestrowanego na Koncie.

4.2. Użytkownik składa reklamację z podaniem imienia, nazwiska, nazwy Użytkownika oraz powodu reklamacji.

4.3. Reklamacja rozpatrywana jest w ciągu 21 dni od daty jej wniesienia przez użytkownika, a użytkownik powiadamiany jest o decyzji Betclic w związku ze złożoną reklamacją drogą elektroniczną na adres email, z którego została wysłana reklamacja.

5. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

5.1. Użytkownik poprzez wzięcie udziału w Ofercie Powitalnej wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych na potrzeby realizacji postanowień niniejszego regulaminu, w szczególności przyznania jednorazowego bonusu.

5.2. Administratorem danych osobowych użytkowników biorących udział w Ofercie Powitalnej jest Betclic. Szczegółowe informacje dotyczące zakresu pozyskiwanych danych osobowych, celu a także sposobu ich przetwarzania oraz praw przysługujących użytkownikowi dostępne są w polityce prywatności zamieszczonej na Stronie oraz w aplikacji mobilnej.

6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

6.1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 07.03.2022 r.

6.2. Freebetów nie można łączyć z ofertą Multi+, Super Kursy, opcją cash-out oraz innymi ofertami i promocjami Betclic, chyba że postanowiono inaczej.

6.3. Oferta Powitalna przysługuje na jedną osobę, jedno gospodarstwo domowe, jeden adres IP, jedno urządzenie, jedną metodę płatności.

6.4. W przypadku podejrzenia nadużycia Oferty Powitalnej przez użytkownika, bonus oraz wygrane uzyskane przy jego użyciu, oraz wygrane z zakładów postawionych za środki z pierwszej wpłaty, zostaną anulowane. W przypadku wykrycia nadużycia, Betclic zastrzega sobie prawo do zamknięcia Konta.

ZAŁĄCZNIK DO REGULAMINU Z DNIA 11 MARCA 2024 R.

1. W pkt 3 regulaminu zatytułowanym „Zasady oferty powitalnej" zmianie uległ ppkt 3.1. w ten sposób, że uzyskał on następujące brzmienie:

W ramach Promocji, użytkownik uprawniony jest do otrzymania nagrody w postaci jednorazowego bonusu w formie tzw. freebet, w wysokości stawki pierwszego obstawionego zakładu o minimalnym kursie 1.14, o ile zakład ten jest przegrany, przy czym zakład, o którym mowa powyżej, (i) nie może zostać zawarty na zdarzenia związane z symulowanymi grami w karty, (ii) nie może zostać zawarty jako zakład systemowy. Kwota przyznanego bonusu dostępna jest jako osobne saldo na Koncie („Saldo Bonusowe").

2. W pkt 3 regulaminu zatytułowanym „Zasady oferty powitalnej" zmianie uległ ppkt 3.2. w ten sposób, że uzyskał on następujące brzmienie:

Niezależnie od wysokości stawki pierwszego zakładu obstawionego przez użytkownika, wysokość przyznawanego bonusu ograniczona jest do maksymalnej kwoty 50,00 złotych.

3. W pkt 3 regulaminu zatytułowanym „Zasady oferty powitalnej" zmianie uległ ppkt 3.7. w ten sposób, że uzyskał on następujące brzmienie:
Wszelkie wygrane pochodzące z zakładów zawartych przy wykorzystaniu bonusu przyznanego w ramach Promocji zostaną pomniejszone o wysokość stawki. Przykład:

- stawka: 20,00 zł;
- kurs: 3.00;
- wygrana to wynik następującego równania: (20,00 zł x 3.00) – 20,00 zł.

4. Zmiany wchodzą w życie z dniem 11 marca 2024 r. i obowiązują do dnia 14 kwietnia 2024 r. do godz. 23:59.

ZAŁĄCZNIK DO REGULAMINU Z DNIA 14 KWIETNIA 2024 R.

Niniejszym ustala się, że zmiany do regulaminu wprowadzone Załącznikiem z dnia 11 marca 2024 r. obowiązują do ich odwołania.

REGULAMIN PROMOCJI ”MISJE” (odwołany)

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1. Niniejszy regulamin określa ogólne warunki udziału i przeprowadzania akcji promocyjnych pod nazwą „Misje”, w których nagrodą są środki bonusowe przyznawane w formie tzw. darmowego zakładu lub inaczej freebet (dalej „Promocja”, „Misja”).

1.2. Organizatorem Promocji jest spółka BEM Operations Limited z siedzibą przy Level 3, Tagliaferro Business Center, Gaiety Lane, Sliema, SLM1551 Malta, wpisana do Maltańskiego Rejestru Spółek pod numerem C70387, o kapitale zakładowym 4,000.000,00 EUR (dalej "Betclic").

1.3. Promocje odbywają się na stronie internetowej www.betclic.pl, przy użyciu subdomeny m.betclic.pl w przypadku korzystania z urządzeń przenośnych oraz w aplikacji mobilnej Betclic (dalej łącznie „Strona”), na zasadach określonych w niniejszym regulaminie oraz jego załącznikach oraz warunkach każdorazowo określonych dla każdej Misji (dalej „Warunki Szczegółowe”), a także w połączeniu z Regulaminem urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem Strony (dalej „Regulamin”), komunikatami opublikowanymi na podstawie Regulaminu, Regulaminem Ogólnym Freebet oraz ogólnie obowiązującymi przepisami prawa.

WARUNKI UCZESTNICTWA

2.1. W Misjach udział wziąć mogą wyłącznie osoby, które:

2.1.1. zarejestrowały konto użytkownika zgodnie z Regulaminem (dalej „Konto”);

2.1.2. potwierdziły chęć udziału poprzez kliknięcie przycisku „Chcę wziąć udział” w zakładce „Misje” dostępnej na Stronie.

3. ZASADY ORAZ PRZEBIEG PROMOCJI

3.1. Betclic może oferować użytkownikom spersonalizowane Misje.

3.2. Betclic zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Promocji w dowolnym momencie, przy czym zmiany te nie mogą naruszać praw nabytych przez użytkowników przed ich dokonaniem. Zmiany zasad zostaną zakomunikowane za pośrednictwem Strony.

3.3. Betclic zastrzega sobie prawo do unieważnienia Misji w przypadku awarii technicznej lub błędu, a także do zawieszenia lub wycofania Promocji w dowolnym momencie, bez powiadomienia, podania przyczyny lub uzasadnienia, przy czym zawieszenie lub wycofanie Promocji nie może naruszać praw nabytych przez użytkowników przed ich dokonaniem.

3.4. Do Promocji kwalifikują się wyłącznie zakłady:

3.4.1. zawarte po kliknięciu na przycisk „Chcę wziąć udział”;

3.4.2. zawarte i rozliczone w czasie trwania Misji, przy czym czas pozostały do końca danej Misji dostępny jest dla każdej z nich osobno.

3.5. Warunki Szczegółowe dostępne są w zakładce „Misje” po kliknięciu na ikonę „?” przypisaną do każdej z Misji.

3.6. Jeżeli Misja dotyczy konkretnego wydarzenia lub dyscypliny sportowej, brane pod uwagę są wyłącznie zakłady zawarte na wskazane wydarzenie lub dyscyplinę sportową.

3.7. Zakłady wielokrotne, tzn. dotyczące więcej niż jednego zdarzenia, zaliczane są jako jeden kupon.

3.8. Każdy zakład pojedynczy lub wielokrotny może pozwolić na postęp w kilku Misjach jednocześnie, o ile spełnia on Warunki Szczegółowe.

3.9. Jeżeli użytkownik zawarł więcej niż jeden kupon spełniający Warunki Szczegółowe, przy rozliczeniu Promocji pod uwagę brany będzie pierwszy z tychże kuponów w kolejności chronologicznej, z zastrzeżeniem pkt 3.4. powyżej.

3.10. Zakłady zawarte za pomocą środków z salda freebet, w ramach oferty MULTI+, Super Kursy lub „podwójna szansa”, a także zakłady rozliczone przy wykorzystaniu funkcji Cashout, nie kwalifikują się do Promocji.

3.11. Jeśli wydarzenie zostanie przełożone i/lub zakład na to wydarzenie zostanie anulowany, zakład nie zostanie zakwalifikowany do udziału w Misji.

3.12. Po spełnieniu wymagań określonych w Warunkach Szczegółowych nagrodę w formie freebet należy odebrać w ciągu 35 dni potwierdzając chęć jej przyjęcia w zakładce „Misje”. W przypadku niedokonania potwierdzenia zgodnie z powyższym przyznana nagroda przepada.

3.13. Przyznana nagroda nie może zostać przekazana osobie trzeciej, nie podlega zmianom ani wymianie na ekwiwalent pieniężny lub rzeczowy.

3.14. Nagroda nie może zostać przyznana użytkownikowi, który przed jej przyznaniem zdecydował się na zamknięcie konta użytkownika.

4. SPECJALNE KATEGORIE MISJI - BEZPIECZNY ZAKŁAD, EKSTRA BEZPIECZNY ZAKŁAD, RANKING MISTRZÓW

4.1. Oferty Bezpieczny Zakład oraz Ekstra Bezpieczny Zakład, dostępne w ramach Promocji, dotyczą wyłącznie zakładów wielokrotnych.

4.2. Zasady określone w pkt 2. oraz 3. powyżej mają zastosowanie również do oferty Bezpieczny Zakład, Ekstra Bezpieczny Zakład oraz Ranking Mistrzów.

4.3. W ramach oferty Bezpieczny Zakład, użytkownik otrzyma freebet w wysokości określonej w Warunkach Szczegółowych w przypadku, gdy jedno ze zdarzeń objętych kuponem okaże się przegrane.

4.4. W ramach oferty Ekstra Bezpieczny Zakład, użytkownik otrzyma freebet w wysokości określonej w Warunkach Szczegółowych w przypadku, gdy kupon zostanie rozliczony jako przegrany, niezależnie od liczby zdarzeń przegranych na kuponie.

4.5. W ramach oferty Ranking Mistrzów, użytkownik otrzyma freebet zgodnie z rankingiem, którego punktacja oraz pula nagród zostaną określone w Warunkach Szczegółowych Misji dostępnej w ramach oferty „Ranking Mistrzów”.

4.6. Dodatkowe informacje lub zasady dotyczące, w szczególności, nagród oferowanych w ramach specjalnych kategorii Misji mogą być publikowane w formie załączników do niniejszego regulaminu.

5. REKLAMACJE

5.1. Reklamacje dotyczące Promocji należy składać drogą elektroniczną na adres e-mail: pomoc@betclic.pl.

5.2. Użytkownik składa reklamację korzystając z adresu email zarejestrowanego na Koncie, z podaniem imienia, nazwiska, nazwy użytkownika oraz powodu reklamacji.

5.3. Reklamacja rozpatrywana jest w ciągu 21 dni od daty jej wniesienia przez użytkownika, a użytkownik powiadamiany jest o decyzji Betclic w związku ze złożoną reklamacją drogą elektroniczną na adres email.

6. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

6.1. Użytkownik poprzez wzięcie udziału w Promocji wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych na potrzeby realizacji postanowień niniejszego regulaminu oraz Warunków Szczegółowych, w szczególności celem przyznania nagród w postaci freebet.

6.2. Administratorem danych osobowych użytkowników biorących udział w Promocji jest Betclic. Szczegółowe informacje dotyczące zakresu pozyskiwanych danych osobowych, celu a także sposobu ich przetwarzania oraz praw przysługujących użytkownikowi dostępne są w Polityce Prywatności zamieszczonej na Stronie.

7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

7.1. Regulamin wchodzi w życie dnia 18.11.2022 r.

7.2. W przypadku nadużycia ze strony użytkownika, nagrody w postaci freebet oraz wygrane uzyskane przy ich wykorzystania zostaną anulowane. Betclic zastrzega sobie prawo do zamknięcia Konta w takich przypadkach.

REGULAMIN PROMOCJI „BEZ PODATKU" (odwołany)

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1. Niniejszy regulamin określa warunki oferty promocyjnej organizowanej przez spółkę BEM Operations Limited z siedzibą przy Level 3, Tagliaferro Business Center, Gaiety Lane, Sliema, SLM1551 Malta, wpisaną do Maltańskiego Rejestru Spółek pod numerem C70387, o kapitale zakładowym 4.000.000,00 euro (dalej „Betclic"), która prowadzona jest pod nazwą „Bez Podatku" (dalej „Promocja").

1.2. Promocja prowadzona jest na stronie internetowej www.betclic.pl oraz przy użyciu subdomeny m.betclic.pl w przypadku korzystania z urządzeń przenośnych, a także w aplikacji mobilnej Betclic (dalej łącznie „Strona"), na zasadach określonych w niniejszym regulaminie. Prawa i obowiązki użytkowników oraz Betclic określone są również w Regulaminie urządzania zakładów przez sieć Internet za pośrednictwem Strony (dalej „Regulamin"), komunikatach publikowanych na Stronie, Regulaminie „freebet" oraz Regulaminie oferty powitalnej.

2. WARUNKI UCZESTNICTWA

2.1. Możliwość uczestnictwa w Promocji podlega zapisom pkt 3. Regulaminu.

2.2. Promocja skierowana jest do osób, które zarejestrowały konto użytkownika na Stronie zgodnie z pkt 4. Regulaminu i zawarły zakład, który spełnia warunki opisane poniżej.

3. ZASADY PROMOCJI

3.1. Wygrana uzyskana przez użytkownika z zakładu kwalifikującego się do Promocji zostanie powiększona o 13,6%.

3.2. Promocja dotyczy zakładów pojedynczych i wielokrotnych, przedmeczowych oraz zawieranych „na żywo", z wyłączeniem zakładów systemowych, zakładów oferowanych na symulowane gry w karty oraz kuponów zawierających jakiekolwiek zakłady na zdarzenia wirtualne.

3.3. Dodanie do kuponu zdarzenia z oferty dotyczącej sportów wirtualnych w ramach opcji edytowania zakładów nie jest możliwe dla kuponów, które zostały wcześniej zakwalifikowane do Promocji.

3.4. Promocją objęte są zarówno zakłady zawarte przy wykorzystaniu środków pochodzących z wpłat jak i freebet.

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

3.6. Promocja udostępniona zostanie dnia 11 marca 2024 r. i trwać będzie do dnia 14 kwietnia 2024 r. do godz. 23:59.

4. REKLAMACJE

Użytkownikowi przysługuje prawo do wniesienia reklamacji w związku z Promocją na zasadach określonych w Regulaminie.

5. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

5.1. Użytkownik, poprzez wzięcie udziału w Promocji, wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych na potrzeby realizacji postanowień niniejszego regulaminu, w szczególności przyznania dodatkowych środków.

5.2. Administratorem danych osobowych użytkowników biorących udział w Promocji jest Betclic. Szczegółowe informacje dotyczące zakresu pozyskiwanych danych osobowych, celu a także sposobu ich przetwarzania oraz praw przysługujących użytkownikowi dostępne są w polityce prywatności zamieszczonej na Stronie.

6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

6.1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 11 marca 2024 r.

6.2. Betclic zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu obowiązywania Promocji, w tym na zmienionych zasadach. W takiej sytuacji Promocja obowiązywać będzie do odwołania, chyba że wskazano inaczej.

ZAŁĄCZNIK DO REGULAMINU PROMOCJI „BEZ PODATKU" Z DNIA 11 MARCA 2024 R.

1. Zgodnie z pkt 6.2. Regulaminu Promocji „Bez Podatku", Promocja udostępniona zostaje do odwołania.
2. Postanowienia niniejszego załącznika wchodzą w życie z dniem 15 kwietnia 2024 r.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY ZAKŁADÓW

Na podstawie Regulaminu urządzania zakładów wzajemnych przez sieć Internet za pośrednictwem strony internetowej www.betclic.pl (dalej „**Regulamin**"), niniejszym ustala się szczegółowe informacje oraz warunki dotyczące oferty zakładów, które wchodzą w życie z dniem 06/12/2023 r.

OFERTA ZAKŁADÓW

1. PODRODZAJE ZAKŁADÓW

Zakład przedmeczowy: zakład zawarty przed rozpoczęciem wydarzenia. Zakłady przedmeczowe przyjmowane są w określonym przedziale czasowym, którym zazwyczaj jest czas przed rozpoczęciem wydarzenia. Wszystkie zakłady przedmeczowe postawione po rozpoczęciu wydarzenia zostaną anulowane.

Zakład na żywo (live): zakład zawarty po rozpoczęciu i w trakcie trwania wydarzenia. Zakłady na żywo mogą zostać zawarte w każdym momencie trwania wydarzenia. Zakłady na żywo z definicji podlegają dużym wahaniom kursów.

Zakład na zawody: zakład zawarty na wynik końcowy zawodów. Zakłady te są dostępne są przed rozpoczęciem zawodów w czasie ich trwania.

2. RODZAJE ZAKŁADÓW

2.1. Zakład pojedynczy

Zakład pojedynczy daje możliwość zawarcia zakładu na wynik jednego zdarzenia.

Jeżeli zakład jest wygrany, użytkownik uzyskuje postawioną stawkę pomnożoną, w pierwszej kolejności, przez wskaźnik a następnie określony dla tego zdarzenia kurs.

Jeżeli zakład jest przegrany, użytkownik traci wpłaconą stawkę.

Jeżeli wydarzenie zostanie odwołane, kwota stawki zostaje zwrócona użytkownikowi.

Możliwa wygrana w zakładzie pojedynczym obliczona zostanie jako iloczyn stawki, wskaźnika oraz kursu, zgodnie z poniższym algorytmem:

MW = (stawka x wskaźnik) x kurs

Przykład: Zakład pojedynczy za 100 zł z kursem 1,5

MW: 100 zł x wskaźnik x 1,5

Przykład: zakład na mecz piłki nożnej PSG - Bordeaux z następującymi kursami: PSG 2.25 / Remis 3.00 / Bordeaux 3.25. Trzy możliwe wybory: wygrana PSG (wybór 1), remis (wybór X) lub wygrana Bordeaux (wybór 2). Stawka w wysokości 10 zł na zwycięstwo PSG (wybór 1), którego kurs ustalono na 2,25. Jeśli PSG wygra, uzyskana wygrana wyniesie (10 X 0.88) [0.88 = wskaźnik] X 2,25= 19.80 zł.

2.2. Zakład AKO (lub wielokrotny)

Zakład AKO to zakład składający się z 2 do 30 selekcji.

Zakład podwójny:- zakład podwójny to kombinacja 2 zdarzeń. Oba zdarzenia muszą być zwycięskie, aby zakład okazał się wygrany. **Zakład potrójny**: zakład potrójny to kombinacja 3 zdarzeń. Wszystkie 3 zdarzenia muszą być zwycięskie, aby zakład okazał się wygrany.

Zakład poczwórny*: zakład poczwórny to kombinacja 4 zdarzeń. Wszystkie 4 zdarzenia muszą być zwycięskie, aby zakład okazał się wygrany.*

(...)

Zakład 30-pozycyjny*: zakład 30-pozycyjny to kombinacja 30 selekcji. Wszystkie 30 selekcji musi być zwycięskie, aby zakład okazał się wygrany.*

W zakładach AKO kursy na każdą selekcję są mnożone, aby uzyskać potencjalną wygraną. Maksymalna stawka zakładu nie jest określona.

Możliwości łączenia selekcji oraz kumulacji kursów są automatycznie wskazywane na kuponie przy dokonywaniu wyboru zdarzeń.

Jeżeli wszystkie zdarzenia okażą się wygrane, użytkownik uzyskuje postawioną stawkę pomnożoną, w pierwszej kolejności, przez wskaźnik a następnie przez kurs na każde z wybranych zdarzeń.

Jeżeli którekolwiek z wybranych zdarzeń okaże się przegrane, użytkownik traci wpłaconą stawkę.

Jeżeli zdarzenie na kuponie zawartym w ramach zakładu AKO zostanie odwołane, jest ono uznawane za wygrane po kursie 1,00.

Możliwa wygrana w zakładzie wielokrotnym obliczona zostanie jako iloczyn stawki, wskaźnika oraz kursów, zgodnie z poniższym algorytmem:

MW= (stawka x wskaźnik) x iloczyn kursów

Przykład: Zakład wielokrotny za 100 zł z kursami 1.5 i 2

MW = (100 zł x wskaźnik) x (1.5 x 2)

Przykład: zakład wielokrotny na mecz piłki nożnej Bordeaux-Marsylia i Grand Prix Monako F1 po następujących kursach: Marsylia 1.25 / Remis 3.00 / Bordeaux 6.00, zwycięzca Grand Prix Fernando Alonso 15.00.

Stawka 10 zł na zwycięstwo Bordeaux z kursem 6.00 oraz zwycięstwo Fernando Alonso z kursem 15.00.

Jeżeli oba zdarzenia okażą się wygrane, uzyskana wygrana wyniesie (10 X 0.88) [0.88 = wskaźnik] x (6,00 X 15,00) = 792 zł.

Należy pamiętać, że w ramach zakładów wielokrotncyh, za wyjątkiem zakładów oferowanych w związku z ofertą MyCombi, zabronione jest zawieranie zakładów na powiązane zdarzenia. W związku z powyższym nie akceptuje się zakładów wielokrotnych na powiązane zdarzenia i zastrzega się prawo do anulowania tychże zakładów. Zakład wielokrotny na powiązane zdarzenia to taki, w którym wynik jednego typowania może przyczynić się do wyniku innego typowania.

Przykładem takiego zakładu jest typowanie Hiszpanii na najlepszy zespół Mistrzostw Świata oraz Hiszpanii jako zdobywcy medalu Mistrzostw Świata. W przypadkach, gdy zakład zawierający powiązane zdarzenia zostanie błędnie zaakceptowany, zawarty zakład wielokrotny zostanie anulowany w całości a stawka zostanie zwrócona użytkownikowi.

2.3. Zakład systemowy

Zakład systemowy to taki, w których użytkownik może jednocześnie obstawić wynik więcej niż jednego zdarzenia. Zakład systemowy uznaje się za wygrany w przypadku poprawnego wytypowania wyniku określonej liczby zdarzeń objętych danym zakładem systemowym. Przykładowo zakład systemowy 2/3 to taki, w którym użytkownik zawarł zakłady pojedyncze na wyniki trzech zdarzeń. Wskazany przykładem zakład systemowy zostanie rozliczony jako wygrany w przypadku poprawnego wytypowania wyników co najmniej dwóch zdarzeń.

2.3.1. Rodzaje zakładów systemowych

Istnieją dwa rodzaje zakładów systemowych:

1/ Zakład systemowy typu x/y: zakład ten wynika ze wzoru C_x^y co jest równoważne z: y! / (x ! x (y-x) !), gdzie *x* jest liczbą zdarzeń w każdym zakładzie systemowym, a *y* jest liczbą zdarzeń

wybraną przez użytkownika.

Przykład dla systemu 2/5:

Wśród 5 zdarzeń wybranych przez użytkownika liczba zakładów wielokrotnych składających się z dwóch zdarzeń (tzw. zakład podwójny) wynosi C_2^5 *(5x4x3x2x1) / ((2x1) x (5-2) !) = 10*

2/ Zakład systemowy zaawansowany: składają się z wyznaczenia kilku kombinacji opartych na wyborze od 3 do 8 zdarzeń, które pozwalają na zakład obejmujący wszystkie zdarzenia *y* i/lub pojedynczy zakład na każde zdarzenie *y*, który może zostać zawarty na tym samym kuponie.

Zgodnie z zasadami dotyczącymi zakładów na powiązane zdarzenia, w przypadku formuł zakładów systemowych dokonane wybory nie mogą być ze sobą systematycznie łączone (na przykład wybóry dla zakładów na ten sam mecz tenisowy nie mogą być łączone). Możliwości formuł zakładów systemowych są automatycznie wskazywane przy dokonywaniu wyboru / na kuponie.

2.3.2. Oferta zakładów systemowych

Większa ilość zdarzeń w ramach zakładu systemowego daje więcej możliwości zawarcia zakładu.

W zakładach tych stawka, odpowiadająca całkowitej stawce na poszczególne zakłady systemowe, jest dzielona przez liczbę zawartych zakładów.

Przykładowo, w zakładzie systemowym 2 z 4 (= 6 zakładów), całkowita stawka w wysokości 10 zł oznacza, że stawiasz na 6 zakładów wielokrotnych składających się z dwóch zdarzeń (tzw. zakład podwójny) o stawce 1.66 zł na każdy z nich.

Dla każdego zakładu systemowego, wygrana zależy od liczby poprawnie wytypowanych zakładów zgodnie z poniższą tabelą:

Liczba zdarzeń	Systemy zakładów	Liczba zakładów	Kombinacje	Zakład podstawowy 10 złotych (kwoty zaangażowane)	Warunki wygranej
3 mecze	**System 2/3**	3 zakłady	3 zakłady podwójne	30 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
3 mecze	**Trixies**	4 zakłady	3 zakłady podwójne, 1 zakład potrójny	40 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
3 mecze	**Patent**	7 zakładów	1 zakład typu Trixies, 3 zakłady pojedyncze	70 zł	Min. 1 zwycięski zakład
4 mecze	**System 2/4**	6 zakładów	6 zakładów podwójnych	60 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
4 mecze	**System ¾**	4 zakładów	4 zakłady potrójne	40 zł	Min. 3 zwycięskie zakłady
4 mecze	**Yankee**	11 zakładów	6 zakładów podwójnych, 4 zakłady potrójne, 1 zakład poczwórny	110 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
4 mecze	**Lucky 15**	15 zakładów	1 zakład Yankee, 4 zakłady pojedyncze	150 zł	Min. 1zwycięski zakład
5 meczów	**System 2/5**	10 zakładów	10 zakładów podwójnych	100 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
5 meczów	**System 3/5**	10 zakładów	10 zakładów potrójnych	100 zł	Min. 3 zwycięskie zakłady
5 meczów	**System 4/5**	5 zakładów	5 zakładów poczwórnych	50 zł	Min. 4 zwycięskie zakłady
5 meczów	**Canadian**	26 zakładów	10 zakładów podwójnych, 10 zakładów potrójnych, 5 zakładów poczwórnych, 1 zakład poczwórny	260 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
5 meczów	**Lucky 15**	31 zakładów	1 zakład kanadyjski, 5 zakładów pojedynczych	310 zł	Min. 1 zwycięski zakład
6 meczów	**System 2/6**	15 zakładów	15 zakładów podwójnych	150 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
6 meczów	**System 3/6**	20 par	20 zakładów potrójnych	200 zł	Min. 3 zwycięskie zakłady
6 meczów	**System 4/6**	15 zakładów	15 zakładów poczwórnych	150 zł	Min. 4 zwycięskie zakłady
6 meczów	**System 5/6**	6 zakładów	6 zakładów pięciokrotnych	60 zł	Min. 5 zwycięskie zakłady
6 meczów	**Heinz**	57 zakładów	15 zakładów podwójnych, 20 zakładów potrójnych, 15 zakładów poczwórnych, 6 zakładów pięciokrotnych, 1 zakład sześciokrotny	570 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
6 meczów	**System Lucky 63**	63 zakładów	1 zakład Heinz, 6 zakładów pojedynczych	630 zł	Min. 1 zwycięski zakład

7 meczów	**System 2/7**	21 zakładów	21 zakładów podwójnych	210 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
7 meczów	**System 3/7**	35 zakładów	35 zakładów potrójnych	350 zł	Min. 3 zwycięskie zakłady
7 meczów	**System 4/7**	35 zakładów	35 zakładów poczwórnych	350 zł	Min. 4 zwycięskie zakłady
7 meczów	**System 5/7**	21 zakładów	21 zakładów pięciokrotnych	210 zł	Min. 5 zwycięskie zakłady
7 meczów	**System 6/7**	7 zakładów	7 zakładów sześciokrotnych	70 zł	Min. 6 zwycięskie zakłady
7 meczów	**Super Heinz**	120 zakładów	21 zakładów podwójnych, 35 zakładów potrójnych, 35 zakładów poczwórnych, 21 zakładów pięciokrotnych, 7 zakładów sześciokrotnych, 1 zakład siedmiokrotny	1200 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
8 meczów	**System 2/8**	28 zakładów	28 zakładów podwójnych	280 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady
8 meczów	**System 3/8**	56 zakładów	56 zakładów potrójnych	560 zł	Min. 3 zwycięskie zakłady
8 meczów	**System 4/8**	70 zakładów	70 zakładów poczwórnych	700 zł	Min. 4 zwycięskie zakłady
8 meczów	**System 5/8**	56 zakładów	56 zakładów pięciokrotnych	560 zł	Min. 5 zwycięskie zakłady
8 meczów	**System 6/8**	28 zakładów	28 zakładów sześciokrotnych	280 zł	Min. 6 zwycięskie zakłady
8 meczów	**System 7/8**	8 zakładów	8 zakładów siedmiokrotnych	80 zł	Min. 7 zwycięskie zakłady
8 meczów	**Goliath**	247 zakładów	28 zakładów podwójnych, 56 zakładów potrójnych, 70 zakładów poczwórnych, 56 zakładów pięciokrotnych, 28 zakładów sześciokrotnych, 8 zakładów siedmiokrotnych, 1 zakład ośmiokrotny	2470 zł	Min. 2 zwycięskie zakłady

3. ZAWIERANIE ZAKŁADÓW

3.1. Zasady ogólne

Można zawrzeć jedynie zakład o minimalnym kursie 1,14. Minimalna stawka każdego zakładu wynosi 0,50 zł.

Zawierając zakład, użytkownik gwarantuje, że zapoznał się z niniejszymi zasadmi. Wszystkie zakłady będą rozliczone na podstawie kursów dostępnych w momencie, gdy zakład został zawarty. BEM Operations Limited (dalej „**Betclic**") zastrzega sobie prawo do zmiany kursów w ofercie w dowolnym momencie, a także zawieszenia lub zamknięcia zakładów na wydarzenia przed planowaną godziną ich rozpoczęcia.

Każdy zakład uważa się za skuteczny, jeżeli został zatwierdzony przez użytkownika na i widnieje w odpowiedniej zakładce dostępnej na koncie użytkownika. Potwierdzonego zakładu nie można anulować ani zmieniać, z wyjątkiem funkcji Edit Bet, która może zostać udostępniona. Wszystkie kursy mogą ulec zmianie i są ustalane w momencie zawierania zakładu.

Maksymalna kwota wygranej ograniczona jest do 800,000.00 zł, za wyjątkiem ograniczeń dotyczących kont tymczasowych, na użytkownika oraz na zakład, jeżeli dotyczy zakładu pojedynczego lub wielokrotnego. Zastrzega się prawo do ustalenia ograniczeń wygranych innych od podanych w niniejszym paragrafie oraz/lub do ustalenia limitów wygranych w odniesieniu do indywidualnych użytkowników. Jeżeli iloczyn stawki i kursu przekracza maksymalną dozwoloną wygraną, zakład nie będzie mógł zostać zawarty a użytkownik zostanie o tym poinformowany. Jeżeli ze względu na problem techniczny zawarcie takiego zakładu okaże się skuteczne, uzyskana wygrana zostanie ograniczona do maksymalnej dozwolonej wysokości.

Wysokość wygranych, jakie użytkownik może zakumulować na koncie użytkownika w okresie jednego tygodnia (od poniedziałku od godz. 24:00 do niedzieli do godz. 24:00 czasu środkowoeuropejskiego) to 1,000,000.00 zł. Zastrzega się prawo do ustalenia ograniczeń tygodniowych wygranych innych niż podane w tym paragrafie oraz/lub do ustalenia innych limitów wygranych w odniesieniu do indywidualnych użytkowników. Minimalna stawka każdego zakładu wynosi 0,50 zł. Maksymalna stawka zakładu nie jest określona. W przypadku, gdy wniesiona przez użytkownika stawka przewyższać będzie wartość ustalonej stawki maksymalnej, system zaakceptuje zakład przy wykorzystaniu stawki maksymalnej informując o tym użytkownika. Jeżeli użytkownik zawarł kilka identycznych zakładów, których kwota wygranej przewyższa ustalony limit, zastrzega się prawo do ograniczenia kwot stawek wnoszonych przez użytkownika tak, aby wygrana pozostała w określonym limicie.

Zakład może zostać anulowany w przypadku, gdy informacja, która może sprawić, że wynik zdarzenia będzie przewidywalny, zostanie podana do publicznej wiadomości w momencie akceptacji zakładu lub gdy informacja, która znacząco zmienia kurs zakładu, zostanie podana do publicznej wiadomości w momencie akceptacji zakładu.

W przypadku zakładu pojedynczego, stawka zostanie zwrócona na konto użytkownika. W zakładzie wielokrotnym, jeżeli jakiekolwiek zdarzenie zostanie anulowane, będzie ono rozliczone jako wygrane po kursie 1.00.

3.2. Zakłady na żywo

Zakłady na żywo podlegają dużym wahaniom kursów. Między momentem zlecenia zawarcia zakładu a czasem jego zatwierdzenia, kursy mogą ulec zmianie.

- Gdy kurs się zmniejszy: użytkownikowi zaproponowany zostanie nowy kurs z możliwością jego akceptacji.

- Gdy kurs wzrasta: gdy zmienność wynosi od 0,1% do 20%, kurs zostanie automatycznie zatwierdzony. Jeżeli przekroczy próg 20%, użytkownikowi zaproponowane zostaną nowe kursy z możliwością ich akceptacji.

Aby umożliwić płynne zawieranie zakładów na żywo, oferowana jest opcja automatycznej akceptacji zmian kursów poprzez uruchomienie jej na koncie użytkownika.

3.3. Uczciwość zakładów

Betclic zastrzega sobie prawo do podjęcia wszelkich niezbędnych i proporcjonalnych działań przeciwko użytkownikom, których podejrzewa się o czerpanie nieuczciwych korzyści w ramach korzystania z usług oferowanych przez Betclic. Każde nadużycie będzie uzasadniało podjęcie przez Betclic kroków zgodnie z Regulaminem, które to kroki mogą obejmować, między innymi zawieszenie i/lub trwałe zamknięcia konta użytkownika.

Wszelkie podejrzenia nieprawidłowości w stosunku do zdarzenia, na które przyjmowane są zakłady, mogą prowadzić do wstrzymania transakcji przez Betclic do momentu zakończenia dochodzenia. Każde dochodzenie może zostać przeprowadzone przez Betclic we współpracy z odpowiednim organami publicznymi i / lub organem niezależnym. Wszelkie działania podjęte w następstwie dochodzenia mogą obejmować anulowanie poszczególnych zakładów i/lub wstrzymanie środków. Betclic zastrzega prawo do przekazania danych osobowych odpowiednim organom.

Za naruszenie zasad uznaje się, w szczególności:

- wielokrotne i nieuczciwe nadużywanie błędów technicznych;
- zawieranie zakładów z wiedzą o wyniku (w jakikolwiek sposób, poprzez np. obecność użytkownika na wydarzeniu, wykorzystanie technicznego działania strony). Jeżeli zakład został zawarty po tym, jak wynik wydarzenia był znany, Betclic przysługuje prawo do anulowania zakładu;
- zawieranie powtarzających się zakładów zawierających tę samą selekcję / te same selekcje od tego samego lub różnych użytkowników, gdzie Betclic ma powody podejrzewać, że działają oni w zmowie i/lub gdzie takie zakłady zawierane są w krótkim odstępie czasu;
- nieuczciwe wykorzystanie ofert specjalnych / promocji Betclic, w tym wszelkie nadużycia funkcji Cash-Out, niezależnie od tego, czy takie nadużycia podejmowane są indywidualnie czy grupowo.

Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że:

- gdy istnieją powody aby sądzić, że zakład został zawarty na podstawie znanego wyniku zdarzenia, nawet jeżeli jest ona znany jedynie osobie zawierającej zakład, Betclic zastrzega sobie prawo do unieważnienia takiego zakładu;
- nie zawiera się zakładu, bezpośrednio lub pośrednio, na wydarzenie, w którym użytkownik bierze czynny udział, w jakimkolwiek charakterze, w tym, ale nie wyłącznie, jako urzędnik imprezy, zawodnik, trener, klub / manager drużyny lub pracownik. Jeżeli użytkownik jest zaangażowany w wydarzenie, Betclic zastrzega sobie prawo do unieważnienia takiego zakładu i przekazanie wszystkich istotnych informacji do odpowiednich organów;w przypadku, gdy dana informacja mogąca przyczynić się do przewidzenia wyniku danego zdarzenia zostanie przekazana do wiadomości publicznej w okresie przyjmowania zakładu i/lub jeśli informacje znajdujące się w domenie publicznej w odniesieniu do zakładu znacząco wpłyną na zmiany kursu jakiegokolwiek zakładu, Betclic ma prawo anulować zakład na dane zdarzenie.

3.4. Błędy

Zastrzega się prawo do odmowy przyjęcia jakiegokolwiek zakładu bez powiadamiania, usprawiedliwienia lub rekompensaty dla gracza. Betclic w żaden sposób nie ponosi odpowiedzialności za błędy w pisowni, wyświetlaniu, publikacji, błędne informacje lub kursy. Jeżeli którykolwiek zakład przedmeczowy zostanie błędnie zaakceptowany, zastrzega się prawo do unieważnienia zakładu, w którym wystąpiły oczywiste błędy dotyczące kursów i/lub rezultatów (np. błędne odwrócenie drużyn, kursy, wyniki, itp.). Jeżeli zakład na żywo zostanie przyjęty w sposób błędny, zakład ten zostanie unieważniony.

3.5. Zmiana nazwy drużyny

Zmiana nazwy drużyny, np. ze względu na zmianę sponsora, nie ma wpływu na zawarte zakłady.

4. WYNIKI

4.1. Ogłoszenie wyników

Pierwszy wynik ogłoszony na zakończenie imprezy przez organizatora (zakończenie wyścigu, meczu, walki, zawodów, ceremonii wręczenia nagród) jest uznawany za oficjalny wynik, niezależnie od ewentualnych późniejszych dyskwalifikacji, kar i zmian.

W celu rozliczenia zakładu wykorzystuje się informacje dostępne na oficjalnych stronach internetowych dedykowanych danemu zdarzeniu bądź podmiotowi, który organizuje dane zdarzenie. Jeżeli dowody z obrazów telewizyjnych, zdjęcia lub raporty meczowe wskażą, że oficjalna strona popełniła błąd, Betclic zastrzega sobie prawo do dokonania rozliczeń z alternatywnych źródeł. Wyniki zakładów są rozliczane zgodnie z oficjalnym wynikiem ogłoszonym po zakończeniu imprezy. Każda zmiana rezultatu lub wyniku, w tym w przypadku dyskwalifikacji lub późniejszych kar, nawet gdy zostały one przyznane przez oficjalny organ, nie będą brane pod uwagę w rozliczaniu zakładów, z wyjątkiem przypadku modyfikacji wyniku po zastosowaniu „*challenge*" przez zawodnika lub tenisową drużynę deblową (patrz zasady szczegółowe poniżej).

Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że oferta Betclic zależna jest od informacji dostarczanych przez partnerów i dostawców zewnętrznych Betclic. W przypadku zatwierdzenia błędnego wyniku, Betclic przystąpi do sprostowania błędu. W przypadku dokonania wypłaty błędnie rozliczonego zakładu Betclic podejmie działania określone Regulaminem

4.2. Ogólne zasady rozstrzygania remisów: Dead Heat

W przypadku, gdy zawodnicy/drużyny osiągną dokładnie ten sam wynik, kursy zastosowane do tego wyniku zostaną podzielone przez liczbę zawodników/drużyn, którzy osiągnęli ten sam wynik. Wzór na obliczenie kursu w przypadku remisu wygląda następująco:

kurs/liczba zawodników/drużyn, którzy osiągnęli ten sam wynik.

W związku ze zmianą kursu, wygrana obliczana jest ponownie zgodnie z powyższymi zasadami.

W przypadku zakładu pojedynczego, wynikiem będzie początkowy kurs, po którym zawarto zakład, podzielony przez liczbę remisujących uczestników.

Przykład: *zakład na najlepszego strzelca Ligue 1, Neymar, kurs 4;*

Neymar i Mbappé zostają ex-aequo najlepszymi strzelcami Ligue 1;

zmieniony kurs wyniesie 4/2, czyli 2.

Przykład: *zakład na najlepszego strzelca Ligue 1, Neymar, kurs 9;*

Neymar, Mbappé i Payet zostają ex-aequo najlepszymi strzelcami Ligue 1;

zmieniony kurs wyniesie 9/3, czyli 3.

W przypadku zakładu wielokrotnego lub zakładu systemowego zasada ta dotyczy każdego wyboru, którego dotyczy remis. Ogólny kurs zawartego zakładu wielokrotnego lub zakładu systemowego zostanie zmieniony w celu dokonania aktualizacji.

Przykład: *Potrójny zakład wielokrotny składający się z następujących wyborów:*

1. zwycięzca Ligue 1, Lille, kurs 2.60;

2. najlepszy strzelec Ligue 1, Payet, kurs 4,80;

3. zwycięzca UEFA Euro 2020, Francja, kurs 5;

kurs wynosi 62,40 (2,60 x 4,80 x 5).

Jeżeli Neymar, Mbappé i Payet zakończą sezon ex-aequo jako najlepsi strzelcy Ligue 1, kurs zostanie zmieniony przez podzielenie kursu składowego przez liczbę zawodników, którzy osiągnęli ten sam wynik. Zmieniony kurs wyniesie zatem 20,8 (2,60 x (4,80/3) x 5).

W przypadku zakładu z wielokrotną liczbą zwycięskich miejsc w klasyfikacji (tzw. „płatnych miejsc"), dotyczącego przykładowo zakładu na uplasowanie się zawodnika/drużyny w wyszczególnionym przedziale rankingu/tabeli – TOP 3 (3 „płatne miejsca") / TOP 6 (6 „płatnych miejsc) / TOP 10 (10 „płatnych miejsc") etc., aktualizacja kursu następuje w sposób opisany w poniższym przkładzie.

Przykład: *Zakład na uplasowanie się zawodnika w pierwszej piątce najlepszych strzelców Ligi Mistrzów: Salah, kurs 2.6. W zakładzie obowiązuje 5 „płatnych miejsc", przy czym na 4 miejscu uplasowało się 3 zawodników ex-aequo. Tabela na zakończenie sezonu wygląda następująco:*

1. Neymar;

2. Payet;

3. Mbappe;

4. ex-aequo:- Salah,- Kane,- Ronaldo.

Salah osiągnął ten sam wynik co Ronaldo i Kane. W zakładzie pozostały tylko 2 „płatne miejsca". Zmieniony kurs wyniesie 1.73 (2.6 x (2/3)).

4.3. Szczególny przypadek remisu: zakłady „Head to head" i zakłady 3-drogowe

O ile nie określono inaczej w szczegółowych zasadach każdego sportu, jeżeli jeden lub więcej uczestników zawodów nie wystartuje, zakład zostaje unieważniony. Co najmniej jeden uczestnik musi zakończyć zawody, w przeciwnym wypadku zakład zostanie uznany za nieważny. Jeżeli wszyscy uczestnicy zawodów zostaną zdyskwalifikowani lub w inny sposób wykluczeni, zakład zostanie unieważniony. Jeżeli uczestnicy zawodów osiągną wynik remisowy, a oferta zakładów nie umożliwia zawarcia zakładu na wynik remisowy, zakład zostanie unieważniony. Gdy w danym zdarzeniu udział bierze minimum 3 (trzech) uczestników, i gdzie minimum 2 (dwóch) uczestników zdarzenia osiągnie ten sam rezultat, zastosowanie mają zasady Dead Heat. Powyższe reguły obowiązują, jeżeli nie określono inaczej dla konkretnych dyscyplin sportowych.

Dla zakładów powyżej/poniżej, jeżeli całkowita liczba bramek, punktów itp. jest równa danej liczbie/cyfrom i nie są oferowane kursy na tę liczbę/cyfry, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

5. ODWOŁANIE I ODROCZENIE WYDARZEŃ

Każde odwołane, przełożone lub zaniechane wydarzenie musi zostać wznowione, chyba że określono inaczej, w ciągu 48 godzin od pierwotnie planowanego rozpoczęcia wydarzenia, aby zakłady zachowały ważność.

W przeciwnym razie, o ile nie zostanie to wyraźnie wskazane, zakłady zostaną unieważnione, z wyjątkiem zakładów, których wynik jest już znany. Jeżeli wydarzenie zakończy się przed upływem regulaminowego czasu, zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany. Odstępstwa od tej zasady mogą zostanć określone osobno dla poszczególnych dyscyplin sportowych. W przypadku odwołania wydarzenia stawka zostaje zwrócona.

Jeżeli nie określono inaczej, w przypadku zmiany miejsca, w którym wydarzenie ma się odbyć, zawarte zakłady pozostaną ważne tak długo, jak długo drużyna gospodarzy jest nadal uważana za drużynę gospodarzy. W przypadku gdyi drużyny gospodarzy i gości zostaną odwrócone, wszystkie zakłady zawarte na takie wydarzenie zostaną anulowane a stawki zwrócone.

6. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Tablica wyników - dostępna na stronie dla zakładów na żywo przeznaczona jest wyłącznie dla celów informacyjnych i powinna być odbierana jedynie jako przewodnik. Betclic nie ponosi odpowiedzialności za błędy, które mogą pojawić się na tablicy wyników na żywo i w gestii użytkownika leży sprawdzanie poprawności stanu zdarzenia przed zawarciem zakładu. Betclic dołoży wszelkich starań, aby informacje oraz dostarczone dane były prawdziwe i dokładne. Zawarty zakład nie zostanie anulowany w przypadku umieszczenia nieprawdziwych informacji na tablicy wyników. Statystyczne, kontekstowe informacje udostępniane na stronie, podawane są wyłącznie do celów informacyjnych i powinny być odbierane jedynie jako wskazówka. Betclic nie ponosi odpowiedzialności za błędy w tychże statystykach.

Zmiana wyników podczas zakładów na żywo - użytkownik przyjmuje do wiadomości i akceptuje, że dostarczanie i aktualizacja wyników w związku z zakładami na żywo podlega transmisji danych przez naszych dostawców i partnerów. W związku z tym może wystąpić opóźnienie pomiędzy zdarzeniem a aktualizacją danych na stronie. Opóźnienie to może się również różnić w zależności od dostawcy dostępu, sprzętu lub połączenia internetowego, z którego korzysta użytkownik. W związku z powyższym, Betclic nie ponosi odpowiedzialności za błędy, które mogą wystąpić z powodu braku aktualizacji lub zbyt późnej aktualizacji. Jeżeli zakład na żywo zostanie zawarty w trakcie opóźnionej transmisji na żywo, a w międzyczasie drużyna/zawodnik uzyska znaczącą przewagę, zakład zostanie unieważniony.

Zakłady na żywo - kalendarz zakładów na żywo może zostać zmieniony w każdej chwili w wyniku zmian w planach transmisji przez nadawców. Jeżeli zakład na żywo zostanie zawarty w trakcie opóźnionej transmisji na żywo, a w międzyczasie drużyna/zawodnik uzyska znaczącą przewagę, zakład zostanie unieważniony.

7. ZASADY SZCZEGÓŁOWE DLA POSZCZEGÓLNYCH SPORTÓW

LEKKOATLETYKA

ZASADY OGÓLNE
Rezultaty stają się oficjalnymi w momencie dekoracji na podium. Jakiekolwiek późniejsze zmiany nie mają wpływu na zmianę rozliczenia zakładów.

W przypadku braku ceremonii wręczenia medalów, zostaną uznane oficjalne wyniki z dnia zakończenia zawodów.

Zakłady pozostaną ważne, nawet jeżeli zostały przełożone na dłużej niż 48 godzin, chyba, że zdarzenie zostało całkowicie odwołane.

Medale zdobyte w wydarzeniach drużynowych zostaną policzone jako 1 medal.

Jeżeli zawodnik weźmie udział w co najmniej jednym biegu, serii lub etapie zawodów, zakłady dotyczące jego miejsca na podium, miejsca w top X oraz zwycięstwa w zawodach pozostają ważne, nawet jeśli zawodnik wycofa się z dalszego udziału w zawodach.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na zwycięskiego zawodnika/zespół/kraj w wydarzeniu wymienionym w tytule zakładu.**
Head to Head	**Postaw na zawodnika/zespół/kraj, który ukończy zawody na wyższym miejscu.** Przynajmniej dwóch zawodników musi wystartować aby zakłady pozostały ważne. Jeżeli jeden z zawodników z jakiegokolwiek powodu wycofa się, jego rywal zostanie uznany zwycięzcą. Jeżeli żaden z wymienionych zawodników nie weźmie udziału, zakłady zostaną anulowane. W celu określenia zwycięzcy zostaną uwzględnione oficjalne rezultaty.
Podium	**Postaw na zawodnika/zespół/kraj wymieniony w tytule zakładu, który zajmie miejsce na podium.**
Rekord	**Postaw czy w wydarzeniu wymienionym w tytule zakładu zostanie pobity rekord świata.**

Łączna liczba medali / łączna liczba złotych medali	**Postaw na ilość medali zdobytych przez zawodnika/zespół/kraj wymieniony w zakładzie.** Zakład może być zawarty na liczbę medali (złoty / srebrny / brązowy) lub liczbę złotych medali.

WIOŚLARSTWO

ZASADY OGÓLNE

Jeżeli obiekt zostanie zmieniony, wszystkie zakłady pozostaną ważne.
Jeżeli nie wskazano inaczej, zakłady są ważne tylko wtedy, gdy zawodnik/zespół nadal znajduje się na oficjalnej liście uczestników w momencie rozpoczęcia pierwszego wydarzenia. Zawodnik/zespół znajdujący się na zawartym zakładzie nie musi brać udziału w pierwszym wydarzeniu. Zakłady pozostają ważne, jeżeli zawodnik rozpocznie zawody, ale ich nie ukończy.
Do wyłonienia zwycięzcy zostanie użyty oficjalny czas. Podium będzie traktowane jako wynik końcowy bez uwzględnienia ewentualnych zmian, które mogą nastąpić później. W przypadku, gdy ceremonia podium nie odbędzie się, wyniki zakładów są zatwierdzane na podstawie oficjalnych wyników czasowych.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na zwycięzcę zawodów.** Zakłady pozostaną ważne bez względu na to, czy zawodnik lub zespół wezmą udział w wyścigu. Zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników czasowych.
Head to Head	**Postaw na zawodnika/zespół/kraj, który ukończy zawody na wyższym miejscu.** Obaj zawodnicy lub zespoły muszą wystartować, aby zakłady pozostały ważne. Jeżeli ceremonia dekoracji nie odbędzie się, zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników czasowych.
Podium	**Postaw na zawodnika/zespół/kraj wymieniony w tytule zakładu, który zajmie miejsce na podium.**

BADMINTON

ZASADY OGÓLNE
Wszystkie zasady mają zastosowanie do zakładów „przedmeczowych" i „na żywo".
W przypadku zmiany miejsca rozgrywania meczów, zakłady pozostaną ważne.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na zwycięzcę meczu.** Mecz zostanie uznany za rozpoczęty po zdobyciu pierwszego punktu. W przypadku nie rozpoczęcia meczu wszystkie zakłady zostaną anulowane.
Zwycięzca seta	**Postaw na zwycięzcę seta.** Cały set musi zostać rozegrany, aby zakład pozostał ważny.
Handicap setowy	**Postaw na zwycięzcę meczu z uwzględnieniem handicapu.** Cały mecz musi zostać rozegrany, aby zakład pozostał ważny, chyba że w momencie przerwania meczu można już stwierdzić zwycięzcę zakładu.
Dokładny wynik	**Postaw na końcowy wyniku meczu.** Cały mecz musi zostać rozegrany aby zakład pozostał ważny
Liczba setów	**Postaw na ilość rozegranych setów.** Cały mecz musi zostać rozegrany aby zakład pozostał ważny, chyba że osiągnięto już założoną liczbę setów
Suma punktów	**Postaw na ilość zdobytych punktów w meczu.** Cały mecz musi zostać rozegrany aby zakład pozostał ważny, chyba że osiągnięto już założoną liczbę punktów.
Zwycięzca punktu	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie punkt oferowany w zakładzie.**
Wyścig do X pkt	**Postaw na zawodnika, który pierwszy zdobędzie określoną ilość punktów.** W razie niedokończenia spotkania, wszystkie zakłady zostaną anulowane. W razie osiągnięcia założonej w zakładzie liczby punktów przez jednego z graczy, zakłady zostaną rozliczone, mimo niedokończenia spotkania.
Ostateczny zwycięzca	**Postaw na zwycięzcę turnieju.** Wszystkie zakłady pozostaną ważne oprócz zakładów zawartych na uczestników, którzy nie wzięli udziału w pierwszej rundzie kwalifikacji.

BASEBALL/SOFTBALL

ZASADY OGÓLNE

Wyniki
Do rozliczenia zakładów wliczane są 'extra-innings', chyba że wyraźnie stwierdzono inaczej. 'Extra-innings' mają zastosowanie, gdy po regulaminowej liczbie 'inningów' wynik jest nierozstrzygnięty i konieczne jest rozegranie dodatkowych 'inningów' by wyłonić zwycięzcę meczu. Wyniki wykorzystywane do rozliczenia zakładów pochodzą z oficjalnej strony danej ligi. Jeżeli zaistnieje rozbieżność w wynikach pomiędzy oficjalną stroną danej ligi, a wynikiem uzyskanym z transmisji online/tv, Betclic rozliczy zakłady na podstawie wyników z oficjalnej strony danej ligi. W przypadku braku oficjalnych wyników, Betclic rozliczy zakłady bazując na dostępnych źródłach danych.

W przypadku meczów tzw. 'double-header', czyli meczów, w których te same zespoły rozgrywają dwa spotkania tego samego dnia, Betclic nie ponosi odpowiedzialności w przypadku błędnie zidentyfikowanego spotkania przez klienta. Klient jest odpowiedzialny za sprawdzenie dokładnej godziny i daty poszczególnego meczu. Zakłady na błędnie zidentyfikowany mecz nie będą anulowane. Betclic może oferować zakłady 'Combo'. Są to zakłady łączące kilka indywidulanych selekcji. Jeżeli jedna z indywidualnych selekcji zakładu 'Combo' okaże się nietrafiona, wówczas cały zawarty zakład uznaje się za przegrany.

Anulowane/przełożone spotkania
W przypadku przełożenia meczu zakłady pozostaną ważne, jeżeli mecz rozpocznie się w ciągu 48 godzin od pierwotnie wyznaczonej oficjalnej daty meczu. W innym przypadku, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

Jeśli mecz rozpocznie się w zaplanowanym terminie, ale zostanie opóźniony/zawieszony z jakiegokolwiek powodu (np. z powodu złych warunków atmosferycznych) i zostanie wznowiony w ciągu 48 godzin od pierwotnego czasu rozpoczęcia lub zostanie przedwcześnie trwale przerwany po decyzji sędziego (czyli uznany za zakończony), wszystkie zakłady będą ważne. Zostaną one rozliczone na podstawie oficjalnych wyników ogłoszonych przez daną ligę, nawet w przypadku zmiany formatu spotkania (np. ilości "inningów").

Jeżeli mecz nie zostanie wznowiony lub zostanie wznowiony po upływie więcej niż 48 godzin, zakłady zostaną unieważnione, z wyjątkiem zakładów, których wynik został rozstrzygnięty.

W każdym innym wypadku, kiedy mecz bądź poszczególne 'inningi' zostaną anulowane, zawarte zakłady również zostaną anulowane, z wyjątkiem zakładów na 'inningi', których wynik jest już znany.

Lokalizacja spotkania
W przypadku zmiany ogłoszonej lokalizacji meczu zakłady będą ważne, o ile gospodarze nadal będą figurować jako gospodarze, a mecz nie zostanie rozegrany na boisku przeciwnika. W przypadku zmiany lokalizacji na neutralną, zawarte zakłady pozostaną ważne.

Zakłady długoterminowe
Zakłady długoterminowe zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych źródeł, nawet w przypadku zmiany formatu poszczególnych rozgrywek.
Zakłady na zwycięzcę danej ligi obejmują rozgrywki 'play-offs', chyba że wskazano inaczej.
Zakłady na zwycięzców poszczególnych dywizji obejmują tylko sezon regularny.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na zwycięzcę meczu.**
Wynik meczu	**Postaw na wynik meczu, dodatkowe rundy nie są uwzględniane do zakładu.**
Suma punktów	**Postaw na liczbę punktów w meczu.** Zakład może być zawarty na mecz, drużynę lub na rundę. Mecz/runda musi zostać zakończona, aby zakłady pozostały ważne, chyba że osiągnięto już założoną liczbę punktów.
Handicap punktowy	**Postaw na zwycięzcę meczu z uwzględnieniem handicapu.**
Wynik rundy	**Postaw na wynik rundy.**
Różnica zwycięstwa	**Postaw na różnicę punktów między zwycięską drużyną, a drużyną przegraną.**
Extra Innings/Dodatkowe rundy	**Postaw na to czy w meczu będą dodatkowe rundy.**
Zwycięzca zawodów	**Postaw na zwycięzcę zawodów.** Play-offy są uwzględniane.
Zwycięzca ligi.	**Postaw na zwycięzcę ligi.** Play-offy są uwzględniane.
Zwycięzca dywizji	**Postaw na zwycięzcę dywizji.** Play-offy nie są uwzględniane.

ZAKŁADY NA ZAWODNIKÓW

Zawodnik zdobędzie X Runs	**Postaw na ilość runs zdobytych przez zawodnika w meczu**. Do rozliczenia wliczane są extra innings, chyba że wskazano inaczej. W przypadku gdy zawodnik nie weźmie udziału w meczu zakłady dotyczące tego zawodnika zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
Którykolwiek zawodnik zdobędzie Run - 2 zawodników	**Postaw na to czy co najmniej jeden ze wskazanych zawodników zdobędzie przynajmniej jeden run**. Do rozliczenia wliczane są extra innings, chyba że wskazano inaczej. W przypadku gdy żaden ze wskazanych zawodników nie weźmie udziału w meczu zakłady dotyczące tych zawodników zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
Zdobywca Home Run	**Postaw na to czy wskazany zawodnik zdobędzie Home Run w meczu.** Do rozliczenia wliczane są extra innings, chyba że wskazano inaczej. W przypadku gdy zawodnik nie weźmie udziału w meczu zakłady dotyczące tego zawodnika zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
Którykolwiek zawodnik zdobędzie Home Run - 2 zawodników	**Postaw na to czy co najmniej jeden ze wskazanych zawodników zdobędzie przynajmniej jeden home run**. Do rozliczenia wliczane są extra innings, chyba że wskazano inaczej. W przypadku gdy żaden ze wskazanych zawodników nie weźmie udziału w meczu zakłady dotyczące tych zawodników zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
Którykolwiek zawodnik zdobędzie Home Run - 3 zawodników	**Postaw na to czy co najmniej jeden ze wskazanych zawodników zdobędzie przynajmniej jeden home run**. Do rozliczenia wliczane są extra innings, chyba że wskazano inaczej. W przypadku gdy żaden ze wskazanych zawodników nie weźmie udziału w meczu zakłady dotyczące tych zawodników zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.

2 zawodników zdobędzie więcej niż X Run's	**Postaw na to czy wskazani zawodnicy zdobędą łącznie więcej niż wskazaną liczbę runów**. Do rozliczenia wliczane są extra innings, chyba że wskazano inaczej. W przypadku gdy żaden ze wskazanych zawodników nie weźmie udziału w meczu zakłady dotyczące tych zawodników zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
3 zawodników zdobędzie więcej niż X Run's	**Postaw na to czy wskazani zawodnicy zdobędą łącznie więcej niż wskazaną liczbę runów**. Do rozliczenia wliczane są extra innings, chyba że wskazano inaczej. W przypadku gdy żaden ze wskazanych zawodników nie weźmie udziału w meczu zakłady dotyczące tych zawodników zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
2 zawodników zdobędzie więcej niż X Home Runs	**Postaw na to czy wskazani zawodnicy zdobędą łącznie więcej niż wskazaną liczbę home runów**. Do rozliczenia wliczane są extra innings, chyba że wskazano inaczej. W przypadku gdy żaden ze wskazanych zawodników nie weźmie udziału w meczu zakłady dotyczące tych zawodników zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
3 zawodników zdobędzie więcej niż X Home Runs	**Postaw na to czy wskazani zawodnicy zdobędą łącznie więcej niż wskazaną liczbę home runów**. Do rozliczenia wliczane są extra innings, chyba że wskazano inaczej. W przypadku gdy żaden ze wskazanych zawodników nie weźmie udziału w meczu zakłady dotyczące tych zawodników zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.

KOSZYKÓWKA

ZASADY OGÓLNE

Oficjalne rezultaty
Jeżeli nie wskazano inaczej, do rozliczenia zakładów uwzględnia się dogrywkę tylko w przypadku remisu po regulaminowym czasie gry. Do rozliczenia zakładu nie uwzględnia się dogrywki w przypadku: zakładów na wynik meczu (z kursami na remis), zakładów na połowę/cały mecz, zakładów na kwartę z najwyższą liczbą punktów, zakładów na 4-tą kwartę.

Zakłady na ilość punktów, zostaną uznane za nieważne i kurs dla takich zakładów ustalony zostanie do 1.00, jeżeli zespoły osiągną wynik remisowy a zakłady na remis nie były oferowane.

Zakłady na powyżej/poniżej, zostaną uznane za nieważne jeżeli wynik końcowy będzie dokładnie odpowiadał liczbie punktów określonych w zawartym zakładzie.

W meczach towarzyskich zakłady zostaną anulowane, jeżeli w danej kwarcie rozegrano mniej niż 10 minut. Dotyczy to również meczów, w których kwarty zostaną skrócone - na przykład trwają 8 zamiast standardowych 10 minut

Zakłady na kwarty i połowy
Aby zakłady pozostały ważne, podany okres musi zostać zakończony. W przeciwnym wypadku zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem zakładów, które w danej chwili będą mogły być rozliczone.

Zakłady na 4-tą kwartę, chyba, że wskazano inaczej, nie uwzględniają dogrywki.

Wyścig do X
Jeżeli wynik nie zostanie osiągnięty, zakłady zostaną anulowane.

NBA
Co najmniej 43 minuty spotkania muszą być rozegrane, aby mecz został uznany za ważny. Jeżeli nie zostaną rozegrane co najmniej 43 minuty spotkanie, wszystkie zakłady zostaną uznane za nieważne za wyjątkiem zakładów, przy których wskazano inaczej.

Koszykówka europejska
Jeżeli mecz rozpocznie się ale nie zostanie ukończony wszystkie zakłady zostaną unieważnione za wyjątkiem zakładów, przy których wskazano inaczej.

Zakłady specjalne na zawodników
Aby zakłady pozostały ważne zawodnik musi wziąć udział w meczu, natomiast nie musi grać od początku spotkania. W zakładach tych obowiązują zasady Dead-Heat.

Zakłady na zwycięzcę
Jeżeli nie wskazano inaczej, rozliczenie zakładów obejmuje playoffy. Zakłady na dywizje rozliczone zostaną na zakończenie sezonu regularnego.

Zakłady na serie
Serie muszą zostać ukończone, aby zakłady pozostały ważne. W przypadku nieukończenia serii, zakłady na serie zostaną anulowane.

Koszykówka na żywo
Zakłady dot. kwarty (pierwszy zdobywca punktów, wyścig do X punktów, Handicap, ostatni zdobywca punktów, parzyste / nieparzyste) zakłady te dotyczą tylko danej, konkretnej kwarty i nie obejmują punktów zdobytych w innych kwartach. Do rozliczenia zakładów na 4. kwartę nie zostaną wliczone dogrywki.

Zakłady, do których rozliczenia uwzględnia się dogrywki, obejmują: zakłady na zwycięzcę meczu, Handicap, różnicę punktów, sumę punktów, parzyste / nieparzyste.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na zwycięzcę meczu**. Dogrywka jest uwzględniana.
Wynik handicap	**Postaw na zwycięzcę meczu po uwzględnieniu handicapu.** Dogrywka jest uwzględniana.
Suma punktów	**Postaw na liczbę punktów zdobytych w meczu.** Dogrywka jest uwzględniana.
Wynik meczu	**Postaw na wynik meczu (w tym remis).** Dogrywka nie jest uwzględniana.
Suma punktów drużyny	**Postaw na liczbę punktów zdobytych przez drużynę w meczu.** Dogrywka jest uwzględniana.
Dogrywka	**Postaw na to czy w meczu dojdzie do dogrywki.**
Połowa / Cały	**Postaw na wynik meczu po połowie oraz na koniec regulaminowego czasu gry**. Dogrywka nie jest uwzględniana.
Łączna liczba punktów	**Postaw na przedział punktów zdobytych w meczu.** Dogrywka nie jest uwzględniana.
Różnica zwycięstwa	**Postaw na różnicę punktów między zwycięską drużyną, a drużyną przegraną.** Dogrywka jest uwzględniana.
Wyścig do X pkt	**Postaw na drużynę, która jako pierwsza zdobędzie określoną ilość punktów**. Dogrywka jest uwzględniana.
Suma punktów nieparzysta czy parzysta	**Postaw na to czy ilość punktów zdobytych w meczu/połowie/kwarcie będzie nieparzysta czy parzysta.**

Przewaga osiemnastoma (18) punktami lub wygrana w meczu (czas regulaminowy i dogrywka)	Postaw na to, że drużyna wygra mecz lub będzie prowadzić przynajmniej osiemnastoma (18) punktami. Pod uwagę brany jest regulaminowy czas gry oraz ewentualna dogrywka. Przykład: stawiasz na wygraną Los Angeles Lakers z Chicago Bulls. Twój zakład zostanie uznany za wygrany, jeżeli: * Los Angeles Lakers wygrają mecz; lub * Los Angeles Lakers, w dowolnym momencie meczu, w tym w trakcie ewentualnej dogrywki, prowadzili z Chicago Bulls różnicą przynajmniej osiemnastu (18) punktów (np. 48:30, 118:100), bez względu na końcowy wynik meczu.

ZAKŁADY NA ZAWODNIKÓW

Łączne punkty gracza (mecz lub wskazana część meczu)	**Postaw na liczbę punktów zdobytych przez gracza w meczu lub we wskazanej części meczu.** Dogrywka jest uwzględniana.
Łączna liczba asyst (mecz lub wskazana część meczu)	**Postaw na liczbę asyst wykonanych przez gracza w meczu lub we wskazanej części meczu.** Dogrywka jest uwzględniana.
Łączna liczba zbiórek (mecz lub wskazana część meczu)	**Postaw na liczbę zbiórek wykonanych przez gracza w meczu lub we wskazanej części meczu.** Dogrywka jest uwzględniana.
Łączna liczba przechwytów	**Postaw na liczbę przechwytów wykonanych przez gracza.** Dogrywka jest uwzględniana.
Łączna liczba bloków	**Postaw na liczbę bloków wykonanych przez gracza**. Dogrywka jest uwzględniana.
Straty zawodnika	**Postaw na liczbę strat wykonanych przez gracza.** Dogrywka jest uwzględniana.
Łączny wynik gracza (punkty + zbiórki + asysty)	**Postaw na sumę punktów, zbiórek i asyst gracza.** Dogrywka jest uwzględniana.
Zakłady Combo: zbiórki i asysty / punkty i asysty / punkty i zbiórki	**Postaw na sumę zbiórek i asyst / punktów i asyst / punktów i zbiórek.** Dogrywka jest uwzględniana.
Gracze zdobędą X punktów lub więcej	**Postaw na to czy wymienieni zawodnicy łącznie zdobędą określoną ilość punktów.** Obaj zawodnicy muszą wystąpić w meczu, aby zakłady pozostały ważne. Dogrywka jest uwzględniana.
Podwójna szansa gracz zdobędzie co najmniej X pkt	**Postaw na to czy co najmniej jeden z dwóch wymienionych graczy zdobędzie określoną ilość punktów.** Jeżeli co najmniej jeden z dwóch wymienionych graczy wystąpi w meczu, zakłady pozostają ważne. Jeżeli obaj wymienieni zawodnicy nie wystąpią w meczu to zakłady zostaną unieważnione. Dogrywka jest uwzględniana.
Obydwaj gracze zdobędą co najmniej X pkt	**Postaw na to czy każdy z dwóch wymienionych zawodników zdobędzie okresloną ilośc punktów.** Obaj zawodnicy muszą wystąpić w meczu, aby zakłady pozostały ważne. Dogrywka jest uwzględniana.
Head to Head	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie więcej punktów w meczu.** Obaj zawodnicy muszą wystąpić w meczu, aby zakłady pozostały ważne. Dogrywka jest uwzględniana.
Najlepszy punktujący / zbierający / asystujący / blokujący / przechwytujący / strzelec za 3 punkty w meczu lub w swojej drużynie zgodnie z nazwą zakładu	**Postaw na najlepszego punktującego / zbierającego / asystującego / blokującego / przechwytującego / strzelca za 3 punkty w meczu lub w swojej drużynie zgodnie z nazwą zakładu.** W przypadku remisu obowiązują zasady Dead Heat. Dogrywka jest uwzględniana.
„Trójki" zawodnika	**Postaw na ilość celnych rzutów za 3pkt wykonanych przez zawodnik.** Dogrywka jest uwzględniana.
Zawodnik zdobędzie Double-double / Triple-double	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie double-double lub triple-double w zależności od tytułu zakładu**. Dogrywka jest uwzględniana.
Pierwszy strzelec / pierwszy zbierający / pierwszy asystujący	**Postaw na to który zawodnik pierwszy zdobędzie kosz, zaliczy pierwszą zbiórkę, wykona pierwszą asystę w meczu**.

OBSTAWIANIE ZAWODÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na drużynę, która wygra zawody.** Play-offy są uwzględniane.
Miejsce 1-3	**Postaw na drużynę, która zajmie 1, 2 lub 3 miejsce.** Play-offy są uwzględniane.
Zwycięzca ligi	**Postaw na drużynę, która wygra ligę.** Play-offy są uwzględniane.
Zwycięzca dywizji	**Postaw na drużynę, która wygra dywizję.** Play-offy nie są uwzględniane.
Zwycięzca sezonu zasadniczego	**Postaw na drużynę, która zajmie pierwsze miejsce na koniec sezonu zasadniczego.** Play-offy nie są uwzględniane.

Liczba zwycięstw w sezonie zasadniczym	**Postaw na liczbę zwycięstw drużyny w sezonie zasadniczym.** Play-offy nie są uwzględniane.
Kwalifikacja do play-offów	**Postaw na drużynę, która zakwalifikuje się do play-offów.** Wynik jest oparty na oficjalnym rankingu ogłoszonym przez federację, nawet w przypadku skróconego sezonu, czy zmiany nazwy drużyny.
Finaliści	**Postaw na parę finalistów.**
Zwycięzca serii	**Postaw na zwycięzcę serii**. Seria musi być zakończona w całości, aby zakłady pozostały ważne.
Dokładny wynik serii	**Postaw na dokładny wynik serii.** Seria musi być zakończona w całości, aby zakłady pozostały ważne. Jeśli format turnieju zostanie zmieniony, co doprowadzi do zmian w formacie serii, zakłady zostaną unieważnione.
Łączna liczba meczów w serii	**Postaw na liczbę meczów w serii**. Seria musi być zakończona w całości, aby zakłady pozostały ważne. Jeśli format turnieju zostanie zmieniony, co doprowadzi do zmian w formacie serii, zakłady zostaną unieważnione.
Klasyfikacja medalowa	**Postaw na drużynę, która zdobędzie medal w turnieju** Play-offy są uwzględniane.
Head to Head	**Postaw na drużynę lub kraj, który zajdzie dalej w turnieju.**
Zwycięstwo bez faworyta	**Postaw na drużynę, która wygra turniej nie uwzględniając faworyta turnieju.**
Najlepszy punktujący / zbierający / asystujący / blokujący / przechwytujący swojej drużyny	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie średnio na mecz najwięcej punktów / zbiórek / asyst / bloków / przechwytów.** Zawodnik musi wystąpić co najmniej w 3 meczach podczas turnieju/sezonu. W przypadku remisu obowiązują zasady Dead Heat.
Najlepszy punktujący / zbierający / asystujący / blokujący / przechwytujący zawodów	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie średnio na mecz najwięcej punktów w sezonie zasadniczym.** Aby zakład był ważny, zawodnik musi rozegrać co najmniej 50% spotkań swojej drużyny w sezonie. Play-offy nie są uwzględniane. W przypadku remisu obowiązują zasady Dead Heat.
Najlepszy punktujący w sezonie zasadniczym	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie średnio na mecz najwięcej punktów / zbiórek / asyst / bloków / przechwytów.** Aby zakład był ważny, zawodnik musi rozegrać co najmniej 50% spotkań swojej drużyny w sezonie. Play-offy nie są uwzględniane. W przypadku remisu obowiązują zasady Dead Heat.
MVP sezonu zasadniczego	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie nagrodę MVP sezonu zasadniczego.** Rozliczane na podstawie oficjalnych wyników podanych przez organizatora. Play-offy nie są uwzględniane.
Debiutant Roku	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie nagrodę debiutanta roku**. Rozliczane na podstawie oficjalnych wyników podanych przez organizatora.
MVP turnieju	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie nagrodę MVP turnieju**. Rozliczane na podstawie oficjalnych wyników podanych przez organizatora.
Najlepszy atak w sezonie zasadniczym	**Postaw na drużynę, która zdobędzie najwięcej punktów w sezonie zasadniczym.** Play-offy nie są uwzględniane. W przypadku remisu obowiązują zasady Dead Heat.
Najlepsza obrona w sezonie zasadniczym	**Postaw na drużynę, która straci najmniej punktów w sezonie zasadniczym.** Play-offy nie są uwzględniane. W przypadku remisu obowiązują zasady Dead Heat.
Najlepsza drużyna w regionie X	**Postaw na drużynę, która uzyska najlepsze miejsce w turnieju spośród wszystkich drużyn ze swojego regionu.** W przypadku remisu obowiązują zasady Dead Heat.

BOKS

ZASADY OGÓLNE

Czas trwania zawodów

Czas trwania rundy i ilość rund w meczu określa organizator każdej imprezy.
W przypadku zmiany formatu meczu (liczba rund, czas trwania, mecz o pas etc.) z jakiegokolwiek powodu, wszystkie zakłady zostaną anulowane. W przypadku zmiany miejsca rozgrywania walki wszystkie zakłady pozostają ważne.
Gong będzie sygnalizował początek i koniec każdej rundy. Jeśli jeden z zawodników nie wznowi walki po wywołaniu gongu, jego przeciwnik zostanie uznany za zwycięzcę poprzedniej rundy.

Decyzja sędziego jest ostateczna:
KO, TKO: sędzia, lekarz lub trener decydują o przerwaniu walki z powodu KO, TKO lub wycofania sięz powodu kontuzji;
decyzja: 3 sędziów przydzielonych do walki decyduje o zwycięzcy, a zakończenie pojedynku następuje na podstawie punktów na tablicy wyników (decyzja jednogłośna albo podzielona);
decyzja techniczna: walka zostaje przerwana na skutek kontuzji niezawinionej przez żadnego z zawodników, zawodnik nie może kontynuować walki, wynik zgodny z oceną punktową po podliczeniu punktów z wcześniejszych rund;
remis: sędziowie uznają, że żaden z zawodników nie wygrał walki.

Wyniki

Wynik odnosi się do werdyktu na ringu, niezależnie od wszelkich późniejszych modyfikacji dokonanych przez organ lub komisję, z wyjątkiem przypadku, gdy wynika to z późniejszego poprawienia błędu w oficjalnym ogłoszeniu wyniku na ringu. Je zeli werdykt punktowy zostanie wydany przed zakończeniem pełnej liczby rund, wynik będzie oparty na rundzie, w której walka została zatrzymana.

W przypadku decyzji technicznej (werdykt sędziów wydany w trakcie walki), zakłady będą rozliczane zgodnie z oficjalnie ogłoszonym wynikiem.
Jeżeli istnieje rozbieżność między wynikiem wprowadzonym przez Betclic a obrazem lub wideo dostarczonym przez organizatora, Betclic odwoła się do oficjalnej strony internetowej zawodów i kart wyników, aby ustalić wynik. W przypadku braku tego typu informacji, Betclic będzie opierał swoje wyniki na własnych, zebranych danych sportowych. Ostateczna decyzja o anulowaniu zakładów pozostaje w gestii Betclic.
Betclic może oferować tzw. zakłady „Combo" gdzie zasady obowiązujące dla danej selekcji mają zastosowanie indywidualnie. Jeżeli jeden z waruknków selekcji nie zostanie spełniony, zakład zostanie rozliczony jako przegrany.

Odwołanie - przesunięcie terminu

Zakłady na walki, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia, zostaną unieważnione. Jeżeli walka zostanie rozpoczęta, ale nie zakończona, wszystkie zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany i które mogą zostać potwierdzone.
Jeżeli zawodnik zostanie zastąpiony, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.
W przypadku przekroczenia przez zawodnika dopuszczalnej wagi (status walki zostanie zmieniony z walki tytułowej na walkę zwykłą) wszystkie zakłady na walkę zostaną unieważnione.
Jeżeli walka zakończy się „No Contest", wszystkie zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem zakładów, w których wynik był już znany przed przerwaniem walki.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca walki	**Postaw na zwycięzcę walki.** Jeżeli walka zakończy się remisem, zakład zostanie unieważniony.
Metoda zwycięstwa	*Postaw na to, w jaki sposób walka zostanie wygrana.* Możliwości: *KO lub TKO; *decyzja lub decyzja techniczna. W przypadku remisu, zakłady na metodę zwycięstwa pozostają ważne, nawet gdy nie było możliwości postawienia na remis. *Przykład: w walce T. Fury vs D. Wilder zawarty zostaje zakład na T. Fury przez KO lub TKO.* *Jeśli T. Fury wygra przez decyzję, zakład jest przegrany.*
Liczba rund	**Postaw na to, w ile rund zakończy się walka.** Jeżeli zawodnik wycofa się z kontynuowania walki między rundami, walkę uważa się za zakończoną w poprzedniej rundzie. Jeżeli istnieje możliwość zawarcia zakładu na pół rundy, czas ten będzie traktowany jako połowa czasu regulaminowego danej rundy. *Przykład: zakład na to, że walka potrwa 2,5 lub więcej rund. Czas trwania rundy wynosi 5 minut.* *- jeżeli walka zatrzyma się podczas przerwy przed wznowieniem rundy 3, zakład przegrywa;* *- jeżeli walka zatrzyma się po 2 minutach w 3 rundzie, zakład przegrywa;* *- jeżeli walka zakończy się po 2 minutach 40 sekundach w 3 rundzie, zakład wygrywa.* *Przykład (rundy 5 minutowe): 1.5 - 2:30 drugiej rundy, 2.5 - 2:30 trzeciej rundy* *Przykład (rundy 3 minutowe): 1.5 - 1:30 drugiej rundy, 2.5 - 1:30 trzeciej rundy*
Wygrana na punkty (Tak/Nie)	**Postaw na to, czy oficjalna liczba ustalonych wcześniej rund zostanie osiągnięta.** Wynik walki zostanie wyłoniony przez decyzję sędziów punktowych. Wszystkie zakontraktowane rundy muszą się odbyć i zakończyć.
Round Betting	**Postaw na to w której rundzie wygra dany zawodnik.** Postaw na to, w której rundzie zawodnik wygra walkę, albo na zawodnika, który wygra na punkty. Jeżeli zawodnik pomiędzy rundami zostanie uznany za niezdolnego do walki, walka zostanie rozstrzygnięta na podstawie ostatniej zakończonej rundy.
Obaj zawodnicy będą liczeni	**Postaw na to czy obaj zawodnicy będą liczeni w czasie walki.** W dowolnym momencie trwania pojedynku obaj zawodnicy będa liczeni przez sędziego.
Którykolwiek zawodnik będzie liczony	**Postaw na to czy obaj zawodnicy będą liczeni w czasie walki.** W dowolnym momencie trwania pojedynku którykolwiek zawodnik będzie liczony przez sędziego.
Czy zawodnik będzie liczony	**Postaw na to czy dany zawodnik będzie liczony podczas walki.** Można wybrać opcję „Tak" lub „Nie" dla każdego zawodnika.
Wynik walki	**Postaw na to czy jeden z zawodników wygra walkę lub na remis.**

KOLARSTWO

ZASADY OGÓLNE

Wyniki

Przekroczenie linii startu oznacza rozpoczęcie etapu, wyścigu lub zawodów. Informacje dotyczące czasu rozpoczęcia wyścigu podane w przez Betclic mają wyłącznie charakter poglądowy. Betclic nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek błędy w tym zakresie. Użytkownik odpowiedzialny jest za sprawdzenie tychże informacji przed zawarciem zakładu.
Wszystkie zakłady rozliczane są na podstawie pierwszego oficjalnego wyniku ogłoszonego po etapie/wyścigu/zawodach, niezależnie od wszelkich późniejszych dyskwalifikacji, zmian wyników lub odwołań. Zakłady rozliczane są na podstawie oficjalnych wyników federacji, niezależnie od wszelkich zmian w formacie, czasie trwania lub typie trasy.

Zakłady długoterminowe

Aby zakłady zostały rozliczone muszą odbyć się pełne zawody lub właściwy organ musi ogłosić oficjalny wynik. W przeciwnym razie zakłady zostaną anulowane.

Zwycięzca etapu

Aby zakłady zostały rozliczone musi odbyć się pełny wyścig lub właściwy organ musi ogłosić oficjalny wynik. W przeciwnym razie zakłady zostaną anulowane.

Zwycięzca z listy

Zakład ten umożliwia wytypowanie kolarza z listy, który będzie najlepszy/wygra etap, wyścig lub klasyfikację.

Zakłady etapowe head-to-head

Zakład ten umożliwia wytypowanie kolarza, który ukończy wyścig na wyższym miejscu na koniec etapu. Aby zakład został rozliczony obaj kolarze muszą rozpocząć etap. Jeśli tylko jeden kolarz ukończy wyścig, zostanie on uznany za zwycięzcę w rozliczeniu zakładu. Jeśli obaj kolarze wycofają się z etapu, zakłady zostaną anulowane bez względu na ich miejsce przed wycofaniem się.

Zakłady na zwycięzcę / Zakłady na etap / Zdobywcy koszulki

Aby zakłady zostały rozliczone musi odbyć się pełny wyścig lub właściwy organ musi ogłosić oficjalny wynik. W przeciwnym razie, zakłady zostaną anulowane. Zakłady na zawodników, którzy wycofają się z wyścigu w trakcie jego trwania, zostaną rozliczone jako przegrane.

Zakłady długoterminowe head-to-head

Zakład ten umożliwia wytypowanie kolarza, który ukończy wyścig na wyższym miejscu na koniec zawodów. Obaj kolarze muszą rozpocząć wyścig i jeden z nich musi ukończyć wyścig w przeciwnym razie zakłady zostaną anulowane.

Zwycięska cyfra

Zakłady na ostatnią cyfrę oficjalnego czasu zwycięzcy. 10 możliwych wyników to: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Przykład: jeśli czas zwycięzcy to 01:20:123 (1 minuta, 20 sekund, 1 dziesiąta, 2 setne, 3 tysiączne sekundy), zwycięski typ to 3. Zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników ogłoszonych na stronie właściwego organu.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca etapu/wyścigu	**Postaw na zwycięzcę etapu/wyścigu.** Jeżeli kolarz rozpocznie wyścig, ale go nie ukończy, zakłady pozostają ważne.
Miejsce 1-3 w etapie/wyścigu	**Postaw na zawodnika, który ukończy etap/wyścig w pierwszej trójce.** Jeżeli kolarz rozpocznie etap/wyścig, ale go nie ukończy, zakłady pozostają ważne.
Kolarz Head to Head	**Postaw na kolarza, który zajmie wyższe miejsce w etapie/wyścigu.** Obaj zawodnicy muszą rozpocząć etap/wyścig, w przeciwnym razie zakłady zostaną unieważnione. Jeśli obaj zawodnicy nie ukończą etapu/wyścigu, zawodnik, który odpadnie jako ostatni zostanie ogłoszony zwycięzcą. Jeśli obaj zawodnicy odpadną w tym samym czasie, zakłady będą nieważne.
Zespół Head to Head	**Postaw na drużynę, która będzie miała wyższą pozycję końcową w etapie/wyścigu.** Obie drużyny muszą być reprezentowane na początku etapu/wyścigu, w przeciwnym razie zakłady zostaną unieważnione.
2 kolarzy w pierwszej trójce	**Postaw na kolarzy, którzy zajmą miejsce w pierwszej trójce etapu/wyścigu.** Obaj zawodnicy muszą rozpocząć etap/wydarzenie, w przeciwnym razie zakłady będą nieważne.
Zwycięzca sprintu pośredniego	**Postaw na zwycięzcę sprintu półśredniego.**
Zwycięzca ogólny	**Postaw na kolarza, który zajmie pierwsze miejsce w klasyfikacji generalnej.**
Miejsce 1-3 w klasyfikacji generalnej	**Postaw na kolarza, który zajmie 1, 2 lub 3 miejsce w klasyfikacji generalnej.**
Najlepszy góral w wyścigu	**Postaw na kolarza, który wygra klasyfikacje najlepszego górala.**
Najlepszy młody kolarz w wyścigu	**Postaw na kolarza, który wygra klasyfikacje najlepszego młodego kolarza.**
Zwycięska drużyna	**Postaw na drużynę, która wygra ranking drużynowy.**
Narodowość zwycięskiego kolarza	**Postaw na narodowość zwycięzcy etapu/wyścigu.**

KRYKIET

ZASADY OGÓLNE

Przynajmniej jedna piłka musi zostać rzucona w grze po zawarciu zakładu, aby zakład był ważny.

Odwołanie - przesunięcie terminu meczu

Wszystkie mecze, na które wpływ miały warunki atmosferyczne, zostaną rozliczone zgodnie z wynikiem ogłoszonym przez oficjalnego organizatora. Jeśli nie zostanie ogłoszony oficjalny wynik, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Jeżeli mecz zostanie przełożony, odwołany lub opóźniony, zakłady zostaną utrzymane przez 48 godzin od pierwotnie zaplanowanej godziny rozpoczęcia meczu.

Miejsce rozgrywania meczu

Jeżeli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione, wszystkie zakłady zostaną anulowane.

Wynik

Zakłady zostaną unieważnione, jeżeli mecz jest oficjalnie nierozstrzygnięty i nie zaoferowano kursów na ten wynik, niezależnie od sposobów użytych przez oficjalnego organizatora do wyłonienia zwycięzcy, w tym zasady „super over".

W przypadku meczu testowego zakończonego remisem, tzn. gdy rozegrano wszystkie inningsy i obie drużyny mają taki sam wynik, obowiązują zasady Dead Heat i wszystkie zakłady na remis zostaną rozliczone jako przegrane.

W meczu testowym co najmniej 50 overs (serii rzutów) musi zostać rzucone przez obie drużyny, w przeciwnym razie zakłady zostaną unieważnione. W meczach krykieta One-Day lub Twenty20 zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników, łącznie z tymi rozstrzygniętymi metodą Duckwortha-Lewisa.

Zakłady na mecze County Championship

Zakłady zostaną unieważnione, jeżeli mecz jest oficjalnie nierozstrzygnięty i nie zaoferowano kursów na taki wynik. W przypadku remisu obowiązują zasady Dead Heat. Zakłady na niedokończone lub przełożone mecze zostaną anulowane a stawki zrócone.

Zakłady na serie

Jeżeli seria zostanie przełożona z jakiegokolwiek powodu przed rozegraniem zaplanowanej liczby spotkań, drużyna prowadząca w momencie przełożenia zostanie uznana za zwycięzcę. Zasada ta dotyczy zakładów na Najlepszego Zdobywcę Runów lub Najlepszego Zdobywcę Bramek w serii.

Jeżeli seria skończy się remisem i nie zaoferowano kursów na remis, obowiązują zasady Dead Heat. Zakłady na prawidłowy wynik serii zostaną unieważnione, jeżeli nie zostanie rozegrana zaplanowana liczba spotkań. Zakłady na najlepszego odbijającego lub najlepszego miotacza w serii uwzględniają możliwość, że zawodnicy mogą brać udział w meczach tylko częściowo lub wcale.

OFERTA ZAKŁADÓW

Najlepszy zawodnik (Runs i Wickets)	**Postaw na najlepszego zawodnika** Zakład dotyczy pierwszego inningu, chyba że zaznaczono inaczej. Zakłady są ważne niezależnie od liczby rzuconych overów. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników zdobędzie taki sam wynik, obowiązują zasady Dead Heat. Zakłady postawione na każdego zawodnika, który nie znajduje się w wyjściowej jedenastce zostaną unieważnione. Zakłady zawarte na zawodników znajdujących się w wyjściowej jedenastce będą ważne bez względu na to czy zawodnik w trakcie spotkania będzie odbijał piłkę pałką czy nie i czy będzie rzucał czy nie.
Największa liczba runów	**Postaw na drużynę, która najwięcej razy zdobędzie punkty po wyprowadzeniu piłki poza granice boiska (zdobędzie wiecej runów), niezależnie od tego czy run jest za 4 czy 6 punktów.**
Najlepsza pierwsza para	**Postaw na najlepszą pierwszą parę.** W przypadku remisu, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. W meczu testowym, o ile nie jest to inaczej określone, liczy się tylko pierwszy inning.
Nieparzyste czy parzyste	**Postaw na to czy wynik meczu będzie liczbą nieparzystą czy parzystą.** Pod uwagę jest brana łączna liczba puktów obu drużyn.

SZERMIERKA

ZASADY OGÓLNE

Wyniki

Wszystkie wyniki zostaną przedstawione na podstawie oficjalnej strony zawodów. Zakłady zostaną anulowane, jeżeli zawody nie zostaną zakończone, lub odpowiedni organ nie poda oficjalnych wyników. W przypadku zmiany miejsca rozgrywania meczu, wszystkie zakłady pozostaną ważne.
Dogrywka nie zostanie wliczona do rozliczenia zakładów.
Jeżeli gra zostanie rozpoczęta, ale nie zostanie zakończona, wszystkie zakłady zostaną anulowane, oprócz zakładów bezwarunkowo rozstrzygniętych.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca	**Postaw na zwycięską drużynę lub zwycięskiego zawodnika.** Zakłady na indywidualnego zawodnika/indywidualną drużynę zostaną anulowane, jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach. Zakłady pozostaną ważne, jeżeli zawodnik/drużyna weźmie udział w zawodach, ale ich nie ukończy.
Podium	**Postaw na drużynę lub zawodnika, który zakończy zawody na miejscu 1, 2 lub 3.** Zakłady na indywidualnego zawodnika/indywidualną drużynę zostaną anulowane, jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach. Zakłady pozostaną ważne, jeżeli zawodnik/drużyna weźmie udział w zawodach, ale ich nie ukończy. Miejsce na podium będzie traktowane, jako ostateczny rezultat, niezależnie od dalszych dyskwalifikacji lub zmian wyników.
Łączna liczba medali / Łączna liczba złotych medali	**Postaw na liczbę medali zawodnika/kraju/zespółu wymienionego w zakładzie.** Zakład może być zawarty na liczbę medali (złoty / srebrny / brązowy) lub liczbę złotych medali. Medale zdobyte w wydarzeniach drużynowych zostaną policzone jako 1 medal.

E-SPORT

ZASADY OGÓLNE

Wyniki

Wyniki zakładów ustalane są na podstawie wyniku opublikowanego przez organizatora lub organ uznany na świecie za wiarygodne źródło informacji w tej dziedzinie, w zależności od strony wydarzenia (HLTV.org, liquipedia.net, gol.gg).

Wszystkie zakłady uwzględniają dogrywkę i czas dodatkowy, chyba że podano inaczej. Jeżeli wynik jest remisowy i nie oferowano kursów na ten wynik, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Jeżeli zawodnik lub drużyna zostanie zdyskwalifikowana przed rozpoczęciem wydarzenia, wszystkie zakłady na tego zawodnika lub drużynę zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Jeżeli mecz lub mapa zostanie powtórzona z powodu problemów z połączeniem, zakłady zostaną anulowane, chyba że gra jest definitywnie zakończona w momencie porzucenia. Powtórzony mecz lub mapa będą traktowane jako odrębne wydarzenie.

W przypadku zakładów powyżej/poniżej/handicapów wydarzenie musi zostać rozegrane w całości, chyba że wynik selekcji został już rozstrzygnięty.

W przypadku nierozegrania lub niedokończenia mapy z winy drużyny bądź organizatora (np. problemy z połączeniem, mecz rozgrywany równolegle w innym turnieju, walkower, poddanie mapy) zakłady odnoszące się do spotkania zostaną unieważnione z wyjątkiem zakładów, które zostały już rozstrzygnięte. Zakłady na pozostałe mapy zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnymi wynikami, pod warunkiem, że dana mapa została rozegrana w całości.

W przypadku gdy drużyna rozegra mapę w niepełnym składzie, zakłady rozliczane są normalnie.

Zmiany

Zmiana formatu

Jeżeli mecz zostanie rozegrany w innym formacie niż został pierwotnie zaprezentowany zastrzega się prawo do unieważnienia zakładów na takie wydarzenie.

W formacie BO5, gdy nie jest rozgrywana pierwsza mapa i mecz zaczyna się wynikiem 1-0 zakłady na: zwycięzcę, handicap map, ilość map i dokłady wynik uwzględniają z góry dopisaną mapę.

W meczu, gdy nie jest rozgrywana pierwsza mapa i mecz zaczyna się wynikiem 1-0, zakłady na pierwszą mapę rozumie się jako zawarte dla pierwszej rozegranej mapy, tzn. z pominięciem mapy, która została z góry dopisana do wyniku meczu. Przykład: rozgrywany jest finał rozgrywek, gdzie zawodnik rozpoczyna spotkanie z wynikiem 1:0. Zakład „Zwycięzca Mapy 1" odnosi się do mapy, która zostanie wybrana i rozegrana jako pierwsza. Powyższe stosuje się analogicznie do reszty zakładów odnoszących się do konkretnych map.

Zmiana nazw zespołów

Na zakłady nie ma wpływu zmiana nazwy drużyny (np. z powodu zmiany sponsora).

Zmiana wyniku

Wyniki zakładów oparte są na oficjalnych wynikach podawanych na koniec imprezy. Wszelkie późniejsze zmiany nie będą brane pod uwagę.

Zmiana zawodnika

W przypadku zmiany zawodnika, zakłady są ważne po zakończeniu meczu, z wyjątkiem zakładów bezpośrednio związanych z zawodnikiem, takich jak head-to-head (najlepszy z obu zawodników) czy liczba zabójstw.

W przypadku, gdy zawodnik rozegra jedną z map w pełnym wymiarze rundowym/czasowym, zakłady na jego zabójstwa na poszczególnej mapie zostaną rozliczone normalnie.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na zwycięzcę meczu.** Wydarzenie musi zostać zakończone w całości, chyba że wynik można stwierdzić z całą pewnością.
Mapy handicap	**Postaw na zwycięzcę meczu z uwzględnieniem handicapu.** Wydarzenie musi zostać zakończone w całości, chyba że wynik można stwierdzić z całą pewnością.
Liczba map	**Postaw na liczbę rozegranych map.** Wydarzenie musi zostać zakończone w całości, chyba że wynik można stwierdzić z całą pewnością.
Dokładny wynik	**Postaw na dokładny wynik meczu** Wydarzenie musi zostać zakończone w całości, chyba że wynik można stwierdzić z całą pewnością.
Zwycięzca mapy	**Postaw na zwycięzcę mapy.** Mapa musi zostać rozegrana w całości. Zakład obejmuje dogrywkę.
Zwycięzca mapy (3 drogowy)	**Postaw na zwycięzcę mapy (z możliwością remisu).** Mapa musi zostać rozegrana w całości. Zakład nie obejmuje dogrywki.
Pierwsze zabójstwo	**Postaw na drużynę, która zdobędzie pierwsze zabójstwo na danej mapie.**
Pierwsza runda pistoletowa	**Postaw na drużynę, która wygra pierwszą rundę pistoletową na danej mapie.**
Druga runda pistoletowa	**Postaw na drużynę y, która wygra drugą rundę pistoletową na danej mapie.**
Dogrywka	**Postaw na to czy dojdzie do dogrywki na danej mapie.**
Pierwsza wieża	**Postaw na drużynę, która zniszczy pierwszą wieżę na danej mapie.**
Pierwszy baron	**Postaw na drużynę, która pokona pierwszego barona na danej mapie.**
Pierwszy inhibitor	**Postaw na drużynę, która zniszczy pierwszy inhibitor na danej mapie.**
Pierwszy smok	**Postaw na drużynę, która pokona pierwszego smoka na danej mapie.**
Pierwszy aegis	**Postaw na drużynę, która zdobędzie pierwszy aegis na danej mapie.**
Pierwsze koszary	**Postaw na drużynę, która zniszczy pierwsze koszary na danej mapie.**
Ilość zabójstw zawodnika	**Postaw na liczbę zabójstw zdobytą przez danego zawodnika.** Aby zakłady pozostały ważne, zawodnik musi wystąpić na danej mapie/mapach.
Ilość śmierci zawodnika	**Postaw na liczbę śmierci poniesionych przez danego zawodnika.** Aby zakłady pozostały ważne, zawodnik musi wystąpić na danej mapie/mapach.
Ilość asyst zawodnika	**Postaw na liczbę asyst zdobytą przez danego zawodnika.** Aby zakłady pozostały ważne, zawodnik musi wystąpić na danej mapie/mapach.

Head-To-Head eliminacje	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie więcej zabójstw.** Aby zakłady pozostały ważne, obaj zawodnicy muszą wystąpić na wszystkich rozegranych mapach. Jeżeli obaj zawodnicy zdobędą taką samą liczbę zabójstw, zakłady zostaną anulowane.
Head-To-Head suma eliminacji handicap (mapa 1&2)	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie więcej zabójstw z uwzględnieniem handicapu.** Aby zakłady pozostały ważne obaj zawodnicy muszą wystąpić na pierwszych dwóch mapach.
Ilość zabójstw	**Postaw na liczbę zabójstw zdobytą na danej mapie.**
Handicap zabójstwa	**Postaw na drużynę, która zdobędzie więcej zabójstw na danej mapie z uwzględnieniem handicapu.**
Ilość zabójstw drużyny	**Postaw na liczbę zabójstw zdobytą na danej mapie przez jedną drużynę.**
Ilość pokonanych smoków	**Postaw na liczbę pokonanych smoków na danej mapie.**
Ilość zniszczonych wież	**Postaw na liczbę zniszczonych wież na danej mapie.**
Czas gry	**Postaw na czas trwania danej mapy.** W przypadku, gdy czas trwania mapy będzie dokładnie taki, jak zawarto w zakładzie, to zakład zostanie anulowany. Przykład: Powyżej 31:00 - czas trwania mapy musi wynosić 31:01 lub więcej. Poniżej 31:00 - czas trwania mapy musi wynosić 30:59 lub mniej. Jeżeli mapa będzie trwała dokładnie 31:00 zakład zostanie unieważniony. Czas zakończenia gry liczony jest w momencie zadania ostatnich obrażeń w Nexus drużyny przegranej.
Mapa (X) Runda (X) Zwycięzca	Postaw na to, kto wygra wskazaną rundę na mapie.
Mapa (X) - Wyścig do (X) Rund	Postaw na to, który zespół pierwszy wygra wskazaną liczbę rund.
Mapa (X) – Wynik pierwszej połowy	Postaw na to, jaki będzie wynik pierwszej połowy meczu.
Mapa (X) - Wynik drugiej połowy	Postaw na to, jaki będzie wynik drugiej połowy meczu.
Mapa (X) - Liczba Rund (Nieparzysta/Parzysta)	Postaw na to, czy liczba rund będzie nieparzysta czy parzysta na wskazanej mapie.
Gospodarz/Gość wygra przynajmniej jedną mapę	Postaw na to, czy wskazany zespół wygra przynajmniej jedną mapę w meczu.
Liczba map (Nieparzysta/Parzysta)	Postaw na to, czy liczba map w meczu będzie nieparzysta lub parzysta.
Zwycięzca meczu / Mapa (X) Zwycięzca	Postaw na to, kto wygra mecz oraz wskazaną mapę.
Zwycięzca Turnieju	Postaw na to, kto wygra turniej.
Mapa (X) - Zwycięzca / Liczba Rund	Postaw na to, kto wygra wskazaną mapę i jaka będzie liczba rund.
Mapa (X) - Dokładny wynik rund pistoletowych	Postaw na to, jaki będzie dokładny wynik rund pistoletowych.
Mapa (X) - Zwycięzca / Zwycięzca pierwszej rundy pistoletowej	Postaw na zwycięzcę mapy oraz pierwszej rundy pistoletowej.
Mapa (X) - Zwycięzca / Zwycięzca pierwszej połowy	Postaw na to, kto wygra daną mapę i pierwszą połowę.
Mapa (X) - Pierwsza połowa - Handicap rund	Postaw na to, kto wygra pierwszą połowę po uwzględnieniu handicapu na wskazanej mapie.
Mapa (X) – Gospodarz/Gość Liczba rund	Postaw na to, ile dany zespół wygra rund na wskazanej mapie.
Mapa (X) - Gospodarz/Gość Pierwsza Połowa Liczba Rund	Postaw na to, ile rund zdobędzie dany zespół w pierwszej połowie na wskazanej mapie.
Mapa (X) - Margines zwycięstwa	Postaw na to, jaką liczbą rund wygra dany zespół na wskazanej mapie.
Mapa (X) - Dokładny wynik - pierwsza połowa	Postaw na to, jaki będzie dokładny wynik pierwszej połowy na wskazanej mapie.
Mapa (X) - Dokładny wynik	Postaw na to, jaki będzie dokładny wynik (rundy) na wskazanej mapie.
Mapa (X) – Zespół - Liczba Rund (bez dogrywki)	Postaw na to, ile rund zdobędzie dany zespół na wskazanej mapie. Dogrywka się nie wlicza.
Mapa (X) – Zespół - Liczba rund	Postaw na to, ile dany zespół zdobędzie rund na wskazanej mapie.
Handicap rund	Postaw na to, jaki będzie wynik meczu po uwzględnieniu handicapu rund.
Liczba rund	Obstaw liczbę rund w meczu.
Mapa (X) - Eliminacja nożem (T/N)	Postaw na to, czy na danej mapie będzie eliminacja nożem.
Mapa (X) - Eliminacja Zeus X27 (T/N)	Postaw na to, czy na danej mapie będzie eliminacja Zeus X27.
Mapa (X) - Eliminacja granatem odłamkowym (T/N)	Postaw na to, czy na danej mapie będzie eliminacja granatem odłamkowym.

Mapa (X) - Eliminacja koktajlem Mołotowa lub granatem zapalającym (T/N)	Postaw na to, czy na danej mapie będzie eliminacja koktajlem Mołotowa lub granatem zapalającym.
Mapa (X) - Liczba headshotów zawodnika	Postaw na to, ile wskazany zawodnik zdobędzie headshotów na danej mapie.

|

ZAKŁADY NA EA SPORTS FC

Wynik meczu	Postaw na wynik meczu. Pod uwagę brany jest wyłącznie wynik po zakończeniu regulaminowego czasu gry (, bez uwzględnienia dogrywki i rzutów karnych. Dostępne są trzy możliwości: wygrana drużyny 1, remis lub wygrana drużyny 2.
Zwycięzca meczu	Postaw na drużynę, która wygra mecz. Rozliczenie zakładu odbywa się po zakończeniu meczu zgodnie z zasadami danego wydarzenia. Remis nie jest możliwym wynikiem tego zakładu.
Łączna liczba bramek	Postaw na całkowitą liczbę bramek zdobytych w meczu. W zależności od wybranej linii zakład zostanie rozliczony jako powyżej lub poniżej wskazanej liczby bramek.
Łączna liczba bramek – połowa	Postaw na całkowitą liczbę bramek zdobytych w wybranym okresie gry. Zakład dotyczy wyłącznie wskazanego okresu.
Łączna liczba bramek – drużyna	Postaw na liczbę bramek zdobytych przez wybraną drużynę w meczu. Zakład dotyczy wyłącznie bramek zdobytych przez wskazaną drużynę.
Łączna liczba bramek – połowa - drużyna	Postaw na liczbę bramek zdobytych przez wybraną drużynę w wybranym okresie gry.
Obie drużyny strzelą gola	Postaw, czy obie drużyny zdobędą przynajmniej po jednej bramce podczas meczu. Dostępne są dwie możliwości: tak lub nie.
Obie drużyny strzelą gola – połowa	Postaw, czy obie drużyny zdobędą przynajmniej po jednej bramce w wybranym okresie gry.
Podwójna szansa	Postaw na dwa z trzech możliwych wyników meczu. Dostępne opcje to: drużyna 1 lub remis, drużyna 1 lub drużyna 2 oraz remis lub drużyna 2.
Podwójna szansa – połowa	Postaw na dwa z trzech możliwych wyników wybranego okresu gry.
Handicap (3-drogowy)	Postaw na wynik meczu po zastosowaniu wskazanego handicapu. Handicap jest doliczany lub odejmowany od wyniku wybranej drużyny przed rozliczeniem zakładu.
Handicap (2-drogowy)	Postaw na zwycięzcę meczu po zastosowaniu wskazanego handicapu. W tym rynku remis nie jest możliwym wynikiem.
Handicap - połowa	Postaw na wynik wybranego okresu gry po zastosowaniu wskazanego handicapu.
Parzysta/Nieparzysta liczba bramek	Postaw, czy łączna liczba bramek zdobytych w meczu będzie parzysta czy nieparzysta.
Parzysta/Nieparzysta liczba bramek - połowa	Postaw, czy liczba bramek zdobytych w wybranym okresie gry będzie parzysta czy nieparzysta.
Następny gol	Postaw, która drużyna zdobędzie wskazanego gola podczas meczu.
Wynik - połowa	Postaw na wynik wybranego okresu gry. Dostępne są trzy możliwości: wygrana drużyny 1, remis lub wygrana drużyny 2.

|

ZAKŁADY NA NBA2K

Zwycięzca meczu	Postaw na drużynę, która wygra mecz. Zakład obejmuje ewentualną dogrywkę. W przypadku remisu stawka zostanie zwrócona.
Zwycięzca - kwarta	Postaw na drużynę, która wygra wybraną kwartę. W przypadku remisu w wybranej kwarcie stawka zostanie zwrócona.
Zwycięzca - połowa	Postaw na drużynę, która wygra wybraną połowę meczu. W przypadku remisu w wybranej połowie meczu stawka zostanie zwrócona.
Handicap	Postaw na wynik meczu po zastosowaniu wskazanego handicapu punktowego. Handicap jest doliczany lub odejmowany od wyniku wybranej drużyny przed rozliczeniem zakładu. Zakład obejmuje ewentualną dogrywkę.
Handicap - kwarta	Postaw na wynik wybranej kwarty po zastosowaniu wskazanego handicapu punktowego. Handicap jest doliczany lub odejmowany od wyniku wybranej drużyny w wybranej kwarcie przed rozliczeniem zakładu.
Suma punktów parzysta/nieparzysta	Postaw, czy łączna liczba punktów zdobytych przez obie drużyny w meczu będzie parzysta czy nieparzysta. Zakład obejmuje ewentualną dogrywkę.
Suma punktów	Postaw na łączną liczbę punktów zdobytych przez obie drużyny w meczu. W zależności od wybranej linii zakład zostanie rozliczony jako powyżej lub poniżej wskazanej liczby punktów. Zakład obejmuje ewentualną dogrywkę.
Suma punktów - kwarta	Postaw na łączną liczbę punktów zdobytych przez obie drużyny w wybranej kwarcie. W zależności od wybranej linii zakład zostanie rozliczony jako powyżej lub poniżej wskazanej liczby punktów.
Suma punktów drużyny	Postaw na liczbę punktów zdobytych przez wybraną drużynę w meczu. W zależności od wybranej linii zakład zostanie rozliczony jako powyżej lub poniżej wskazanej liczby punktów. Zakład obejmuje ewentualną dogrywkę.

Suma punktów drużyny - kwarta	Postaw na liczbę punktów zdobytych przez wybraną drużynę w wybranej kwarcie. W zależności od wybranej linii zakład zostanie rozliczony jako powyżej lub poniżej wskazanej liczby punktów.

DART

ZASADY OGÓLNE

Jeżeli gracz nie rozpocznie gry, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Jeżeli miejsce odbywania meczu zostanie zmienione, wszystkie zakłady pozostaną ważne.

Zakłady na zwycięzcę

Do rozliczenia wliczają się wszystkie wyniki zakładów. Jeżeli mecz zostanie rozpoczęty, ale nie zostanie zakończony, gracz przechodzący do kolejnej rundy lub uznany za zwycięzcę, zostanie ogłoszony zwycięzcą w rozliczaniu zakładu.

Turniejowe zakłady specjalne

Aby zakłady zostały rozliczone ponad 90% meczów musi zostać zakończone.

Zakłady handicap/Łączne sety i rundy meczów/Dokładny wynik/180/Przeciętne/Checkout

Chyba że wynik został już rozstrzygnięty, określona liczba setów/meczów musi zostać zakończona lub zakłady zostaną anulowane.

Zwycięzca meczu/seta

Aby zakład został rozliczony dany mecz lub set musi zostać zakończony. Jeżeli na dane wydarzenie oferowany jest zakład 2-drożny i padnie remis, zakłady zostaną anulowane.

Tygodniowe/dzienne/rundy specjalne

Wszystkie zaplanowane na określony okres mecze muszą być zakończone lub zakłady zostaną anulowane, chyba, że wynik będzie już ostatecznie ustalony.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na zwycięzcę meczu.** Mecz musi zostać całkowicie zakończony, za wyjątkiem zakładów przedmeczowych (nie „zakładów na żywo"), gdzie mecz musi się rozpocząć i jeżeli nie zostanie zakończony, gracz przechodzący do kolejnej rundy lub uznany za zwycięzcę, zostanie ogłoszony zwycięzcą w rozliczaniu zakładu. W przypadku meczów w Premier League, zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników, po zakończeniu meczu.
Wynik meczu	**Postaw na wynik meczu (z możliwością remisu).** Mecz musi zostać całkowicie zakończony, za wyjątkiem zakładów przedmeczowych (nie „zakładów na żywo"), gdzie mecz musi się rozpocząć i jeżeli nie zostanie zakończony, gracz przechodzący do kolejnej rundy lub uznany za zwycięzcę, zostanie ogłoszony zwycięzcą w rozliczaniu zakładu. W przypadku meczów w Premier League, zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników, po zakończeniu meczu.

PIŁKA NOŻNA

ZASADY OGÓLNE

Czas gry

Zakłady mogą być oferowane:

- na cały mecz;
- na pierwszą połowę;
- na drugą połowę;
- na dogrywkę;
- lub na określone przedziały czasowe.
  Tytuł zakładu określa czas gry. Domyślnie, jeżeli nie zaznaczono inaczej, zakład dotyczy całego meczu.
  Zasady dotyczące ważności zakładu będą obowiązywały w danym czasie gry. Na przykład, zakłady na drugą połowę meczu uwzględniają tylko zdarzenia, które mają miejsce podczas drugiej połowy meczu.
  Przykład: zakład, że Ronaldo strzeli gola w drugiej połowie meczu Francja-Portugalia. Jeżeli Ronaldo strzeli bramkę w pierwszej połowie ale nie w drugiej to zakład jest przegrany.
  Tam, gdzie mowa jest o czasie regulaminowym, należy przez to rozumieć:
- 45 minut na jedną połowę plus dodatkowy czas przyznany przez sędziego;
- 90 minut na mecz plus dodatkowy czas przyznany przez sędziego pod koniec meczu. O ile nie zaznaczono inaczej, czas regulaminowy nie uwzględnia dodatkowego czasu gry ani rzutów karnych.
  Zasady te obowiązują również w przypadku meczów, których czas trwania może być inny niż zwyczajowe 90 minut. Na przykład, dla meczu zaplanowanego na 80 minut, jeżeli nie podano inaczej, wszystkie zakłady przed meczem i zakłady na żywo dotyczą czasu regulaminowego (40 minut lub 80 minut) łącznie z czasem doliczonym, ale z wyłączeniem ewentualnej dogrywki lub rzutów karnych.
  Zakłady na określone przedziały czasowe pozostają ważne, o ile nie zaznaczono inaczej, jeżeli mecz zostanie przerwany po całkowitym rozegraniu określonego przedziału czasowego. Do przerwy oraz na koniec meczu wlicza się czas doliczony. Ewentualna dogrywka oraz rzuty karne nie są wliczane do zakładu (chyba, że zaznaczono inaczej).
  10 minutowe przedziały czasowe:
  Gra, która odbywa się pomiędzy okresami 00:00 (początek gry) i 09:59 (dziewięć minut i pięćdziesiąt dziewięć sekund) jest uznawana za pierwsze 10 minut meczu.
  Przedziały czasowe będą następujące:
  Przedział 1-10 odnosi się do okresu pomiędzy przedziałami 00:00 i 09:59,
  Przedział 11-20 odnosi się do okresu pomiędzy przedziałami 10:00 i 19:59,
  (...), i tak dalej przez kolejne przedziały czasu.
  Przedziały 41-50 i 81-90 obejmują doliczony czas rozgrywany na koniec każdej połowy.
  Przykład: zakład, że pierwsza bramka padnie w przedziale „1-10 minut", pierwsza bramka meczu pada w 10 minucie i 08 sekundzie (10:08), zakład jest przegrany.
  15 minutowe przedziały czasowe:
  Gra, która odbywa się pomiędzy okresami 00:00 (początek gry) i 14:59 (czternaście minut i pięćdziesiąt dziewięć sekund) jest uznawana za pierwsze 15 minut meczu.
  Przedziały czasowe wyglądają następująco:
  Przedział 1-15 odnosi się do okresu 00:00 -14:59,
  Przedział 15-30 odnosi się do okresu 15:00-29:59,
  (...), i tak dalej przez kolejne przedziały czasu.
  Przedziały 30-45 i 75-90 obejmują doliczony czas rozgrywany na koniec każdej połowy.
  Przykład: zakłady na mecz zatrzymany w 35. minucie - zakłady dotyczące przedziału czasowego 00:00 -14:59 / 15:00 -29:59 będą ważne; zakłady dotyczące przedziału czasowego od 30:00 będą anulowane.

Przedział czasowy „przerwa na nawodnienie": Według uznania sędziego, przerwy na nawodnienie trwające 3 minuty odbywają się około 22. minuty pierwszej połowy meczu oraz około 67. minuty drugiej połowy meczu, chociaż dokładny moment może różnić się w zależności od meczu. Przedziały czasowe będą następujące:
Przerwa na nawodnienie 1 odnosi się do okresu pomiędzy 00:00 (początkiem meczu) a przerwą na nawodnienie w pierwszej połowie.
Przerwa na nawodnienie 1 – HT odnosi się do okresu pomiędzy przerwą na nawodnienie w pierwszej połowie a przerwą meczu (HT), łącznie z doliczonym czasem gry.
HT – przerwa na nawodnienie 2 odnosi się do okresu pomiędzy przerwą meczu a przerwą na nawodnienie w drugiej połowie meczu.
Przerwa na nawodnienie 2 – koniec meczu odnosi się do okresu pomiędzy przerwą na nawodnienie w drugiej połowie a końcem meczu, łącznie z doliczonym czasem gry.

Wyniki

Rozliczenie zakładów oparte jest o oficjalne strony internetowe zawodów *(np. uefa.com, lfp.fr*), przy czym rozliczanie zakładów dotyczących statystyk (np. kartki) oparte jest o oficjalne dane Opta.
Jeżeli materiały wideo lub inne dane pochodzące od oficjalnego nadawcy, który przeprowadza transmisję meczu, nie będą pozwalały na weryfikację poprawności dokonanego rozliczenia zakładu, Betclic dokona rozliczenia na podstawie oficjalnej strony internetowej ligi/zawodów. W przypadku nieprzekazania danych przez oficjalnego nadawcę oraz braku informacji na oficjalnej stronie internetowej ligi/zawodów, Betclic dokona rozliczenia zakładów na podstawie danych przekazanych przez własnych dostawców danych. W przypadku braku odpowiednich danych, zakłady rozliczane będą według decyzji Betclic.
W przypadku zmiany formatu meczu towarzyskiego na 2x40 minut zakłady pozostaną ważne. We wszystkich innych formatach jak np. 3x40 lub 2x60 minut zakłady pozostaną unieważnione.
Zakłady na rzuty rożne są rozliczane na podstawie oficjalnej strony danej ligi, w przypadku braku wyniku na oficjalnej stronie rozgrywek, są rozliczane na podstawie www.flashscore.pl.
Zakłady na kartki drużyn i zawodników rozliczane są na podstawie oficjalnych danych Opta, dostępnych na stronie internetowej https://optaplayerstats.statsperform.com.
W przypadku, gdy wyniki nie będą dostępne na ww. stronie internetowej, zakłady będą rozliczane na podstawie danych z oficjalnej strony organizatora rozgrywek. Jeśli wyniki również nie będą dostępne na oficjalnej stronie organizatora rozgrywek, zakłady będą rozliczane na podstawie danych ze strony internetowej www.flashscore.pl.
Betclic może oferować tzw. zakład „Combo". Jest to zakład, który łączy w sobie kilka indywidualnych selekcji.
W takim przypadku zasady obowiązujące dla danej selekcji mają zastosowanie indywidualnie. Jeżeli jeden z parametrów selekcji nie zostanie spełniony, zakład jest przegrany.

Odwołanie - przesunięcie terminu meczu

Mecz musi rozpocząć się w wyznaczonym dniu (czas lokalny), aby zakłady były ważne.
Zakłady na mecze, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia, zostaną unieważnione. Jeżeli mecz zostanie rozpoczęty, ale nie zakończony, wszystkie zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany i które mogą zostać rozliczone, tzn. zawarty zakład spełnił określone warunki w sposób nieodwracalny, niezależnie od wyniku meczu.

Miejsce rozgrywania meczu

Jeżeli mecz jest rozgrywany na neutralnym terenie lub jeżeli żadna z drużyn nie zostanie uznana za grającą u siebie, drużyna zaproponowana jako pierwsza na miejscu zostanie wyznaczona jako gospodarz.
Jeżeli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione, zakłady pozostają ważne tak długo, jak długo drużyna gospodarzy jest uznawana za gospodarza. W przeciwnym razie, jeżeli drużyny gospodarzy i gości zostaną odwrócone, wszystkie zakłady, w których nieprawidłowa kolejność została użyta jako środek do zawarcia zakładu, zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Dołożymy wszelkich starań, aby zidentyfikować mecze rozgrywane na neutralnym terenie, jednakże wszystkie zakłady na mecze rozgrywane na neutralnym terenie pozostaną ważne niezależnie od tego, która drużyna została wskazana jako grająca u siebie (i czy informacja ta znalazła się na stronie internetowej).

Zakłady długoterminowe

Wyniki zakładów długoterminowych na mistrzostwa, fazy kwalifikacyjne, zawodników i końcowe rankingi zawodów lub postępy zawodników i drużyn w zawodach zostaną rozliczone po planowanym zakończeniu każdego ze zdarzeń. Wyniki te będą uwzględniały m.in. zasady rozstrzygania remisów. Nie będą dokonywane żadne zmiany wynikające z dodatkowych meczów lub zmian wyników dokonanych w późniejszym terminie.
Niektóre zakłady oferowane w związku z końcowymi fazami dużych zawodów, takich jak Mistrzostwa Świata lub Euro, mogą, w drodze wyjątku od zasad zawierania zakładów i jeżeli nie wskazano inaczej, podlegać następującym zasadom:

- Pod uwagę brane są bramki i, bardziej ogólnie, wszystkie akcje w czasie dogrywki.
- Bramki zdobyte w rzutach karnych nie są brane pod uwagę. W ramach zakładów na zawody mogą zostać wystawione kursy na Trofea Kombinowane, czyli trofea, które dana drużyna zdobędzie w trakcie sezonu. Turnieje towarzyskie, superpuchary (np: Champions Trophy) i FIFA Club World Cup nie są uwzględnione.
  Końcowy ranking grupy/dywizji określa ranking, który będzie stosowany dla zakładów dotyczących miejsca końcowego w tabeli/turnieju. Wszelkie późniejsze decyzje instytucji organizujących zawody nie będą brane pod uwagę. Zakłady na uczestników, którzy nie rozegrali wszystkich meczów, będą brane pod uwagę.
  W przypadku mistrzostw Ameryki Południowej, gdzie w przypadku remisu o zwycięstwie w mistrzostwach decyduje mecz play-off, zwycięzcą zawodów jest zwycięzca meczu play-off.

  Zakłady na zawodników / strzelców

  O ile nie zaznaczono inaczej, jeżeli zawodnik bierze udział w meczu i wchodzi na boisko z ławki, zakłady są ważne, nawet jeżeli jego czas gry jest niepełny.

Jeżeli jednak zawodnik nie weźmie udziału w meczu, zakład zostanie anulowany a stawka zwrócona. Każdy zakład zawarty w przerwie meczu na zawodnika, który zostanie zmieniony przed rozpoczęciem drugiej połowy, pozostaje ważny i nie podlega zwrotowi.

Zakłady specjalne na określony czas gry

Zakłady te obejmują wszystkie mecze w danej konkurencji przez określony czas. Na przykład „1 Liga (31/08-01/09)" obejmuje wszystkie mecze 1 Ligi rozegrane między 31/08 a 01/09 (włącznie).

OFERTA ZAKŁADÓW

Wynik meczu	**Postaw na to, która drużyna wygra mecz. Liczy się wynik po zakończeniu meczu** (90 minut plus czas dodatkowy). Nie liczą się dogrywki i rzuty karne. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1 wygrywa; - remis; - drużyna 2 wygrywa. *Przykład: jeżeli w meczu Real Madryt - Liverpool w półfinale Ligi Mistrzów czas regulaminowy zakończy się wynikiem 1-1, zakład na Real Madryt jest przegrany, nawet jeżeli drużyna ta wygra mecz w dogrywce* **Możesz otrzymać propozycję zakładu z podwójną szansą, co oznacza, że zamiast jednego wyniku, możesz postawić na 2 możliwe rezultaty meczu.** Następnie dostępne będą trzy opcje zakładów podwójnej szansy: - drużyna 1 lub remis: mecz kończy się zwycięstwem drużyny gospodarzy lub remisem drużyny 1 lub drużyny 2; - mecz kończy się zwycięstwem jednej z dwóch drużyn (nie zakończy się remisem); - mecz kończy się zwycięstwem drużyny gości lub remisem.
Przewaga dwoma bramkami lub wygrana w meczu (czas regulaminowy)	**Postaw na to, że drużyna wygra mecz lub będzie prowadzić przynajmniej dwoma (2) bramkami w dowolnym momencie podstawowego czasu gry**. Pod uwagę brany jest wyłącznie regulaminowy czas gry, z wyłączeniem ewentualnej dogrywki i rzutów karnych. Przykład: - stawiasz na wygraną Barcelony z Realem Madryt. Twój zakład zostanie uznany za wygrany, jeżeli: Barcelona wygra mecz; lub - Barcelona, w dowolnym momencie regulaminowego czasu gry, tj. z wyłączeniem ewentualnej dogrywki i rzutów karnych, prowadziła z Realem Madryt różnicą przynajmniej dwóch bramek (np. 2:0, 3:1), bez względu na końcowy wynik meczu.
Łączna liczba bramek	**Postaw na całkowitą liczbę bramek, które zostaną strzelone w określonym okresie gry LUB na całkowitą liczbę bramek strzelonych przez każdą drużynę w zależności od tytułu zakładu**. Pod uwagę brane są tylko bramki strzelone w czasie regulaminowym, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych, chyba że wskazano inaczej. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. *Przykład z 2,5 bramkami:* *mniej niż 2,5 bramki : 0, 1 lub 2 bramki zostaną zdobyte podczas meczu;* *więcej niż 2,5 bramki : 3 lub więcej bramek zostanie zdobytych podczas meczu.*
Obie drużyny strzelą gola	**Postaw, czy obie drużyny strzelą gola podczas meczu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 2 możliwości: - tak: obie drużyny muszą strzelić przynajmniej po 1 bramce podczas meczu; - nie: jedna (lub obie) z drużyn nie strzelą bramki podczas meczu.
Wynik meczu (remis - zwrot)	**Postaw na wynik meczu. W przypadku remisu zakład jest anulowany a stawki zwracane.** Pod uwagę brane są tylko bramki strzelone w regulaminowym czasie gry, bez uwzględnienia dogrywki i rzutów karnych. Bramki strzelone w dogrywce lub rzutach karnych nie są uwzględniane. Istnieją 2 możliwości: - zespół 1 wygrywa; - zespół 2 wygrywa. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.
Wynik (zwracany w przypadku wygranej drużyny gospodarzy)	**Postaw na remis lub na zwycięstwo drużyny wyjazdowej. Jeżeli drużyna gospodarzy wygra po zakończeniu regulaminowego czasu gry, zakład jest anulowany a stawki zwracane.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Istnieją 2 możliwości: - remis: mecz kończy się remisem; - drużyna 2: drużyna gości wygrywa mecz.
Wynik (zwracany w przypadku wygranej drużyny gości)	**Postaw na remis lub zwycięstwo drużyny gospodarzy. Jeżeli drużyna gości wygra po zakończeniu regulaminowego czasu gry, zakład jest anulowany a stawki zwracane.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Istnieją 2 możliwości; - remis, mecz kończy się remisem; - drużyna 1: drużyna gospodarzy wygrywa mecz.
Wynik w określonym przedziale czasu	**Obstaw wynik w określonym okresie gry (w zależności od tytułu zakładu).** Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1 wygrywa; - remis; - drużyna 2 wygrywa.
Wynik LUB całkowita liczba bramek (powyżej/poniżej)	**Postaw na wynik meczu LUB na liczbę bramek strzelonych w meczu**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Aby zakład był wygrany, musi zostać spełniony przynajmniej jeden warunek. Przykład z 2,5 bramkami - drużyna 1 wygrywa lub + 2,5 bramki w meczu: - drużyna 1 wygrywa mecz LUB w meczu padają 3 bramki; - remis lub + 2,5 gola w meczu: remis LUB 3 gole w meczu; - drużyna 2 wygrywa lub + 2,5 bramki w meczu: drużyna wyjazdowa wygrywa mecz LUB w meczu padają 3 bramki; - jeżeli stawiasz na „nie", obie selekcje powinny być niespełnione, aby zakład był wygrany.
Wynik LUB obie drużyny strzelą gola	**Postaw na wynik meczu LUB czy obie drużyny strzelą gola podczas meczu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Aby zakład był wygrany, musi zostać spełniony przynajmniej jeden warunek. Istnieją 4 możliwości: - drużyna 1 wygrywa LUB obie drużyny strzelają gola w meczu; - remis LUB 2 drużyny strzelają gola w meczu;

	- drużyna 2 wygrywa LUB obie drużyny strzelają gola w meczu; - jeżeli stawiasz na „nie", obie selekcje powinny być niespełnione, aby zakład był wygrany.
Wynik LUB co najmniej jedno czyste konto w meczu	**Postaw na wynik meczu LUB na to, że jedna z dwóch drużyn nie straci bramki.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Aby zakład był wygrany, musi zostać spełniony przynajmniej jeden warunek. Istnieje 5 możliwości: - drużyna 1 wygrywa LUB którakolwiek z drużyn zachowa czyste konto w meczu; - remis LUB którakolwiek z drużyn zachowa czyste konto w meczu; - drużyna 2 wygrywa LUB którakolwiek z drużyn zachowa czyste konto w meczu; - jeżeli postawisz na „tak", przynajmniej jeden warunek musi zostać spełniony, aby zakład był wygrany. - jeżeli stawiasz na „nie", obie selekcje powinny być niespełnione, aby zakład był wygrany.
Połowa / Koniec meczu	**Postaw wynik w połowie i na koniec meczu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Istnieje 9 możliwości. Aby zakład był wygrany, obstaw jaki będzie wynik zarówno do połowy jak i na koniec meczu. Przykłady: - drużyna 1 /drużyna 1: gospodarze prowadzą w połowie meczu i wygrywają go; - drużyna 2/ remis: drużyna gości prowadzi w połowie meczu i mecz kończy się remisem; - drużyna 2 / drużyna 2: drużyna gości prowadzi w przerwie i wygrywa mecz.
Dokładny wynik	**Postaw na dokładny wynik określonego okresu gry (w zależności od tytułu zakładu)**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, jeżeli mecz zostanie przerwany przed upływem połowy okresu określonego w zakładzie. W przypadku zakładów na drugą połowę, bramki zdobyte w pierwszej połowie nie są liczone. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. *Przykłady: 0-0: mecz kończy się wynikiem 0-0; 1-0: mecz kończy się wynikiem 1-0; 0-1 mecz kończy się wynikiem 0-1.* **Może być oferowany zakład wielokrotnego wyboru, co oznacza, że zamiast wyznaczania jednego wyniku, można wyznaczyć kilka wyników w zależności od treści oferowanego zakładu**. *Przykład:* *zakład na wynik 1 - 0, 2 - 0 lub 2 - 1; zakład wygrywa, jeżeli dokładny wynik to 1 - 0, 2 - 0 lub 2 - 1. Zakład przegrywa, jeżeli drużyna wyjazdowa wygra 1-2.*
Różnica goli	**Postaw na różnicę bramek pomiędzy 2 drużynami w określonym okresie gry (w zależności od tytułu zakładu)**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania wskazanego okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Jeżeli mecz zostanie ostatecznie przerwany przed upływem regulaminowego czasu gry, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. *Przykłady:* *drużyna 1 wygrywa 2 lub więcej bramkami: drużyna 1 strzeli co najmniej 2 bramki więcej niż drużyna 2; na przykład, zakład wygrywa, jeżeli drużyna 1 wygra 2-0. Jest on przegrany, jeżeli drużyna 1 wygrywa 3-2;* *drużyna 1 wygrywa dokładnie 1 bramką: drużyna 1 strzeli dokładnie 1 bramkę więcej niż drużyna 2 - drużyna 1 nie przegrywa lub przegrywa dokładnie 1 bramką: drużyna 1 wygrywa, remisuje lub przegrywa 1 bramką z drużyną 2.*
Margines zwycięstwa	**Postaw na różnice goli na korzyść zwycięskiej drużyny w meczu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. *Przykład:* *drużyna 1 wygrywa 1 bramką: drużyna 1 wygrywa mecz jedną bramką (1-0, 2-1 itd.); remis: drużyny remisują (0-0, 1-1, 2-2 itd.); drużyna 2 wygrywa 2 bramkami: drużyna 2 wygrywa mecz dwoma bramkami (0-2, 1-3 itd.).*
Pierwsza drużyna, która strzeli gola	**Postaw na to, która drużyna strzeli pierwszą bramkę**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze są zaliczane drużynie, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1: drużyna 1 strzeli pierwszą bramkę w meczu; - bez bramki: żadna z drużyn nie strzeli żadnej bramki; - drużyna 2: drużyna 2 strzeli pierwszą bramkę w meczu.
Ostatnia drużyna, która strzeli gola	**Postaw na to, która drużyna strzeli ostatnią bramkę w meczu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Jeżeli mecz zostanie ostatecznie przerwany przed upływem regulaminowego czasu gry, wszystkie zakłady zostaną zwrócone. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1: drużyna 1 strzela ostatnią bramkę meczu; - bez bramki: żadna z drużyn nie strzela żadnej bramki; - drużyna 2: drużyna 2 strzela ostatnią bramkę meczu.
Drużyny, które strzelą gola	**Postaw na drużyny, które strzelą bramki w meczu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 3 możliwości: - obie drużyny strzelają co najmniej jedną bramkę w meczu; - jedna drużyna zdobywa co najmniej jedną bramkę, a druga nie; - mecz kończy się bezbramkowym remisem.
Całkowita liczba bramek (dokładna liczba lub przedziałach czasowych)	**Postaw dokładną łączną liczbę bramek strzelonych przez obie drużyny w określonym czasie gry LUB na dokładną liczbę bramek strzelonych przez jedną drużynę w zależności od tytułu zakładu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze są zaliczane drużynie, która odnosi korzyść z bramki. Zakład ten może być również oferowany na rozbieżność w liczbie zdobytych bramek. *Przykład: Stawiam na 2 – 5 bramek: aby zakład był ważny, w meczu muszą paść 2, 3, 4 lub 5 bramek.*
Całkowita liczba bramek (parzyste / nieparzyste) (u siebie lub na wyjeździe)	**Postaw, czy całkowita liczba bramek na koniec meczu, okresu lub dla drużyny (u siebie lub na wyjeździe), jest liczbą parzystą czy nieparzystą w zależności od tytułu zakładu.** Liczba 0 (zero) jest uważana za liczbę parzystą.

Która drużyna strzeli przynajmniej jedną bramkę?	**Postaw na liczbę drużyn, które strzelą gola podczas meczu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 3 możliwości: - obie drużyny zdobywają bramki: każda drużyna zdobywa przynajmniej jedną bramkę podczas meczu; - tylko jedna drużyna zdobywa bramke: jedna drużyna zdobywa bramkę, druga nie zdobywa bramki; - żadna drużyna nie zdobywa bramki: mecz kończy się bezbramkowym remisem.
Połowa meczu z największą ilością bramek	**Postaw na połowę z największą liczbą bramek LUB połowę z największą liczbą bramek na drużynę w zależności od tytułu zakładu**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 3 możliwości: - 1. połowa: więcej goli zostanie strzelonych w 1. połowie niż w 2. połowie meczu; - remis: taka sama liczba goli zostanie strzelona w 1. połowie i w 2. połowie meczu; - 2. połowa: więcej goli zostanie strzelonych w 2. Połowie niż w 1. połowie meczu. *Przykład: zakład, że połową z największą ilością bramek dla drużyny 2 będzie 2. połowa. Jeżeli drużyna 2 strzeli 2 bramki w pierwszej połowie, musi zdobyć 3 lub więcej bramek w 2 połowie, aby zakład był wygrany.*
Połowa, w której padnie 1. bramka	**Postaw na połowę meczu, w której padnie pierwsza bramka LUB na połowę meczu, w której padnie pierwszy gol dla danej drużyny w zależności od tytułu zakładu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 2 możliwości: - 1 połowa: pierwsza bramka padnie w 1 połowie meczu; - 2 połowa: pierwsza bramka zostanie strzelona w 2. połowie meczu.
1./ 2. połowa - wynik	**Postaw rezultat 1 lub 2 połowy meczu w zależności od tytułu zakładu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. *Przykład na zakład na 1 połowę istnieją 3 możliwości:* *drużyna 1: drużyna 1 prowadzi w połowie meczu; remis: drużyny mają taki sam wynik w połowie meczu; drużyna 2: drużyna 2 prowadzi w połowie meczu.* W przypadku zakładu na 2.połowę, bramki zdobyte w 1. połowie nie są liczone. *Przykład: drużyna 1 prowadzi 2-0 w połowie meczu. Postawiłem w trakcie połowy, że drużyna 2 wygra drugą połowę. Zakład jest wygrany, jeżeli w 2. połowie drużyna 2 strzeli 1 bramkę i nie straci żadnej (wynik 2. połowy: 0-1, wynik końcowy 2-1).* **Możesz otrzymać propozycję zakładu z podwójną szansą, co oznacza, że zamiast jednego wyniku, możesz postawić na 2 możliwe rezultaty w połowie meczu**. Następnie dostępne będą 3 opcje zakładów podwójnej szansy: - drużyna 1 lub remis : 1. połowa kończy się zwycięstwem drużyny gospodarzy lub remisem; - drużyna 1 lub drużyna 2: pierwsza połowa kończy się zwycięstwem jednej z dwóch drużyn; - remis lub drużyna 2: 1. połowa kończy się zwycięstwem drużyny gości lub remisem.
Dogrywka - Wynik	**Postaw na rezultat dogrywki**. Zakład dotyczy wyniku wyłącznie podczas dogrywki (plus czas dodatkowy w dogrywce), z wyłączeniem ewentualnych rzutów karnych. Zakłady na zwycięstwo jednej z dwóch drużyn zostaną uznane za przegrane, jeżeli mecz przejdzie do rzutów karnych, o ile dla tego zakładu zaproponowano wybór „Remis". Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1 wygrywa dogrywkę; - remis (mecz kończy się w rzutach karnych); - drużyna 2 wygrywa dogrywkę.
Dokładny wynik – Połowa i koniec meczu	**Postaw na podwójną kombinację: wynik w połowie i na koniec meczu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. *Przykłady wyborów:* *0-0 / 1:0: wynik w połowie meczu to 0-0, a na koniec meczu drużyna gospodarzy wygrywa 1-0;* *1-0 / 1-2: drużyna gospodarzy wygrywa pierwszą połowę 1-0, a drużyna gości wygrywa 2-1 na koniec meczu;* *1-1 / 4+: wynik to 1-1 w połowie meczu, a na koniec meczu padają łącznie 4 lub więcej bramek w meczu.*
Drużyna gospodarzy/ gości nie straci bramki	**Postaw na to, że drużyna gospodarzy LUB drużyna gości, w zależności od tytułu zakładu, nie straci bramki**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. *Przykłady:* *tak: drużyna gospodarzy/ gości nie straci żadnej bramki; nie: drużyna gospodarzy/gości straci co najmniej jedną bramkę*
Drużyna gospodarzy/ gości wygra bez straty gola	**Postaw na zwycięstwo drużyny gospodarzy LUB drużyny gości,w zależności od tytułu zakładu, w meczu bez straty gola.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w rgulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 2 możliwości: - tak: drużyna 1 wygra mecz bez straty bramki; - nie: drużyna 1 nie wygra meczu lub straci co najmniej jedną bramkę. *Przykład: zakład, że drużyna gospodarzy wygra bez straty bramki. Jeżeli drużyna wygra 2-0 zakład wygrywa. Jeśli mecz zakończy się 0-0, zakład przegrywa.*
Zwycięzca połowy meczu	**Postaw na to, że dana drużyna strzeli więcej bramek niż jej przeciwnik w co najmniej jednej połowie meczu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. W przypadku remisu, zakład zostanie uznany za przegrany. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 2 możliwości: - drużyna 1: drużyna 1 strzeli więcej bramek niż drużyna 2 w przynajmniej jednej z 2 połów meczu; - drużyna 2: drużyna 2 strzeli więcej bramek niż drużyna 1 w przynajmniej jednej z 2 połów meczu.
Zwycięzca 1 i 2 połowy	**Postaw na zwycięzce 1 i 2 połowy.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 2 możliwości: - drużyna 1: drużyna 1 strzeli więcej bramek niż drużyna 2 w 1 i 2 połowie meczu; - drużyna 2: drużyna 2 strzeli więcej bramek niż drużyna 1 w 1 i 2 połowie meczu.

Gole w obu połowach	**Postaw na drużynę, która strzeli gola w 1. i 2. połowie.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 2 możliwości: - drużyna 1: drużyna 1 strzela bramki zarówno w 1. jak i w 2. połowie meczu; - drużyna 2: drużyna 2 strzela bramki zarówno w 1. jak i w 2. połowie meczu.
Czy w obu połowach padnie bramka?	**Postaw na to, czy w obu połowach padną bramki, czy nie.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 2 możliwości: - tak: przynajmniej jedna bramka zostanie strzelona w każdej połowie meczu; - nie: bramka zostanie zdobyta tylko w jednej połowie meczu bądź wcale.
Drużyna prowadzi w połowie meczu, ale nie wygrywa meczu	**Postaw na to, czy po prowadzeniu w połowie meczu drużyna straci przewagę i zremisuje lub przegra mecz.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Istnieją 2 możliwości: - drużyna 1: drużyna 1 straci przewagę i zremisuje lub przegra mecz po prowadzeniu w połowie meczu; - drużyna 2: drużyna 2 straci przewagę i zremisuje lub przegra mecz po prowadzeniu w połowie meczu.
Gol z rzutu karnego	**Postaw na to, czy podczas meczu zostanie wykorzystany rzut karny.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Aby zakład był wygrany, karny musi zostać bezpośrednio strzelony. Jeżeli karny zostanie wykonany, ale nie zostanie strzelony, zakład przegrywa.
Obie drużyny wykorzystają rzut karny.	**Postaw, czy oba zespoły zdobędą przynajmniej jednego gola z rzutu karnego.** Pod uwagę brane są tylko karne zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem wszelkich dogrywek i dodatkowych rzutów karnych. Gole samobójcze nie są liczone. Aby zakład był wygrany, gol z rzutu karnego musi być zdobyty bezpośrednio. Jeżeli rzut karny zostanie wykonany, ale nie zostanie zdobyty, zakład przegrywa. Jeżeli jedna z dwóch drużyn nie zdobędzie gola z rzutu karnego, zakład jest przegrany.
Minuta pierwszej/ostatniej bramki	**Postaw na minutę, w której zostanie strzelona pierwsza lub ostatnia bramka meczu LUB na minutę, w której zostanie strzelona pierwsza lub ostatnia bramka na drużynę w zależności od tytułu zakładu.** Pod uwagę brana będzie tylko minuta wskazana przez transmitującego, a w przypadku braku transmisji meczu oficjalna strona internetowa zawodów. Jeżeli mecz zostanie ostatecznie przerwany przed strzeleniem pierwszej bramki, wszystkie zakłady na to zdarzenie zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli zatrzymanie meczu nastąpi po zdobyciu pierwszej bramki, wszystkie zakłady są zaliczone. W przypadku zakładów na ostatnią strzeloną bramkę, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, jeżeli 2 połowa meczu nie zostanie całkowicie rozegrana. Gole samobójcze zaliczane są drużynie, która odnosi korzyść z bramki. *Przykłady:* *1-10 minut: pierwsza bramka zostanie zdobyta pomiędzy rozpoczęciem meczu a 10. minutą gry (00:00 - 09:59); brak bramki: mecz kończy się bezbramkowym remisem.*
Gol strzelony głową w trakcie meczu	**Postaw, czy w meczu zostanie strzelony gol głową.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze nie są liczone. Istneiją 2 możliwości: - tak: w meczu zostanie strzelona bramka głową; - nie: w meczu nie zostanie strzelona żadna bramka głową.
Gol zdobyty z bezpośredniego rzutu wolnego podczas meczu	**Postaw na to, czy w meczu padnie gol z bezpośredniego rzutu wolnego**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Jeżeli rzut wolny jest pośredni, bramka nie zostanie uznana, a zakład przegrany. Istnieją 2 możliwości: - tak: w meczu zostanie zdobyty gol z bezpośredniego rzutu wolnego; - nie: w meczu nie zostanie zdobyty gol z bezpośredniego rzutu wolnego.
Kwalifikacje	**Postaw na to, która drużyna wyjdzie zwycięsko z meczu/dwumeczu i zakwalifikuje się do kolejnej rundy rozgrywek lub wygra zawody w przypadku finału.** Zwycięstwo może zostać osiągnięte zarówno w jednym meczu, jak i po meczach domowym i wyjazdowym. Pod uwagę brane są ewentualne dogrywki i rzuty karne. Istnieją 2 możliwości: - drużyna 1: drużyna gospodarzy zakwalifikuje się / wygra; - drużyna 2: drużyna gości zakwalifikuje się / wygra.
Rodzaj kwalifikacji	**Postaw na to, w jaki sposób zakwalifikuje się jedna z 2 drużyn.** Zwycięstwo może być osiągnięte zarówno w jednym meczu, jak i po meczach domowym i wyjazdowym. Pod uwagę brane są ewentualne dogrywki i rzuty karne. Istnieją 4 możliwości: - drużyna 1 w dogrywce: drużyna gospodarzy zakwalifikuje się po dogrywce; - drużyna 1 w rzutach karnych: drużyna gospodarzy zakwalifikuje się po rzutach karnych; - drużyna 2 w dogrywce: drużyna gości zakwalifikuje się po dogrywce; - drużyna 2 w rzutach karnych: drużyna gości zakwalifikuje się po rzutach karnych.
Gol lub prawie gol	****Postaw na to, czy padnie gol lub czy zostanie oddana liczba celnych strzałów wskazana w zakładzie. W zależności od meczu i okresu objętego zakładem, liczba celnych strzałów wymagana do rozliczenia zakładu może się różnić**. W przypadku zakładów dotyczących regulaminowego czasu gry uwzględniane są wyłącznie gole i celne strzały oddane w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnej dogrywki i serii rzutów karnych.W przypadku zakładów dotyczących dogrywki rzuty karne nie są uwzględniane. Bramki samobójcze są zaliczane drużynie, która odnosi korzyść z gola. Przykład: obstawiam, że w przedziale czasowym „00:00 – przerwa na nawodnienie 1" padnie co najmniej 1 gol lub oddane zostaną co najmniej 3 celne strzały. Zakład będzie wygrany, jeżeli we wskazanym przedziale czasowym spełnione zostaną powyższe warunki.
Liczba goli zdobytych z pola karnego	**Łączna liczba goli zdobytych z pola karnego podczas meczu lub w trakcie określonego czasu gry, łącznie lub dla wskazanej drużyny (zgodnie z nazwą zakładu)**. Do rozliczenia pod uwagę brany jest regulaminowy czas gry wynoszący 90 minut wraz z czasem doliczonym przez sędziego. Dogrywka oraz seria rzutów karnych nie są brane pod uwagę.

Liczba goli zdobytych spoza pola karnego	**Łączna liczba goli zdobytych spoza pola karnego podczas meczu lub w trakcie określonego czasu gry, łącznie lub dla wskazanej drużyny (zgodnie z nazwą zakładu)**. Do rozliczenia pod uwagę brany jest regulaminowy czas gry wynoszący 90 minut wraz z czasem doliczonym przez sędziego. Dogrywka oraz seria rzutów karnych nie są brane pod uwagę.
Mecz zostanie przerwany ze względu na warunki atmosferyczne.	**Postaw na to czy mecz zostanie oficjalnie zawieszony lub przerwany z powodu warunków pogodowych**. Zakład obowiązuje od momentu rozpoczęcia meczu. Zawieszenie lub przerwanie meczu musi zostać oficjalnie potwierdzone jako spowodowane warunkami pogodowymi. Dogrywka i seria rzutów karnych nie są uwzględniane.

ZAKŁADY NA STRZELCÓW / ZAWODNIKÓW

Strzelec	**Postaw na zawodnika, jeżeli uważasz, że zdobędzie on przynajmniej 1 bramkę, 2 bramki lub więcej podczas meczu w zależności od tytułu zakładu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Jeżeli zawodnik nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany. Gole samobójcze nie są liczone. *Przykład 1:* *zawodnik A: zawodnik A zdobędzie bramkę podczas meczu;* *zawodnik B: zawodnik B zdobędzie bramkę podczas meczu.* *Przykład 2:* *zawodnik A: zawodnik A zdobędzie 2 lub więcej bramek;* *zawodnik B: zawodnik B zdobędzie 2 lub więcej bramek;* *zawodnik C: zawodnik C zdobędzie 2 lub więcej bramek.*
Zawodnik lub jego zmiennik strzeli gola (Supersub)	**Postaw na zawodnika, jeżeli uważasz, że zawodnik lub jego bezpośredni zmiennik strzeli przynajmniej 1 bramkę, 2 bramki lub więcej bramek podczas meczu w zależności od tytułu zakładu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i serii rzutów karnych. Jeżeli zawodnik nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany. Gole samobójcze nie są liczone.Jeżeli wybrany zawodnik zostanie zmieniony w przedziale czasowym meczu wskazanym w zakładzie, jego zmiennik automatycznie zajmuje jego miejsce na potrzeby zawartego zakładu, bez wpływu na kurs zakładu. Jeżeli wskazany zawodnik lub jego zmiennik strzeli bramkę w przedziale czasowym meczu wskazanym w tytule zakładu, zakład uznaje się za wygrany. W przeciwnym razie zakład uznaje się za przegrany.Jeżeli wybrany zawodnik lub jego zmiennik nie strzeli bramki, a sam zmiennik zostanie zastąpiony, zakład uznaje się za przegrany, niezależnie od tego, czy kolejny zmiennik strzeli bramkę. *Przykłady:* *- stawiam, że Mbappe strzeli bramkę w określonym przedziale czasowym meczu. Mbappe nie strzela bramki i zostaje zastąpiony przez Viniciusa Juniora. Vinicius Junior strzela bramkę w określonym przedziale czasowym meczu. Zakład rozliczony zostaje jako wygrany;* *- stawiam że Mbappe strzeli bramkę w określonym przedziale czasowym meczu. Mbappe nie strzela bramki i zostaje zastąpiony przez Viniciusa Juniora. Vinicius Junior nie strzela bramki, doznaje kontuzji i zostaje zastąpiony przez Ardę Gulera. Zakład zostanie rozliczony jako przegrany nawet jeżeli Arda Guler strzeli bramkę w określonym przedziale czasowym meczu.*
Bramka strzelona przez zawodnika w określonym czasie	**Postaw na to, czy któryś z zawodników wymienionych w zakładzie zdobędzie przynajmniej jedną bramkę w okresie czasu meczu wskazanym w tytule zakładu.** Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału we wskazanym przedziale czasowym meczu, zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone. Przeciwnie, jeżeli zawodnik, w dowolnym momencie, uczestniczy we wskazanymprzedziale czasowym meczu, zakład jest ważny. Gole samobójcze i rzuty karne nie są liczone.
Pierwszy strzelec	**Postaw na zawodnika, który strzeli pierwszą bramkę w meczu lub na zawodnika drużyny, która strzeli pierwszą bramkę meczu w zależności od tytułu zakładu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czsie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Postawione zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w meczu lub jeżeli bramka została już zdobyta w momencie jego wejścia do gry, z wyłączeniem bramek samobójczych. Zakłady postawione na zawodników, którzy zostaną zastąpieni lub wykluczeni przed zdobyciem pierwszej bramki, zostaną uznane za przegrane. Gole samobójcze nie są liczone. Jeżeli pierwsza bramka meczu jest bramką samobójczą, to zakłady uznaje się za zawarte na kolejnego gola/strzelca. Dołożone zostaną wszelkie starania, aby zaoferować możliwość zawarcia zakładu na wszystkich zawodników biorących udział w meczu, przy czym w przypadku, gdyby pierwsza bramka została strzelona przez zawodnika, który nie znalazł się na liście, zostałby on uznany za 1. strzelca. *Przykład:* *zawodnik A: zawodnik A strzeli pierwszą bramkę w meczu;* *zawodnik B: zawodnik B strzeli pierwszą bramkę w meczu;* *brak strzelca: podczas meczu nie zostanie strzelona żadna bramka.* Możesz otrzymać ofertę zakładu z podwójną lub potrójną szansą, co oznacza, że zamiast jednego wyniku, możesz postawić na kilka możliwych wyników. **Zakład na strzelca pierwszej bramki podczas dogrywki.** Należy postawić na zawodnika, który strzeli pierwszą bramkę w dogrywce. Ewentualna seria rzutów karnych nie będzie brana pod uwagę. Zakłady postawione na zawodników, którzy nie wzięli udziału w dogrywce są anulowane a stawki zwracane. Zatem pod uwagę brani są wyłącznie zawodnicy obecni na boisku w momencie zdobycia pierwszej bramki.
Ostatni strzelec	**Postaw na zawodnika, który strzeli ostatnią bramkę meczu lub na zawodnika drużyny, która strzeli ostatnią bramkę meczu w zależności od tytułu zakładu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Jeżeli zawodnik wymieniony w zakładzie nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Gole samobójcze nie są liczone. Jeżeli ostatnia bramka meczu jest bramką samobójczą, zakłady zostaną postawione na poprzednią bramkę/strzelca. Dołożone zostaną wszelkie starania, aby zaoferować możliwość postawienia na wszystkich zawodników. Gdyby jednak zawodnik, którego nie było na liście wyborów, zdobył bramkę, zostałby uznany za ostatniego strzelca. Zakłady postawione na zawodników, którzy zostaną zastąpieni lub wykluczeni przed strzeleniem ostatniej bramki, zostaną uznane za przegrane. *Przykład:* *zawodnik A: zawodnik A strzeli ostatnią bramkę meczu;* *zawodnik B: zawodnik B strzeli ostatnią bramkę meczu;* *brak strzelca: podczas meczu nie zostanie strzelona żadna bramka.*
Podwójna szansa strzelec	**Postaw, czy jeden z wymienionych w zakładzie zawodników strzeli gola**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Jeżeli tylko jeden z zawodników strzeli gola, zakład wygrywa. Jeżeli przynajmniej jeden z dwóch zawodników weźmie udział w meczu, zakład jest ważny (wygrany lub przegrany). Jeżeli obaj zawodnicy nie wezmą udziału w meczu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykład:* *Którykolwiek gracz strzeli gola: Neymar/Mbappé w meczu Paris SG vs Lille, wystarczy, że jeden z dwóch zawodników strzeli bramkę, aby zakład był wygrany. Jeżeli Neymar nie zagra, zakład zostaje uznany za ważny; jeżeli Mbappé strzeli bramkę, zakład wygrywa, jeżeli nie zakład przegrywa. Jeżeli Mbappé nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.*
Potrójna szansa strzelec	**Postaw, czy jeden z 3 wymienionych w zakładzie graczy strzeli gola**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Jeżeli tylko jeden z zawodników strzeli gola, zakład wygrywa. Jeżeli przynajmniej jeden z trzech zawodników weźmie udział w meczu, zakład jest ważny (wygrany lub przegrany).

	Jeżeli wszyscy trzej zawodnicy nie wezmą udziału w meczu, wówczas zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykład:* *Którykolwiek gracz strzeli gola: Neymar/Mbappé/Icardi w meczu Paris SG vs Lille, wystarczy, że jeden z trzech zawodników strzeli bramkę, aby zakład był wygrany. Jeżeli Neymar i Mbappé nie zagrają w meczu, zakład zostaje uznany za ważny.*- Jeżeli Icardi strzeli bramkę, zakład wygrywa, jeżeli zagra i nie strzeli bramki, zakład przegrywa. Jeżeli Icardi nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.
Pierwszy LUB ostatni strzelec	**Postaw na to, który zawodnik strzeli pierwszą LUB ostatnią bramkę w meczu**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Nie są liczone bramki samobójcze. Jeżeli zawodnik wymieniony w zakładzie nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Gole samobójcze i rzuty karne nie są liczone. *Przykład:* *zawodnik A: zawodnik A strzeli pierwszą LUB ostatnią bramkę;* *zawodnik B: zawodnik B strzeli pierwszą LUB ostatnią bramkę;* *zawodnik C: zawodnik C strzeli pierwszą LUB ostatnią bramkę;* *brak strzelca: żadna bramka nie zostanie strzelona podczas meczu*.
Zakład „Zawodnik strzeli gola" i „Wynik meczu".	**Postaw na to, że zawodnik wymieniony w zakładzie strzeli jedną lub więcej bramek w regulaminowym czasie gry ORAZ że mecz zakończy się wybranym wynikiem (drużyna 1 - remis - drużyna 2).** Zasady obowiązujące w poszczególnych zakładach stosuje się indywidualnie. Jeżeli jeden z parametrów wyboru nie zostanie spełniony, zakład jest przegrany. Jeżeli zawodnik wejdzie do gry przed końcem regulaminowego czasu gry, zakład jest ważny. Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w meczu przed upływem regulaminowego czasu gry, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. *Przykłady:* *zawodnik zdobywa gola i jego drużyna wygrywa;* *zawodnik zdobywa gola, a jego drużyna remisuje;* *zawodnik zdobywa gola i drużyna przeciwna wygrywa;* *zawodnik, który zdobędzie pierwszy gola i jego drużyna wygra;* *zawodnik, który strzeli jako pierwszy, a jego drużyna remisuje;* *zawodnik jako pierwszy zdobędzie bramkę, a druga drużyna wygrywa;* *strzelec i więcej niż 2,5 bramki w meczu;* *strzelec i mniej niż 2,5 bramki w meczu.*
Zakład „Zawodnik strzeli gola" i „Dokładny wynik"	**Postaw na zawodnika wymienionego w tytule zakładu, który strzeli jedną lub więcej bramek w regulaminowym czasie gry ORAZ na dokładny wynik określonego okresu gry w zależności od tytułu zakładu.** Zasady obowiązujące w poszczególnych zakładach stosuje się indywidualnie. Jeżeli jeden z parametrów wyboru nie zostanie spełniony, zakład jest przegrany. Jeżeli zawodnik wejdzie do gry przed końcem regulaminowego czasu gry, zakład jest ważny. Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w meczu przed upływem regulaminowego czasu gry, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik wejdzie na boisko, gdy dokładny wynik nie może być już matematycznie osiągnięty, zakład przegrywa. *Przykład:* *zakład na bramkę Neymara i wygraną PSG 1-0 z Rennes. Neymar rozpoczyna mecz na ławce rezerwowych. W pierwszej połowie Mbappé zdobył 1 bramkę. Jeżeli Neymar wejdzie na boisko w 2. Połowie meczu, zakład będzie przegrany, ponieważ niemożliwe jest, aby Neymar strzelił bramkę przy zachowaniu prognozy dokładnego wyniku 1-0 dla PSG.*
Zawodnik, który strzeli co najmniej 2 gole	**Postaw na to, że dany zawodnik zdobędzie w meczu co najmniej 2 bramki**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania okresu gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze nie są liczone. Istnieją 2 możliwości: - tak: jeden zawodnik zdobędzie co najmniej 2 bramki w meczu; - nie: żaden zawodnik nie zdobędzie co najmniej 2 bramek w meczu. Możesz otrzymać ofertę zakładu z podwójną lub potrójną szansą, co oznacza, że zamiast jednego wyniku, możesz postawić na kilka możliwych wyników.
Hat-trick w meczu	**Postaw na to, że któryś zawodnik zdobędzie w meczu co najmniej 3 bramki**. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze nie są liczone. Istnieją 2 możliwości: - tak: jeden zawodnik zdobędzie co najmniej 3 bramki w meczu; - nie: żaden zawodnik nie zdobędzie co najmniej 3 bramek w meczu.
Wszyscy zawodnicy strzelą gola	**Postaw na to, że wszyscy zawodnicy wymienieni w zakładzie strzelą gola.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze nie są liczone. Jeżeli jeden z zawodników, których dotyczy zawarty zakład, nie weźmie udziału w meczu, zakład zostaje anulowany. Jeżeli zawodnicy wejdą na boisko w dowolnym momencie meczu zakład jest ważny.
2 lub 3 zawodników zdobywa X lub więcej bramek	**Postaw na to, że dwóch lub trzech zawodników, w zależności od tytułu zakładu, zdobędzie w meczu w sumie co najmniej X bramek.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze nie są liczone. Jeżeli przynajmniej jeden z dwóch/trzech zawodników weźmie udział w meczu, zakład jest ważny (wygrany lub przegrany). Jeżeli dwóch/trzech zawodników nie weźmie udziału w meczu, wówczas zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykład:* *Trio Dembelé, Griezmann, Mbappé zdobędzie 2 lub więcej bramek:* *- jeżeli w meczu Griezmann strzeli 2 bramki, Mbappé 1 bramkę, a Dembélé zostanie na ławce, zakład jest wygrany;* *- jeżeli w meczu Griezmann strzela 1 bramkę, Mbappé wchodzi tylko na 10 minut gry i nie zdobywa bramki, a Dembelé pozostaje na ławce cały mecz, zakład jest przegrany;* *- jeżeli Griezmann i Mbappé nie wejdą na boisko, ale Dembelé wejdzie do gry i strzeli dwie bramki, to zakład jest wygrany;* *- jeżeli Griezmann strzeli 1 bramkę, Mbappé strzeli 1 bramkę i Dembelé strzeli 1 bramkę, zakład jest wygrany;* *- jeżeli żaden z zawodników nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.*
Kto zdobędzie najwięcej bramek? (zawodnik vs drużyna)	**Postaw kto zdobędzie więcej bramek, drużyna, czy podany w zakładzie zawodnik.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Zawodnik musi wziąć udział w meczu, aby zakład był ważny, w innym przypadku zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone. Bramki samobójcze liczone są na korzyść drużyny przeciwnej. *Przykład:* *w zakładzie Messi vs Real Madryt istnieją 3 możliwości:* *Messi:* *- Messi zdobył więcej bramek niż cała drużyna Realu Madryt;* *- Remis: Messi strzela tyle samo bramek co Real Madryt;* *- Real Madryt: piłkarze Realu Madryt strzelają więcej bramek niż Messi.*
Pojedynek strzelców	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie najwięcej bramek podczas meczu.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Obaj zawodnicy muszą

	wziąć udział w meczu, aby zakład był ważny. *Przykład:* *w pojedynku „Messi vs Ronaldo" istnieją 3 możliwości:* *- Messi (v. Ronaldo): Messi strzeli więcej bramek niż Ronaldo;* *- Remis (Messi v. Ronaldo): obaj zawodnicy zdobywają tyle samo bramek;* *- Ronaldo (v. Messi): Ronaldo strzeli więcej bramek niż Messi.*
Kto zdobędzie najwięcej bramek? (zawodnik vs. jego drużyna)	**Postaw na to kto zdobędzie więcej bramek drużyna, czy podany w zakładzie zawodnik.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze nie są liczone. Zawodnik musi wziąć udział w meczu, aby zakład był ważny, w innym przypadku zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone. *Przykład:* *w zakładzie Messi vs Barcelona istnieją 3 możliwości:* *- Messi : Messi zdobywa więcej bramek niż pozostali zawodnicy Barcelony;* *- Messi strzela tyle samo bramek co pozostali zawodnicy Barcelony;* *- Barcelona: zawodnicy Barcelony (bez Messiego) strzelają więcej bramek niż Messi.*
Rezerwowy strzeli bramkę	**Zakład na to, że zawodnik wchodzący z ławki rezerwowych podczas meczu strzeli bramkę.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze i rzuty karne nie są liczone. Istnieją 2 możliwości: - tak: zawodnik rezerwowy zdobędzie bramkę w meczu; - nie: żaden zawodnik rezerwowy nie zdobędzie bramki w meczu.
Zawodnik zdobędzie bramkę z bezpośredniego rzutu wolnego	**Postaw czy zawodnik wymieniony w zakładzie zdobędzie bramkę z bezpośredniego rzutu wolnego.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Zawodnik musi wziąć udział w meczu, aby zakład był ważny. Jeśli nie, zakład zostanie anulowany.
Zawodnik zdobędzie bramkę głową	**Postaw czy zawodnik wymieniony w zakładzie zdobędzie bramkę głową.** Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Zawodnik musi wziąć udział w meczu, aby zakład był ważny, w przeciwnym wypadku zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone. Gole samobójcze nie są liczone.
Zawodnik strzeli gola z rzutu karnego	**Postaw na to, czy zawodnik strzeli gola z rzutu karnego.** Zakład rozliczony zostanie jako wygrany jeżeli zawodnik strzeli gola z rzutu karnego. Do rozliczenia zakładu wliczone zostaną tylko zakłady postawione w regulaminowych 90 minutach. Jeżeli zawodnik weźmie udział w meczu w jakimkolwiek wymiarze czasowym, łącznie z doliczonym czasem gry, zakłady pozostaną ważne). Jeżeli zawodnik nie zagra w meczu w regulaminowym czasie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Do rozliczenia zakładu nie zostaną zaliczone dobitki.
Zawodnik lub jego zmiennik zaliczy asystę (SuperSub)	**Postaw na zawodnika, jeżeli uważasz, że zawodnik lub jego bezpośredni zmiennik zaliczy przynajmniej 1 asystę podczas meczu w zależności od tytułu zakładu**. Pod uwagę brane są tylko asysty zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i serii rzutów karnych. Jeżeli zawodnik nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany. Zawodnika uważa się za biorącego udział w meczu, jeśli wejdzie na boisko w dowolnym momencie w trakcie regularnego 90-minutowego czasu gry, wliczając w to dodatkowy czas przyznany przez sędziego, z wyłączeniem dogrywki i rzutów karnych.Jeżeli wybrany zawodnik zostanie zmieniony w przedziale czasowym meczu wskazanym w zakładzie, jego zmiennik automatycznie zajmuje jego miejsce na potrzeby zawartego zakładu, bez wpływu na kurs zakładu. Jeżeli wskazany zawodnik lub jego zmiennik zaliczy asystę w przedziale czasowym meczu wskazanym w tytule zakładu, zakład uznaje się za wygrany. W przeciwnym razie zakład uznaje się za przegrany. Jeżeli wybrany zawodnik lub jego zmiennik nie zaliczy asysty, a sam zmiennik zostanie zastąpiony, zakład uznaje się za przegrany, niezależnie od tego, czy kolejny zmiennik zaliczy asystę. Przykłady: • stawiam, że Mbappe zaliczy asystę w określonym przedziale czasowym meczu. Mbappe nie zalicza asysty i zostaje zastąpiony przez Viniciusa Juniora. Vinicius Junior zalicza asystę w określonym przedziale czasowym meczu. Zakład rozliczony zostaje jako wygrany; • stawiam że Mbappe zaliczy asystę w określonym przedziale czasowym meczu. Mbappe nie zalicza asysty i zostaje zastąpiony przez Viniciusa Juniora. Vinicius Junior nie zalicza asysty, doznaje kontuzji i zostaje zastąpiony przez Ardę Gulera. Zakład zostanie rozliczony jako przegrany nawet jeżeli Arda Guler zaliczy asystę w określonym przedziale czasowym meczu.
Zawodnik lub jego zmiennik strzeli gola lub zaliczy asystę (SuperSub)	**Postaw na liczbę bramek i/lub asyst zaliczonych przez zawodnika oraz jego zmiennika**. Pod uwagę brane są tylko asysty zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i serii rzutów karnych. Jeżeli zawodnik nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany. Zawodnika uważa się za biorącego udział w meczu, jeśli wejdzie na boisko w dowolnym momencie w trakcie regulaminowego czasu gry, wliczając w to dodatkowy czas przyznany przez sędziego, z wyłączeniem dogrywki i rzutów karnych. Jeżeli wybrany zawodnik zostanie zmieniony w przedziale czasowym meczu wskazanym w zakładzie, jego zmiennik automatycznie zajmuje jego miejsce na potrzeby zawartego zakładu, bez wpływu na kurs zakładu. Jeśli wybrany zawodnik oraz jego zmiennik zdobędą wskazaną liczbę bramek i/lub zaliczą wskazaną liczbę asyst w określonym czasie gry, zakład jest wygrany. Jeśli wybrany zawodnik zostanie zmieniony, a jego zmiennik zdobędzie wskazaną liczbę bramek i/lub zaliczy wskazaną liczbę asyst w określonym czasie gry, zakład jest wygrany. Jeśli wybrany zawodnik oraz jego zmiennik łącznie zdobędą wskazaną liczbę bramek i/lub zaliczą wskazaną liczbę asyst, zakład jest wygrany. Przykład: obstawiam, że Mbappé i jego zmiennik będą mieli łącznie 3 lub więcej udziałów przy bramkach. Jeśli Mbappé strzeli 1 gola, a następnie zostanie zmieniony przez Vinícíusa Juniora, który po wejściu zdobędzie 1 gola i zaliczy 1 asystę, zakład jest wygrany. Jeśli ani wybrany zawodnik, ani jego zmiennik nie zdobędą bramki ani nie zaliczą asysty w określonym czasie gry, zakład jest przegrany. Jeśli ani wybrany zawodnik, ani jego zmiennik nie zdobędą bramki ani nie zaliczą asysty, a zmiennik również zostanie zmieniony, zakład jest przegrany niezależnie od tego, czy kolejny zmiennik zdobędzie bramkę lub zaliczy asystę w określonym czasie gry. Jeśli w danej lidze (np. MLS) za jedną bramkę przyznawane są dwie asysty, uwzględniana będzie tylko ostatnia asysta. Ustalenie zmiennika odbywa się wyłącznie na podstawie oficjalnych informacji meczowych i nie uwzględnia żadnych innych źródeł informacji.
Zawodnik strzeli gola spoza pola karnego	**Zakład polega na określeniu, czy wskazany w nazwie zakładu zawodnik zdobędzie bramkę spoza pola karnego**. Do rozliczenia pod uwagę brany jest regulaminowy czas gry wynoszący 90 minut wraz z czasem doliczonym przez sędziego. Dogrywka oraz seria rzutów karnych nie są brane pod uwagę. Zawodnik musi wystąpić w meczu, aby zakład był ważny, w przeciwnym razie zakład zostanie anulowany. Bramki samobójcze nie są uwzględniane.
Zawodnik strzeli gola z pola karnego	**Zakład polega na określeniu, czy wskazany w nazwie zakładu zawodnik zdobędzie bramkę z pola karnego**. Do rozliczenia pod uwagę brany jest regulaminowy czas gry wynoszący 90 minut wraz z czasem doliczonym przez sędziego. Dogrywka oraz seria rzutów karnych nie są brane pod uwagę. Zawodnik musi wystąpić w meczu, aby zakład był ważny, w przeciwnym razie zakład zostanie anulowany. Bramki samobójcze nie są uwzględniane.

ZAKŁADY SPECJALNE

Statystyki drużynowe Statystyki drużynowe	**Strzały na bramkę / Faule / Spalone**. Obowiązuje 90-minutowy regulaminowy czas gry z uwzględnieniem czasu doliczonego przez sędziego oraz ewentualna dogrywka. Zakłady są rozliczane na podstawie oficjalnych danych Opta, dostępnych na stronie internetowej https://optaplayerstats.statsperform.com. Seria rzutów karnych nie jest brana pod uwagę przy rozliczaniu zakładów. W przypadku, gdy wyniki nie zostaną opublikowane na ww. stronie internetowej, zakłady zostaną rozliczone na podstawie danych z oficjalnej strony organizatora rozgrywek. W przypadku braku oficjalnych statystyk na ww. stronach internetowych, obowiązują statystyki opublikowane na stronie internetowej https://www.flashscore.pl. **Posiadanie piłki**. Obowiązuje 90-minutowy regulaminowy czas gry z uwzględnieniem czasu doliczonego oraz ewentuala dogrywka. W celu rozliczenia obowiązują statystyki

	opublikowane na oficjalnej stronie internetowej organizatora rozgrywek. W przypadku braku oficjalnych statystyk, obowiązują statystyki opublikowane na stronie internetowej https://www.flashscore.pl. **Rzuty karne: tak/nie.** Zakład ten umożliwia postawienie na to czy w meczu zostanie przyznany rzut karny. **Łączne rzuty karne**. Zakład ten umożliwia postawienie na łączną liczbę rzutów karnych przyznanych w meczu. Zakład ten odnosi się do regulaminowych 90 minut, włącznie z przerwami i czasem doliczonym.
Statystyki zawodników	Wszystkie zakłady dotyczące statystyk zawodników (strzały celne, strzały zawodnika, podania, celne podania, faule, kartki, dośrodkowania) są rozliczane na podstawie oficjalnych danych Opta, dostępnych na stronie internetowej https://optaplayerstats.statsperform.com. W przypadku, gdy wyniki nie będą dostępne na ww. stronie internetowej, zakłady będą rozliczane na podstawie danych z oficjalnej strony organizatora rozgrywek. Dogrywka jest wliczana do zakładów. Seria rzutów karnych nie jest brana pod uwagę przy rozliczeniu zakładów. Aby zakład pozostał ważny, wskazany zawodnik musi wziąć udział w spotkaniu. Jeżeli zawodnik nie zagra w meczu, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Zawodnik zostaje uznany za uczestnika spotkania, jeżeli wejdzie na boisko w dowolnym momencie 90-minutowego regulaminowego czasu gry z uwzględnieniem czasu doliczonego przez sędziego. **Strzały celne**. Celny strzał oznacza każde uderzenie, które: - niezależnie od intencji kończy się trafieniem piłki do bramki lub w światło bramki; - jest próbą zdobycia gola, która skończyłaby się trafieniem piłki do siatki, gdyby nie interwencja bramkarza lub ostatniego zawodnika na linii strzału (jeśli bramkarz nie ma szansy zapobiec utracie gola). Bezpośrednie uderzenia w słupek lub poprzeczkę nie są uwzględniane jako celne strzały, chyba że piłka odbita od słupka lub poprzeczki od razu trafi do siatki, skutkując golem. Uderzenia zablokowane przez zawodnika, który nie jest ostatnim na linii strzału, nie liczą się jako celne. **Strzały zawodnika.** Strzał oznacza wyraźną próbę skierowania piłki do bramki przeciwnika, niezależnie od tego, czy jest to próba celna, niecelna czy zablokowana. **Asysty zawodnika**. Przy rozliczeniu obowiązuje 90-minutowy regulaminowy czas gry z uwzględnieniem czasu doliczonego przez sędziego. Asysta to ostatnie dotknięcie piłki (podanie, strzał czy jakiekolwiek inne dotknięcie), po którym jej odbiorca zdobywa bramkę. W przypadku odbicia się piłki od zawodnika drużyny przeciwnej asysta będzie zaliczona tylko wtedy, jeżeli bez rykoszetu piłka i tak prawdopodobnie dotarłaby do strzelca bramki. Gole samobójcze, bezpośrednie rzuty wolne, gole zdobyte bezpośrednio z rzutu rożnego, z wyrzutu autowego i rzuty karne nie są uwzględniane w rozliczeniach zakładów na asysty. Jeżeli w ramach rozgrywek (przykładowo liga MLS) przyznaje się dwie asysty przy golu, dla rozliczenia zakładu liczyć się będzie wyłącznie ostatnia asysta (decydujące podanie) **Podania zawodnika.** Podanie oznacza celowe zagranie piłki przez jednego zawodnika do innego zawodnika. Uwzględniane są podania z gry, wznowienia od bramki, rzutu rożnego i rzutu wolnego. Nie liczą się dośrodkowania, wyrzuty bramkarza i wyrzuty z autu. **Celne podania zawodnika.** Podanie celne oznacza celowe zagranie piłki przez jednego zawodnika do innego zawodnika, które dotrze do danego zawodnika. Podania, które nie dotrą do drugiego zawodnika nie są uznawane jako podania celne. **Faule zawodnika**. Faul definiowany jest jako każde przewinienie uznane przez sędziego jako faul. Wyjątkiem jest sygnalizacja pozycji spalonej zawodnika, która nie jest uznawana za faul. **Dośrodkowania zawodnika.** Dośrodkowanie oznacza każde celowe zagranie piłki z bocznego sektora pola gry do zawodnika tej samej drużyny znajdującego się w strefie przed bramką.
Sędzia sprawdzi sytuację na VAR (podejdzie do monitora)	**Postaw na to, czy sędzia skorzysta z monitora VAR przy boisku w celu przeprowadzenia analizy sytuacji na boisku (On-Field Review – OFR) po sygnale od zespołu VAR dotyczącym potencjalnego „oczywistego i rażącego błędu”.** Zakład rozliczany jest na podstawie oficjalnych stron zawodów. Zakład odnosi się do regulaminowych 90 minut gry, włącznie z przerwami w meczu i czasem doliczonym przez sędziego. Dogrywka i seria rzutów karnych nie liczą się do zakładu.

ZAKŁADY NA ŻYWO

Czas nastepnego gola	**Postaw na przedział czasu, w którym zostanie zdobyty następny gol.** Jeżeli nie zostaną zdobyte żadne gole, wszystkie zakłady na wyznaczone przedziały czasowe zostaną uznane za przegrane.
Następny strzelec	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie następnego gola w meczu.** Zakład ten odnosi się do regulaminowych 90 minut gry, włącznie z czasem doliczonym. Bramki samobójcze nie sa brane pod uwagę. Zakłady zostaną anulowane a stawi zwrócone, jeżeli po ich postawieniu nie padnie żadna bramka.
Następny strzelec gospodarzy/gości	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie następnego gola dla drużyny gospodarzy/gości.** Zakład ten odnosi się do regulaminowych 90 minut gry, włacznie z czasem doliczonym. Bramki samobójcze nie sa brane pod uwagę. W przypadku bramki samobójczej zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone.
Następny gol (czas regulaminowy)	**Postaw na drużynę, która zdobędzie pierwszego/następnego gola w meczu**. Do rozliczenia zakładu wliczone zostaną gole samobójcze dla strony, której gol został przyznany. Zakład ten odnosi się do regulaminowych 90 minut gry, włącznie z czasem doliczonym.
Następny gol w dogrywce	**Postaw na drużynę, która zdobędzie pierwszego/następnego gola w dogrywce.** Do rozliczenia zakładu wliczone zostaną gole samobójcze dla strony, której gol został przyznany. Zakład ten odnosi się do dogrywki, włącznie z czasem doliczonym. Bramki zdobyte w serii rzutów karnych nie są brane pod uwagę.
Liczba goli po X minutach	**Postaw na sumę goli po X minutach gry.** *Przykład: wytypowanie sumy goli na zakończenie 35. minuty meczu. Jeżeli mecz zostanie przerwany po rozegranych 35 minutach, zakłady pozostaną ważne.*
Wynik po X minutach	**Postaw na wynik meczu po X minutach gry.** *Przykład: wytypowanie wyniku na zakończenie 35. minuty gry. Jeżeli mecz zostanie przerwany po rozegranych 35 minutach, zakłady pozostaną ważne.*

OBSTAWIANIE ZAWODÓW

Zwycięzca	**Postaw na drużynę lub zawodnika, który wygra dane zawody/konkurencję.**
Zwycięzca bez faworyta	**Postaw na zwycięzcę danego wydarzenia nie uwzględniając faworyta.** Zakład rozliczony zostanie jako wygrany, jeżeli wybrany zawodnik ukończy konkurencję na 1. miejscu, lub jeżeli wybrany zawodnik ukończy konkurencję na 2. miejscu, pokonany przez faworyta.
Najlepszy strzelec turnieju	**Postaw na gracza, który zostanie najlepszym strzelcem turnieju.** Zakłady te odnoszą się do krajowych oraz międzynarodowych rozgrywek pucharowych (np. puchar ligi krajowej, Liga Mistrzów UEFA, Mistrzostwa

	Świata FIFA). Do rozliczenia zakładów, zastosowanie mają zasady Dead Heat, przy czym w przypadku Mistrzostw Świata FIFA oraz Mistrzostw Europy UEFA, gdy więcej niż jeden zawodnik zdobędzie tę samą liczbę bramek, zakład zostanie rozliczony w opraciu o zwycięzcę określonego w oficjalnym komunikacie organizatora turnieju. Do rozliczenia zakładów nie zostaną wliczone gole samobójcze i gole strzelone w serii rzutów karnych.
Najlepszy strzelec ligi	**Postaw na gracza, który w krajowej lidze zostanie najlepszym strzelcem.** Zakłady te odnosić mogą się również do innych lig niż krajowa, jeżeli zostanie to wyraźnie wskazane. Zakłady te odnoszą się do zawodników zarejestrowanych w krajowych ligach, w momencie rozpoczęcia rozgrywek. Do rozliczenia zakładów, zastosowanie mają zasady Dead Heat. Do rozliczenia zakładów nie zostaną wliczone gole samobójcze i gole strzelone w serii rzutów karnych.
Najlepszy strzelec drużyny	**Postaw na gracza, który będzie najlepszym strzelcem drużyny**. Zakłady te mogą odnosić się również do innych graczy, jeżeli zostanie to wyraźnie wskazane. Do rozliczenia zakładów nie zostaną wliczone gole samobójcze i gole strzelone w serii rzutów karnych.
Mistrzostwa Head to Head	**Postaw na drużynę, która zajmie wyższe miejsce w lidze lub zajdzie najdalej w turnieju.** Jeżeli drużyny zostaną wyeliminowane na tym samym etapie, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Prosta prognoza	**Postaw na to, kto zajmie pierwsze i drugie miejsce w odpowiedniej kolejności.**
Podwójna prognoza	**Postaw na to, kto zajmie pierwsze i drugie miejsce w kolejności/bez kolejności.**
Finaliści	**Postaw na uczestników finału danych rozgrywek.**
Finałowy ranking	**Postaw na miejsce w rankingu danego uczestnika na zakończenie rozgrywek.**
Najlepsza drużyna z regionu X	**Postaw na drużynę, która będzie najlepszą w turnieju z danego regionu.** Do rozliczenia zakładów mają zastosowanie zasady Dead Heat.
Kontynent zwycięzcy	**Postaw na kontynent, z którego będzie pochodził zwycięzca turnieju.**
Pierwszy zwycięzca	**Postaw na to czy zwycięzca wygra turniej po raz pierwszy w historii.** Dla rozliczenia zakładów nie są uwzględniane zmiany nazwy drużyny.
Najlepsza obrona	**Postaw na drużynę, która straci najmniej goli (włącznie z dogrywką).** Do rozliczenia zakładu nie zostaną wliczone gole zdobyte w serii rzutów karnych.
Najlepszy atak	**Postaw na drużynę, która zdobędzie najwięcej goli (włącznie z dogrywką).** Do rozliczenia zakładu nie zostaną wliczone gole zdobyte w serii rzutów karnych.
Etap eliminacji	**Postaw na jakim etapie turnieju uczestnik zostanie wyeliminowany.**
Awans/Spadek/Kwalifikacje	**Postaw na to, jak wybrany uczestnik zakończy sezon.** Do rozliczenia zakładów zastosowanie znajdą zasady na końcowego zwycięzcę.
Zwycięzca grupy	**Postaw na uczestnika, który zwycięży grupę.**
Łączne gole drużyny	**Postaw na liczbę goli, którą zdobędzie dana drużyna**. Do rozliczenia zakładów nie zostaną wliczone gole zdobyte w serii rzutów karnych.
Łączna liczba goli zawodnika	**Postaw na liczbę goli, którą zdobędzie dany zawodnik.** Do rozliczenia zakładów nie zostaną wliczone gole samobójcze i gole zdobyte w serii rzutów karnych.
Grupa zwycięzcy	**Postaw na grupę, z której będzie pochodził zwycięzca turnieju.**

ZAKŁADY SPECJALNE NA WSKAZANY OKRES ZAWODÓW

Wynik kolejki (suma bramek)	**Postaw na to, które drużyny zdobędą więcej goli (gospodarze lub goście).** Zakłady dotyczą wszystkich meczów w określonej konkurencji i przedziale czasowym. Na przykład „Angielska Premier League (07.09. - 09.09.)" zawiera wszystkie mecze Premier League rozgrywane od 07.09. do 09.09. włącznie. Do rozliczenia zakładów wliczony zostanie tylko czas regulaminowy. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, której przyznana jest bramka. Istnieją 3 możliwe opcje: - drużyny gospodarzy strzelą więcej bramek w danej kolejce; - remis; - drużyny gości strzelą więcej bramek w danej kolejce.
Łączna liczba bramek w danej kolejce	**Postaw na liczbę zdobytych goli**. Do rozliczenia zakładów wliczony zostanie tylko czas regulaminowy. Zakłady dotyczą wszystkich meczów w określonej konkurencji i przedziale czasowym. Na przykład „Angielska Premier League (07.09. - 09.09.)" zawiera wszystkie mecze Premier League rozgrywane od 07.09. do 09.09. włącznie.
Łączne gole gospodarzy	**Postaw na liczbę goli zdobytych przez gospodarzy w meczach w określonym okresie.** Do rozliczenia zakładów wliczony zostanie tylko czas regulaminowy. Zakłady dotyczą wszystkich meczów w określonej konkurencji i przedziale czasowym. Na przykład „Angielska Premier League (07.09. - 09.09.)" zawiera wszystkie mecze Premier League rozgrywane od 07.09. do 09.09. włącznie.
Łączne gole gości	**Postaw na liczbę goli zdobytych przez gości w meczach w określonym okresie.** Do rozliczenia zakładów wliczony zostanie tylko czas regulaminowy. Zakłady dotyczą wszystkich meczów w określonej konkurencji i przedziale czasowym. Na przykład „Angielska Premier League (07.09. - 09.09.)" zawiera wszystkie mecze Premier League rozgrywane od 07.09. do 09.09. włącznie.

Drużyna, która zdobędzie najwięcej goli	**Postaw na drużynę, która zdobędzie najwięcej goli.** W przypadku remisu, wyższą pozycję zajmie drużyna, która wcześniej zdobędzie gola. Wynik zostanie określony na podstawie czasu (w minutach i sekundach), który zostanie ogłoszony przez oficjalne źródło lub oficjalną stronę dyscypliny. W przypadku remisu w zakresie zdobytych goli oraz czasu zdobycia pierwszego gola, zastosowanie znajdą zasady Dead Heat. Do rozliczenia zakładów wliczony zostanie tylko czas regulaminowy.
Pierwszy strzelec dnia	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie pierwszego gola w danym dniu.** W przypadku remisu obowiązują zasady Dead Heat. Wynik zostanie określony na podstawie czasu (w minutach i sekundach), który zostanie ogłoszony przez oficjalne źródło lub oficjalną stronę dyscypliny. Do rozliczenia zakładów wliczony zostanie tylko czas regulaminowy.
Ostatni strzelec dnia	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie ostatniego gola w danym dniu.** W przypadku remisu obowiązują zasady Dead Heat. Wynik zostanie określony na podstawie czasu (w minutach i sekundach), który zostanie ogłoszony przez oficjalne źródło lub oficjalną stronę dyscypliny. Do rozliczenia zakładów wliczony zostanie tylko czas regulaminowy.

ZAKŁADY NA RZUTY ROŻNE

Łączne rzuty rożne	**Postaw na ilość rzutów rożnych w meczu.** Rzuty rożne przyznane, ale nie wykonane nie będą liczone. Ponownie wykonane rzuty rożne będą liczone tylko raz. Dogrywka nie wlicza się do zakładu.
Łączne rzuty rożne (nieparzyste/parzyste)	**Postaw na to czy łączna liczba rzutów rożnych w meczu będzie nieparzysta lub parzysta.** Jeżeli w meczu nie padną żadne rzuty rożne, to liczbę 0 uznaje się za parzystą a zakład rozlicza się jako zwycięski. Rzuty rożne przyznane, ale nie wykonane nie będą liczone. Ponownie wykonane rzuty rożne będą liczone tylko raz. Dogrywka nie wlicza się do zakładu.
Więcej rzutów rożnych	**Postaw na drużynę, która zdobędzie najwięcej rzutów rożnych.** Rzuty rożne przyznane, ale nie wykonane nie będą liczone. Ponownie wykonane rzuty rożne będą liczone tylko raz. Dogrywka nie wlicza się do zakładu.
Rzuty rożne z handicapem	**Postaw na drużynę, która zdobędzie więcej rzutów rożnych po uwzględnieniu handicapu.** Możliwe opcje dla handicapu -2 na drużynę gospodarzy: - drużyna gospodarzy wykona co najmniej 3 rzuty rożne więcej niż drużyna gości; - drużyna gospodarzy wykona dokładnie 2 rzuty rożne więcej niż drużyna gości; - drużyna gospodarzy wykona o 1 rzut rożny więcej, tyle samo, albo mniej rzutów rożnych niż drużyna gości. Rzuty rożne przyznane, ale nie wykonane nie będą liczone. Ponownie wykonane rzuty rożne będą liczone tylko raz. Dogrywka nie wlicza się do zakładu.
Drużyna z większą liczbą rzutów rożnych w 1. połowie	**Postaw na drużynę, która wykona więcej rzutów rożnych w pierwszej połowie meczu.** Rzuty rożne przyznane, ale nie wykonane nie będą liczone. Ponownie wykonane rzuty rożne będą liczone tylko raz. Zakład dotyczy pierwszej połowy meczu i doliczonego czasu gry.
Drużyna z większą liczbą rzutów rożnych w 2. połowie	**Postaw na drużynę, która wykona więcej rzutów rożnych w drugiej połowie meczu.** Rzuty rożne przyznane, ale nie wykonane nie będą liczone. Ponownie wykonane rzuty rożne będą liczone tylko raz. Zakład dotyczy drugiej połowy meczu i doliczonego czasu gry.
Połowa z większą liczbą rzutów rożnych	**Postaw na połowę meczu, w której będzie wykonanych więcej rzutów rożnych**. Czas doliczony jest wliczony do zakładu i obie połowy muszą zostać zakończone. Rzuty rożne przyznane, ale nie wykonane nie będą liczone. Ponownie wykonane rzuty rożne będą liczone tylko raz.
Pierwszy rzut rożny	**Postaw na drużynę, która wykona pierwszy rzut rożny w meczu.** 3 możliwe wyniki: - drużyna 1: gospodarze wykonają pierwszy rzut rożny; - brak rożnego: w spotkaniu nie będzie rzutów rożnych; - drużyna 2: goście wykonają pierwszy rzut rożny. Rzuty rożne przyznane, ale nie wykonane nie będą liczone. Ponownie wykonane rzuty rożne będą liczone tylko raz. Dogrywka nie wlicza się do zakładu.
Następny rzut rożny	**Postaw na drużynę, która wykona następny rzut rożny w meczu.** 3 możliwe wyniki: - drużyna 1: gospodarze wykonają następny rzut rożny; - brak rożnego: w spotkaniu nie będzie więcej rzutów rożnych; - drużyna 2: goście wykonają następny rzut rożny. Rzuty rożne przyznane, ale nie wykonane nie będą liczone. Ponownie wykonane rzuty rożne będą liczone tylko raz. Dogrywka nie wlicza się do zakładu.
Ostatni rzut rożny	**Postaw na drużynę, która wykona ostatni rzut rożny w meczu.** 3 możliwe wyniki: - drużyna 1: gospodarze wykonają ostatni rzut rożny; - brak rożnych: w spotkaniu nie będzie rzutów rożnych; - drużyna 2: goście wykonają ostatni rzut rożny. Rzuty rożne przyznane, ale nie wykonane nie będą liczone. Ponownie wykonane rzuty rożne będą liczone tylko raz. Dogrywka nie wlicza się do zakładu.
Łączna liczba rzutów rożnych w 1. połowie	**Postaw na liczbę przyznanych rzutów rożnych w pierwszej połowie meczu.** Pod uwagę będą brane tylko faktycznie wykonane rzuty rożne. Rzut rożny, który jest powtórzony, liczy się tylko raz. W przypadku, gdy mecz zostanie definitywnie zatrzymany, wszystkie zakłady na wyniki, które nie zostały jeszcze ustalone, zostają anulowane a stawki zwrócone.
Łączna liczba rzutów rożnych w 2. połowie	**Postaw na ilość przyznanych rzutów rożnych w 2 połowie.** Pod uwagę będą brane tylko faktycznie wykonane rzuty rożne. Rzut rożny, który jest powtórzony, liczy się tylko raz. W przypadku, gdy mecz zostanie definitywnie zatrzymany, wszystkie zakłady na wyniki, które nie zostały jeszcze ustalone, zostają anulowane a stawki zwrócone.
Łączna liczba rzutów rożnych gospodarzy	**Postaw na liczbę rzutów rożnych przyznanych drużynie gospodarzy w regulaminowym czasie gry.** Pod uwagę będą brane tylko faktycznie wykonane rzuty rożne. Rzut rożny, który jest powtórzony, liczy się tylko raz.

	W przypadku, gdy mecz zostanie definitywnie zatrzymany, wszystkie zakłady na wyniki, które nie zostały jeszcze ustalone, zostają anulowane a stawki zwrócone. Dogrywka nie wlicza się do zakładu.
Łączna liczba rzutów rożnych gości	**Postaw na liczbę rzutów rożnych przyznanych drużynie gości podczas regulaminowego czasu gry.** Pod uwagę będą brane tylko faktycznie wykonane rzuty rożne. Rzut rożny, który jest powtórzony, liczy się tylko raz. W przypadku, gdy mecz zostanie definitywnie zatrzymany, wszystkie zakłady na wyniki, które nie zostały jeszcze ustalone, zostają anulowane a stawki zwrócone. Dogrywka nie wlicza się do zakładu.
Łączna liczba rzutów rożnych dla gospodarzy/gości w pierwszej połowie	**Postaw na liczbę rzutów rożnych przyznanych drużynie gospodarzy/gości podczas pierwszej połowy.** Pod uwagę będą brane tylko faktycznie wykonane rzuty rożne. Rzut rożny, który jest powtórzony, liczy się tylko raz. W przypadku, gdy mecz zostanie definitywnie zatrzymany, wszystkie zakłady na wyniki, które nie zostały jeszcze ustalone, zostają anulowane a stawki zwrócone.
Całkowita liczba rzutów rożnych dla gospodarzy/gości w 2. połowie	**Postaw na liczbę rzutów rożnych przyznanych drużynie gospodarzy/gości podczas 2. połowy.** Pod uwagę będą brane tylko faktycznie wykonane rzuty rożne. Rzut rożny, który jest powtórzony, liczy się tylko raz. W przypadku, gdy mecz zostanie definitywnie zatrzymany, wszystkie zakłady na wyniki, które nie zostały jeszcze ustalone, zostają anulowane a stawki zwrócone.
Rzuty rożne z podwójną szansą	**Postaw na 2 z 3 możliwych wyników meczu dotyczących rzutów rożnych.** Pod uwagę będą brane tylko faktycznie wykonane rzuty rożne. Rzut rożny, który jest powtórzony, liczy się tylko raz. W przypadku, gdy mecz zostanie definitywnie zatrzymany, wszystkie zakłady na wyniki, które nie zostały jeszcze ustalone, zostają anulowane a stawki zwrócone.
Mecz rzutów rożnych (10 min)	**Postaw na drużynę, która w określonym czasie zdobędzie najwięcej rzutów rożnych.** Pod uwagę będą brane tylko faktycznie wykonane rzuty rożne. Rzut rożny, który jest powtórzony, liczy się tylko raz. W przypadku, gdy mecz zostanie definitywnie zatrzymany, wszystkie zakłady na wyniki, które nie zostały jeszcze ustalone, zostają anulowane a stawki zwrócone.
Rzut rożny drużyny gospodarzy/gości (10 minut)	**Postaw na to, że w określonym czasie zostanie przyznany rzut rożny dla drużyny gospodarzy/gości.** Pod uwagę będą brane tylko faktycznie wykonane rzuty rożne. Rzut rożny, który jest powtórzony, liczy się tylko raz. W przypadku, gdy mecz zostanie definitywnie zatrzymany, wszystkie zakłady na wyniki, które nie zostały jeszcze ustalone, zostają anulowane a stawki zwrócone.

ZAKŁADY NA KARTKI

Jeżeli nie wskazano inaczej, zakład ten odnosi się do regulaminowych 90 minut, włącznie z czasem doliczonym. Jeżeli zdarzenie zostanie przerwane przed upływem 90 minut, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone z zastrzeżeniem, że nie dotyczy to zakładów, których wynik jest już znany.
Żółta kartka = 1;
Czerwona kartka = 2.
Druga żółta kartka, która prowadzi do otrzymania czerwonej kartki nie jest wliczana (żółta + żółta = Czerwona -> 1 + 2 = 3). Dwie żółte kartki, a w konsekwencji czerwona, rozliczone zostaną jako jedna żółta kartka + jedna czerwona.
Jakiekolwiek kartki przyznane zawodnikowi po jego zmianie, graczowi nie biorącemu udziału w grze, sztabowi szkoleniowemu lub po odgwizdaniu przez sędziego zakończenia regulaminowego czasu gry, a także pokazane w przerwie meczu, nie zostaną wzięte pod uwagę przy rozliczaniu zakładów.
Punkty
Punkty za kartki to 10 punktów za żółtą kartkę i 25 za czerwoną kartkę. Gracz może otrzymać maksymalnie 35 punktów (25+10) niezależnie od tego czy otrzymał dwie żółte kartki i w konsekwencji czerwoną kartkę.

Następna drużyna, która otrzyma kartkę	**Postaw na to która z drużyn otrzyma następną kartkę w meczu.**
Całkowita liczba kartek	**Postaw na liczbę kartek pokazanych w regulaminowym czasie meczu.** Dwie żółte kartki skutkujące czerwoną kartką dla zawodnika będą liczone łącznie jako dwie kartki.
Całkowita liczba czerwonych kartek	**Postaw na liczbę czerwonych kartek pokazanych w regulaminowym czasie meczu.**
Całkowita liczba żółtych kartek	**Postaw na liczbę żółtych kartek pokazanych obu drużynom w czasie meczu.** Zakład na liczbę żółtych kartek. Dwie żółte kartki powodujące automatyczne pokazanie czerwonej kartki liczą się jako dwie żółte kartki. Dogrywka wlicza się do rozliczenia zakładu.
Liczba żółtych kartek gospodarzy	**Postaw na liczbę żółtych kartek w meczu (gospodarze).** Dwie żółte kartki powodujące automatyczne pokazanie czerwonej kartki liczą się jako dwie żółte kartki. Kartki dla sztabu trenerskiego oraz zawodników nie biorących udziału w meczu nie wliczają się. Dogrywka wlicza się do rozliczenia zakładu.
Liczba żółtych kartek gości	**Postaw na liczbę żółtych kartek w meczu (goście).** Dwie żółte kartki powodujące automatyczne pokazanie czerwonej kartki liczą się jako dwie żółte kartki. Kartki dla sztabu trenerskiego oraz zawodników nie biorących udziału w meczu nie wliczają się. Dogrywka wlicza się do rozliczenia zakładu.
Żółte kartki zawodnika	**Postaw czy zawodnik otrzyma żółtą kartkę.** W przypadku, gdy wyniki nie będą dostępne na stronie internetowej Opta, zakłady będą rozliczane na podstawie danych z oficjalnej strony organizatora rozgrywek. Jeśli wyniki również nie będą dostępne na oficjalnej stronie organizatora rozgrywek, zakłady będą rozliczane na podstawie danych dostępnych na stronie internetowej www.flashscore.pl. Aby zakład pozostał ważny, wskazany zawodnik musi wziąć udział w spotkaniu. Jeżeli zawodnik nie zagra w meczu, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Zawodnik zostaje uznany za uczestnika spotkania, jeżeli wejdzie na boisko w dowolnym momencie regulaminowego czasu gry lub dogrywki.
Łączna liczba kartek w meczu	**Postaw na łączną liczbę kartek w meczu. Dwie żółte kartki, a w konsekwencji czerwona, rozliczone zostaną jako dwie kartki.**
Najwięcej punktów za kartki/Punkty za kartki	**Postaw na drużynę, która otrzyma najwięcej punktów za kartki.**
Punkty za kartki	**Postaw na przedział z dokładną liczbą punktów za kartki. Punkty za kartki to 10 punktów za żółtą kartkę i 25 za czerwoną kartkę.** Gracz może otrzymać maksymalnie 35 punktów (25+10) niezależnie od tego czy otrzymał dwie żółte kartki i w konsekwencji czerwoną kartkę.
Punkty za kartki handicap	**Postaw na to która z drużyn otrzyma najwięcej punktów za kartki w meczu po doliczeniu handicapu.**

Czas pokazania pierwszej kartki	**Postaw na okres meczu, w którym zostanie pokazana pierwsza kartka.**
Pierwszy / ostatni zespół który otrzyma kartkę	**Postaw na to który zespół otrzyma kartkę jako pierwszy lub ostatni.** Należy pamiętać, że w przypadku, gdy dwóch zawodników zostanie upomnianych jednocześnie, za pierwszego/ostatniego upomnianego uważa się tego zawodnika, któremu pokazano kartkę jako pierwszemu/ostatniemu.
Łączna liczba kartek w 1. lub 2. Połowie meczu	**Postaw na łączną liczbę pokazanych kartek w 1 lub 2 połowie meczu.**
Czerwona kartka	**Postaw na to, czy w meczu zostaną przyznane czerwone kartki.**
Łączne czerwone kartki	**Postaw na na łączną liczbę czerwonych kartek w meczu.**
Kartka (10 minut)	**Postaw na to, czy kartka zostanie przyznana w określonym przedziale czasowym meczu.** Zakład określa czy odnosi się on do obu drużyn, czy wyłącznie do drużyny gospodarzy/gości. Zakład zostanie uznany za przegrany, w przypadku, gdy mecz zostanie przerwany po określonym przedziale czasowym, w którym nie zostanie przyznana żadna kartka.
Drużyna gospodarzy/gości ukarana kartką (10 minut)	**Postaw na to, że w danym okresie kartka zostanie pokazana drużynie gospodarzy / gości.**
Łączna liczba kartek dla gospodarzy/gości	**Postaw na liczbę kartek przyznanych podczas meczu określonej drużynie.**
(Określony gracz) otrzyma kartkę	**Postaw na to czy dany gracz otrzyma kartkę.** Gracz musi rozpocząć mecz, w innym przypadku zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Każda kartka (kartki) przyznana zmienionemu graczowi lub graczowi nie biorącemu udziału w grze, sztabowi szkoleniowemu, przyznana w przerwie po pierwszej połowie meczu lub przyznana po odgwizdaniu przez sędziego zakończenia meczu, nie będzie liczona w celu rozliczenia zakładu. Dogrywa nie wlicza się do rozliczenia zakładu.
(Określony gracz) wyrzucony z boiska (czerwona kartka)	**Postaw na to czy dany gracz otrzyma czerwoną kartkę.** Zakłady na gracza, który nie rozpoczął meczu zostaną anulowane a stawki zwrócone. Każda kartka (kartki) przyznana zmienionemu graczowi lub graczowi nie biorącemu udziału w grze, sztabowi szkoleniowemu, przyznana w przerwie po pierwszej połowie meczu lub przyznana po odgwizdaniu przez sędziego zakończenia meczu, nie będzie liczona w celu rozliczenia zakładu. Dogrywa nie wlicza się do rozliczenia zakładu.
Łączne kartki nieparzyste/parzyste	**Postaw na to, czy łączna liczba kartek w meczu będzie nieparzysta lub parzysta.** Jeżeli w meczu nie zostaną przyznane żadne kartki, to liczbę 0 uznaje się za parzystą a zakład rozlicza się jako zwycięski.

FUTBOL AMERYKAŃSKI

ZASADY OGÓLNE
Mecze muszą być rozegrane w całości, aby zakłady były ważne.
Wszystkie zakłady na mecze (z wyjątkiem zakładów „połowa meczu/koniec meczu") obejmują dogrywkę, chyba że podano inaczej.
Odwołanie - przesunięcie terminu
Jeżeli mecz nie trwa do końca czsu regulaminowego, zakłady są anulowane a stawki zwracane, z wyjątkiem tych zakładów, których wynik jest już znany.
Jeżeli mecz zostanie opóźniony lub przełożony na inny dzień, zakłady będą nadal ważne, pod warunkiem, że mecz odbędzie się w tym samym harmonogramie tygodniowym NFL, czyli przed pierwszym meczem kolejnego harmonogramu tygodniowego NFL.
Zakłady będą rozliczane zgodnie z oficjalnymi wynikami podawanymi przez federację. Będą one wiążące, nawet w przypadku skróconego sezonu lub zmian w kalendarzu rozgrywek.
Miejsce rozgrywania meczu
Jeżeli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione, zakłady pozostają ważne tak długo, jak długo drużyna gospodarzy jest uważana za gospodarza. W przeciwnym razie, jeżeli drużyny gospodarzy i gości zostaną odwrócone, wszystkie zakłady, w których wystąpi nieprawidłowa kolejność, zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Obstawianie zawodów
Wszystkie zakłady obejmują play-offy chyba, że wskazano inaczej.
W przypadku zmiany formatu sezonu i jeżeli nie wskazano inaczej, zakłady będą rozliczane zgodnie z oficjalnymi wynikami podanymi przez federację.
Zakłady na dywizje są weryfikowane według oficjalnych wyników na koniec sezonu zasadniczego.
Zakłady na kwarty
Zakłady na kwarty i dogrywki („Wynik", „Punkty", „Zwycięzca" i „Podział") są zatwierdzane zgodnie z wynikami każdej kwarty, a nie poprzez sumowanie wyników wszystkich kwart. Jeżeli wynikiem kwarty jest remis, a obstawiającemu nie zaoferowano tego wyboru w zakładzie „Zwycięzca kwarty", wszystkie takie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Zakłady na zawodników w meczach
O ile nie wskazano inaczej, jeżelii zawodnik bierze udział w meczu w jakimkolwiek wymiarze czasowym, zakłady pozostają ważne.
Zdobywcą przyłożenia jest zawodnik, który złapie podanie w strefie końcowej boiska lub wejdzie z piłką do strefy końcowej boiska. Podający nie jest uznawany za zdobywcę przyłożenia.
Zakłady „Combo"
Betclic może oferować zakłady „Combo". Jest to zakład, który łączy w sobie kilka indywidualnych zakładów. W takim przypadku zasady obowiązujące dla danego zakładu (lub wyboru) mają zastosowanie indywidualnie. Jeżeli co najmniej jeden z parametrów dokonanego wyboru nie zostanie spełniony, zakład jest przegrany.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na to, która drużyna wygra mecz.** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę.
Całkowita liczba punktów	**Postaw na całkowitą liczbę punktów zdobytych podczas meczu LUB całkowitą liczbę punktów zdobytych przez każdą drużynę (w zależności od zakładu).** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę. *Przykład: w meczu Las Vegas Raiders vs Kansas City Chiefs padnie 60,5+ punktów. Jeżeli mecz zakończy się 25-40, zakład wygrywa (25+40 > 60,5).*
Wynik meczu	**Postaw na wynik we wskazanym okresie meczu (zgodnie z tytułem zakładu).** Ewentualne dogrywki nie są brane pod uwagę. Dostępne są 3 opcje: *Drużyna 1: mecz kończy się zwycięstwem drużyny gospodarzy;* *Remis: mecz kończy się remisem;* *Drużyna 2: mecz kończy się zwycięstwem drużyny gości.*
Różnica punktowa	**Postaw na różnicę punktów pomiędzy 2 drużynami na koniec meczu (łącznie z dogrywką) lub określonego okresu meczu (w zależności od tytułu zakładu).** *Przykład: zakład, że Minnesota Vikings „wygra 9+ punktami" z Pittsburgh Steelers. Jeżeli na koniec meczu Minnesota Vikings wygrają mecz 20 do 11, zakład wygrywa. Jeżeli wygrają mecz 20-12, zakład przegrywa.*
Połowa / Koniec meczu	**Postaw na wynik do połowy i na koniec meczu** Ewentualne dogrywki nie są uwzględnione.
Margines zwycięstwa	**Postaw na margines punktowy zwycięskiej drużyny.** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę.
Pierwsza drużyna z X punktami	**Należy postawić na pierwszą drużynę, która w meczu osiągnie X punktów (zgodnie z tytułem zakładu).** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę.
Następne zdobyte punkty (zakład na żywo)	**Postaw jaką metodą zostanie zdobyty kolejny punkt (Przyłożenie, Field Goal/ Inne/ Brak).** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę.
Metoda pierwszego punktu	**Postaw jaką metodą zostanie zdobyty pierwszy punkt (Touchdown, Field Goal/Inne).** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę.
Następna drużyna, która zdobędzie punkty (zakład na żywo)	**Postaw na to, która drużyna zdobędzie punkty jako następna.** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę.
Remis po zakończeniu czasu regulaminowego	**Postaw na remis po zakończeniu regulaminowego czasu gry.** Ewentualne dogrywki nie są wliczane do zakładu.
Całkowita liczba przyłożeń (całkowita liczba /na okres lub na drużynę)	**Postaw na dokładną łączną liczbę przyłożeń osiągniętych przez obie drużyny w określonym okresie meczu LUB na dokładną liczbę przyłożeń osiągniętych przez jedną drużynę w zależności od tytułu zakładu.** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę.
Całkowita liczba field goals (całkowita liczba /na okres lub na drużynę)	**Postaw na dokładną łączną liczbę field goals zdobytych przez obie drużyny w określonym okresie meczu LUB na dokładną liczbę field goals strzelonych przez jedną drużynę w zależności od tytułu zakładu.** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę.
Kwarta z największą ilością punktów	**Postaw na kwartę, w której zdobytych zostanie najwięcej punktów**. Ewentualne dogrywki nie są brane pod uwagę.
Przewaga siedemnastoma punktami lub wygrana w meczu (czas regulaminowy i dogrywka)	Postaw na to, że drużyna wygra mecz lub będzie prowadzić przynajmniej siedemnastoma (17) punktami. Pod uwagę brany jest regulaminowy czas gry oraz dogrywka. Przykład: stawiasz na wygraną Los Angeles Rams z New York Jets. Twój zakład zostanie uznany za wygrany, jeżeli:

	* Los Angeles Rams wygrają mecz; lub * Los Angeles Rams, w dowolnym momencie meczu, w tym w trakcie ewentualnej dogrywki, prowadzili z New York Jets różnicą przynajmniej siedemnastu (17) punktów (np. 24:7, 31:14), bez względu na końcowy wynik meczu.

ZAKŁADY NA ZAWODNIKÓW /PRZYŁOŻENIE

Autor przyłożenia	Postaw na zawodnika, jeżeli uważasz, że zdobędzie on przynajmniej jedno przyłożenie w trakcie meczu (łącznie z dogrywką) lub na koniec określonego okresu meczu (w zależności od tytułu zakładu). Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w meczu, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik wejdzie ponownie na boisko w dowolnym momencie meczu, zakład jest ważny. Zakład na autora przyłożenia może być oferowany z podwójną/potrójną szansą, co oznacza, że możesz wymienić 2 zawodników jako autorów przyłożeń podczas meczu. Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę. Jeżeli przynajmniej jeden z zawodników zdobędzie przyłożenie, zakład wygrywa. Jeżeli przynajmniej jeden z dwóch zawodników weźmie udział w meczu, zakład jest ważny (wygrany lub przegrany). Jeżeli obaj zawodnicy nie wezmą udziału w meczu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Zawodnik zdobywający 2 przyłożenia lub więcej	**Postaw na zawodnika, jeżeli uważasz, że zdobędzie on przynajmniej 2 przyłożenia lub więcej podczas meczu w zależności od tytułu zakładu.** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę.
Zdobywca pierwszego przyłożenia	**Postaw na to, która drużyna zdobędzie pierwsze przyłożenie.** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę.
Wszyscy zawodnicy zdobędą przyłożenie	**Postaw na wszystkich zawodników, którzy zdobędą przynajmniej jedno przyłożenie.** Ewentualne dogrywki są brane pod uwagę. Jeżeli jeden z zawodników nie weźmie udziału w meczu, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnicy wejdą na boisko w jakimkolwiek momencie meczu, zakład jest ważny.

OBSTAWIANIE ZAWODÓW

Zwycięzca ligi	**Postaw na to, która drużyna wygra ligę.** Play-offy zostały uwzględnione.
Zwycięzca dywizji	**Postaw na to, która drużyna wygra dywizję.** Pod uwagę brany jest tylko sezon zasadniczy.
Kwalifikacje do play-offów	**Postaw na to, które drużyny zakwalifikują się do play-offów.**
Najlepszy atak	**Postaw na drużynę, która zdobędzie najwięcej punktów w sezonie zasadniczym.** Pod uwagę brany jest tylko sezon zasadniczy.
Najlepsza obrona	**Postaw na drużynę, która straci najmniej punktów w sezonie zasadniczym.** Pod uwagę brany jest tylko sezon zasadniczy.

FUTBOL AUSTRALIJSKI

ZASADY OGÓLNE

Okresy gry

Tytuł zakładu określa okres meczu. Domyślnie, w przypadku braku odmiennych wskazań, zakład zawierany jest na regulaminowy czas meczu, tj. 80 (osiemdziesiąt) minut, czyli cztery kwarty po 20 minut każda. Jeżeli nie wskazano inaczej, zakłady na australijski futbol obejmują ewentualne dogrywki.

Wyniki

Wyniki zostaną uzyskane od oficjalnej federacji (AFL). Jeżeli istnieje rozbieżność między wynikiem wprowadzonym przez Betclic a obrazem lub wideo dostarczonym przez oficjalnego nadawcę, Betclic odwoła się do oficjalnej strony i tabel z wynikami zawodów w celu określenia wyniku, który zostanie ostatecznie uwzględniony. W przypadku braku tego typu informacji, Betclic będzie opierał wyniki na własnych, zebranych danych sportowych. Ostateczna decyzja o anulowaniu zakładów pozostaje decyzją Betclic.

Odwołanie / przesunięcie terminu

Mecz musi rozpocząć się w wyznaczonym dniu (czas lokalny), aby zakłady były ważne.

Zakłady na mecze, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu rozpoczęcia, zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Jeżeli mecz zostanie rozpoczęty, ale nie zakończony, wszystkie zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany i które mogą zostać rozliczone.

Miejsce rozgrywania meczu

Jeżeli mecz jest rozgrywany na neutralnym terenie lub jeżeli żadna z drużyn nie zostanie uznana za grającą u siebie, drużyna zaproponowana jako pierwsza na miejscu zostanie wyznaczona jako gospodarze.

Jeżeli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione, zakłady pozostają ważne tak długo, jak długo drużyna gospodarzy jest uważana za gospodarza. W przeciwnym razie, jeżeli drużyny gospodarzy i gości zostaną odwrócone, wszystkie zakłady, których dotyczyła nieprawidłowa kolejność, zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Dołożymy wszelkich starań, aby zidentyfikować mecze rozgrywane na neutralnym terenie, jednakże wszystkie zakłady na mecz rozgrywany na neutralnym terenie pozostają ważne niezależnie od tego, która drużyna jest wskazana jako grająca u siebie (i czy ta informacja pojawia się na stronie).

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na to, która drużyna wygra mecz.** Postaw na wynik na koniec meczu, włączając ewentualną dogrywkę Istnieją 2 możliwości: - drużyna 1: zwycięstwo pierwszej drużyny; - drużyna 2: zwycięstwo drugiej drużyny.
Wynik meczu	**Postaw na wynik meczu (łącznie z remisem).** Chodzi o wynik, którym zakończył się mecz w czasie regulaminowy. Ewentualne dogrywki są wyłączone. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1 wygrywa; - remis; - drużyna 2 2 wygrywa.

FORMUŁA 1

ZASADY OGÓLNE

Wyniki

Wszystkie wyniki będą ogłoszone zgodnie z wynikiem podanym przez Międzynarodową Federację Samochodową (FIA).
Jeżeli nie wskazano inaczej, wszystkie zakłady są rozstrzygane zgodnie z ogłoszonym oficjalnym wynikiem, niezależnie od jakiejkolwiek dyskwalifikacji, odwołania, kary lub późniejszej zmiany wyników.
Jeżeli wyścig zostanie przerwany i nastąpi jego ponowne rozpoczęcie, zakłady pozostają ważne, nawet jeżeli ranking kierowców przy ponownym starcie różni się od rankingu przy okazji przerwanego startu.
Zakłady mogą być oferowane na odrębne wydarzenia Grand Prix:

- Kwalifikacje;
- Sprinty;
- Wyścigi. Termin "zespół" używany jest dla określenia kierowców wraz z czlonkami zespołu.

Odwołanie - przesunięcie terminu

Jeżeli wydarzenie nie odbędzie się w zaplanowanym terminie, zakłady pozostają ważne, chyba że wydarzenie zostanie trwale odwołane.
W przypadku skróconego sezonu lub zmian w kalendarzu stosuje się oficjalny ranking końcowy Międzynarodowej Federacji Samochodowej (FIA).

Zakłady na kierowców

Zmiana kierowców w trakcie przerwy letniej nie będzie miała wpływu na już zawarte zakłady.
Kierowca, który bierze udział w przynajmniej jednym z następujących etapów: trening, kwalifikacje, sprint lub wyścig, jest uznawany za biorącego udział w zawodach. Jeżeli nie weźmie on udziału w treningu, kwalifikacjach lub wyścigu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Obstawianie zawodów

Zakłady na zawody są ważne tak długo, jak długo kierowca bierze udział w zawodach.
Zakłady na zawody są rozstrzygane według oficjalnego rankingu ogłoszonego w momencie prezentacji ostatniego podium w sezonie, niezależnie od jakiejkolwiek dyskwalifikacji, odwołania, kary lub późniejszej zmiany wyników. Ranking ten jest ustalany na podstawie liczby punktów zgromadzonych w sezonie.

Zasady rozstrzygania remisów

W przypadku, gdy kilku kierowców i/lub zespołów uzyska dokładnie taki sam wynik, kursy zastosowane do tego wyniku zostaną podzielone przez liczbę remisujących uczestników (zobacz szczegóły dotyczące obliczania zasad rozstrzygania remisów w części ogólnej „Oferta zakładów").

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca	**Postaw na kierowcę/zespół, który wygra wydarzenie wymienione w tytule zakładu.** Mogą być oferowane zakłady podwójnej/potrójnej szansy, tzn. pozwalające na wskazanie 2/3 możliwych wyników zamiast jednego: można wskazać dwóch/trzech kierowców/ dwa/trzy zespoły jako zwycięzców wydarzenia.
Zwycięstwo bez faworyta	**Postaw na kierowcę / zespół, który wygra wydarzenie wymienione w tytule zakładu, nie biorąc pod uwagę faworyta.** Jeżeli zakład został zawarty na kierowcę / zespół, który nie weźmie udziału w wyścigu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli kierowca / zespół rozpocznie wyścig, ale go nie ukończy, zakłady pozostają ważne.
Podium /miejsce 1-X/	**Postaw na kierowcę / zespół, który ukończy wyścig na podium lub na pierwszych X miejscach rankingu wydarzenia wymienionego w tytule zakładu.** Mogą być oferowane zakłady podwójnej/potrójnej szansy, tzn. pozwalające na wskazanie 2/3 możliwych wyników: można wskazać dwóch/trzech kierowców/ dwa/trzy zespoły jako kończące wydarzenie na pierwszych X miejscach klasyfikacji. *Przykład: zakład na Verstappena w zakładzie „Podium" jak i w zakładzie „Miejsce 1-6". Verstappen zakończył wyścig na 4 miejscu. Zakład „Podium" na Verstappen„" przegrywa, zakład Verstsappen „Miejsce 1-6" wygrywa.*
2 kierowców w top X / Czy obaj kierowcy ukończą wyścig w top X?	**Postaw na dwóch kierowców / zespoły, którzy ukończą na pierwszych X miejscach wyścig wymieniony w tytule zakładu.**
Wynik podwójny	**Postaw, czy dany kierowca wygra kwalifikacje lub sprint (gdy odbywa się to wydarzenie) oraz wyścig.**
Hat-Trick / Trzy zwycięstwa	**Postaw czy kierowca / zespół wygra kwalifikacje lub sprint (gdy odbywa się to wydarzenie), wyścig i wykona najszybsze okrążenie toru (zakład Tak / Nie); albo na kierowcę / zespół, który wygra kwalifikacje lub sprint (gdy odbywa się to wydarzenie), wyścig i wykona najszybsze okrążenie toru.** *Przykład 1: zakład na Leclerca w zakładzie Hat-Trick w wydarzeniu, które obejmuje kwalifikacje i wyścig. Jeżeli Leclerc wygra kwalifikacje, wyścig i wykona najszybsze okrążenie w wyścigu, to zakład jest wygrany.* *Przykład 2: zakład na Hamiltona w zakładzie Hat-Trick w wydarzeniu obejmującym kwalifikacje, sprint i wyścig. Jeżeli Hamilton wygra sprint, wyścig i wykona najszybsze okrążenie w wyścigu, zakład wygrywa, niezależnie od tego, czy Hamilton wygrał kwalifikacje.* *Przykład 3: zakład na Sainza w zakładzie Hat-Trick w wydarzeniu obejmującym kwalifikacje, sprint i wyścig. Jeżeli Sainz wygra kwalifikacje, zajmie 3. miejsce w sprincie, wygra wyścig i zrobi najszybsze okrążenie w wyścigu, zakład jest przegrany, ponieważ Sainz nie wygrał sprintu.*
Najszybsze okrążenie	**Postaw na kierowcę, który zostanie oficjalnie ogłoszony jako ten, który wykonał najszybsze okrążenie podczas wyścigu.** *Istnieje kilka możliwości:* *- kierowca 1 uzyska najszybszy czas okrążenia;* *- kierowca 2 uzyska najszybszy czas okrążenia;* *- kierowca 3 uzyska najszybszy czas okrążenia.*
Najszybsze okrążenie - Head to Head	**Postaw na to, który z dwóch zaproponowanych kierowców najszybciej okrąży tor podczas wyścigu.**
Head to Head - Wyścig (Kierowca/Zespół)	**Postaw, który z dwóch kierowców/zespołów będzie miał najlepszą pozycję na koniec wyścigu.** Aby zakład był ważny, obaj kierowcy/ oba zespoły muszą wziąć udział w wyścigu. Jeżeli obaj kierowcy / zespoły nie ukończą wyścigu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Istnieją 2 możliwości:* *- kierowca/zespół 1: pierwszy kierowca/zespół kończy wyścig z lepszym rankingiem niż drugi kierowca/zespół;* *- kierowca/zespół 2: drugi kierowca/zespół kończy wyścig z lepszym rankingiem niż pierwszy kierowca/zespół.*
Czy francuski kierowca ukończy wyścig w Top X?	**Postaw czy kierowca z francuskim obywatelstwem ukończy wyścig na pierwszych X miejscach rankingu wyścigu.** Jeżeli żaden francuski kierowca nie ukończy wyścigu na miejscu X, zakłady zostaną uznane za przegrane.

OBSTAWIANIE ZAWODÓW

Zwycięski Kierowca	**Postaw na to, który kierowca zdobędzie mistrzostwo w danym sezonie.**
Zwycięski zespół	**Postaw, który zespół zdobędzie mistrzostwo w danym sezonie.**

Zwycięstwa kierowcy w sezonie	**Postaw na to, czy kierowca wygra w sezonie więcej, czy mniej wyścigów, niż wynika to z oferty.**
Head to Head - sezon (kierowca/zepół)	**Postaw na to, który z dwóch zaproponowanych kierowców / zespołów będzie miał najlepszy ranking na koniec sezonu.** Aby zakład był ważny, kierowca/zespół musi wziąć udział w co najmniej 90% wydarzeń w sezonie *Istnieją 2 możliwości:* *- kierowca/zespół 1: pierwszy kierowca/zespół kończy sezon z lepszym rankingiem niż drugi kierowca/zespół;* *- kierowca/zespół 2: drugi kierowca/zespół kończy sezon z lepszym rankingiem niż pierwszy kierowca/zespół.*
Zwycięzca serii	**Postaw na kierowcę, który wygra wszystkie wyścigi we wspomnianej serii**

FUTSAL

ZASADY OGÓLNE
Zakłady proponowane są na czas regulaminowy meczu, czyli 40 minut (2x20 min). Dogrywka oraz rzuty karne nie są wliczane do czasu regulaminowego, chyba że wskazano inaczej, w szczególności w przypadku zakładów na kwalifikację drużyny do następnej rundy zawodów.
Zakłady przedmeczowe będą przyjmowane do czasu wskazanego na stronie. | |

OFERTA ZAKŁADÓW

Kwalifikacje	**Postaw, która drużyna wygra mecz i awansuje do kolejnej rundy lub wygra zawody.** Może to być pojedynczy mecz lub sumaryczny wynik meczu domowego i wyjazdowego.
Wynik meczu / Wynik w 1 połowie	**Postaw na dokładny wynik na koniec meczu lub w połowie** Zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, jeżeli mecz zostanie przerwany przed upływem 1 połowy.
Następna drużyna, która strzeli gola	**Obstaw, która drużyna strzeli kolejną bramkę w meczu.** Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki.
Więcej / mniej bramek (czas regulaminowy lub dogrywka)	**Postaw na całkowitą liczbę goli.** Istnieją 2 możliwości: - więcej niż 1,5 : 2 lub więcej bramek zostanie strzelonych w regulaminowym czasie gry / dogrywce (w zależności od tytułu zakładu); - mniej niż 1,5: w regulaminowym czasie gry / dogrywce nie padnie żadna bramka lub padnie tylko jedna (w zależności od tytułu zakładu).
Wynik z handicapem	**Postaw na to, która drużyna wygra po obliczeniu handicapu.** *Przykład: drużyna A -1 (3.00) \

remis (3.50) | drużyna B +1 (2.00). W tym meczu faworytem jest drużyna A, która rozpoczyna mecz z handicapem 1 bramki. Muszą zatem wygrać więcej niż jedną bramką, aby zakład był wygrany.*
Jeżeli postawisz na drużynę A i ostateczny wynik to 4-2, zakład wygrywa, ponieważ 4 - 1 (odpowiadające ogłoszonemu handicapowi) jest równe 3, a 3 jest większe niż 2 (liczba bramek strzelonych przez drużynę B).
Jeżeli postawisz na zwycięstwo drużyny A, a różnica bramek będzie mniejsza niż 1 (drużyna B zremisuje lub wygra), zakład przegrywa.
Jeżeli postawisz na zwycięstwo drużyny A, a drużyna ta wygra dokładnie jedną bramką (np. 3-2), zakład jest przegrany, ponieważ 3 - 1 jest równe 2. W tym przypadku remis jest zwycięskim wyborem w zakładzie. |

GOLF

ZASADY OGÓLNE

Zwycięzcą zostanie zawodnik zajmujący pierwsze miejsce na koniec turnieju.
Jeżeli play-offy wyłonią zwycięzcę turnieju, do rankingu stosuje się ogólne zasady rozstrzygania remisów.
W przypadku turniejów dotkniętych złymi warunkami pogodowymi lub jeżeli liczba zaplanowanych rund zostanie zmniejszona z jakiegokolwiek powodu, zakłady na zawody zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem, niezależnie od liczby rozegranych rund. Zakłady postawione po ostatecznym zakończeniu turnieju zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Zakład jest ważny od pierwszego uderzenia. W przypadku, gdy zawodnik odpadnie po rozegraniu pierwszego uderzenia, zakłady na zawody, grupę lub 18 dołków zostaną uznane za przegrane.
W meczach head-to-head pomiędzy dwoma zawodnikami, jeżeli jeden z nich nie przejdzie przez eliminacje, drugi jest uznawany za zwycięzcę.
Jeżeli żaden z zawodników nie przejdzie przez cut, zawodnik z lepszym wynikiem na koniec cut zostanie uznany za zwycięzcę.
Jeżeli obaj zawodnicy nie ukończą rundy, zwycięzcą zostaje zawodnik z najniższym wynikiem w poprzedniej rundzie.
Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, albo przed ukończeniem 2 rund, albo tuż po cut, drugi zawodnik jest uznawany za zwycięzcę.
W przypadku dyskwalifikacji obu zawodników, za zwycięzcę zostanie uznany zawodnik z najlepszym miejscem w turnieju.
Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany podczas 3 lub 4 rundy, a jego przeciwnik nie osiągnął progu, zdyskwalifikowany zawodnik zostanie uznany za zwycięzcę.
W przypadku nieobecności zawodnika podczas rozgrywek, zakład ten zostanie anulowany a stawki zwrócone.
Jeżeli zakład zostanie postawiony na remis, wszystkie zakłady postawione na zwycięzców zostaną uznane za przegrane. Kiedy zakład na mecz obejmuje 3 zawodników, powyższe warunki zostaną zastosowane z wyjątkiem wyniku remisowego, dla którego zastosowane zostaną zasady dotyczące remisów.
W przypadku braku udziału jednego z zawodników, zakłady zostają anulowane a stawki zwrócone.
Grupy składają się z 4 lub więcej zawodników, a zwycięzcą zostaje zawodnik najwyżej sklasyfikowany na koniec turnieju. Każdy zawodnik, który nie osiągnie progu, będzie uznany za przegranego.
Jeżeli żaden z zawodników nie przejdzie przez cut, zawodnik z najniższym wynikiem na koniec cut zostanie uznany za zwycięzcę.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca (18 dołków)	**Postaw na zawodnika z najniższym wynikiem na koniec 18 dołków.**
Najlepszy z dwóch / najlepszy z trzech	**Postaw na najlepszego z 2 lub 3 zawodników.** Zakłady te odnoszą się do rund, kiedy zakład został utworzony i zostaną zatwierdzone na podstawie osiągnięcia przez zawodnika najlepszego miejsca na koniec danej rundy. W przypadku reorganizacji zakładów „Best of 2" lub „Best of 3", zakłady zostaną rozliczone zgodnie z oryginalnymi parami/grupami. W przypadku więcej niż jednego nieuczestniczącego zawodnika, zakłady „Best of 2" i „Best of 3" zostaną anulowane a stawki zwrócone. W przypadku zakładu „Best of 2", kursy będą oferowane również na remis. Zasady rozstrzygania remisów są stosowane także dla zakładów „Best of 3". Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, jego przeciwnik zostanie ogłoszony zwycięzcą, chyba że kolejna runda już się rozpoczęła, w takim przypadku zakłady zostaną rozliczone zgodnie z pierwotnym wynikiem. Jeżeli wszyscy zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, chyba że rozpoczęła się już kolejna runda, w której zakłady zostaną rozliczone zgodnie z pierwotnym wynikiem. W przypadku zakładów „Best of 3", w przypadku, gdy 2 lub więcej zawodników uzyska taki sam wynik, stosuje się zasady rozstrzygania remisów.

OBSTAWIANIE ZAWODÓW

Zwycięzca	**Postaw na zwycięzcę zawodów.**
Miejsce 1-X	**Postaw na to, które miejsce w rankingu końcowym zajmie zawodnik.**
Zakład na całość zawodów	Zakłady na zawodnika są brane pod uwagę niezależnie od tego, czy brał on udział w zawodach, czy nie. Jeżeli podczas zawodów zostanie rozegranych mniej niż 36 dołków (zatrzymanie gry przed końcem 2. rundy), wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów. Każdy zawodnik, który zostanie zdyskwalifikowany, będzie uznany za zajmującego ostatnie miejsce. W przypadku zawodów rozgrywanych w formie „Match play", jeżeli mecz nie zostanie zakończony z jakiegokolwiek powodu, zakłady zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnymi wynikami. „The Race to Dubai" to ranking wygranych oparty na nagrodach turniejowych zgromadzonych podczas European Tour oraz innych wybranych turniejów rozegranych w trakcie sezonu. US Money List to ranking wygranych oparty na nagrodach turniejowych zgromadzonych podczas US Tour i kilku innych wybranych turniejach rozegranych w trakcie sezonu.

ZAKŁADY NA TURNIEJE

Hole-in-one zdobyte przez zawodnika	**Postaw na to, czy zawodnik zaliczy hole-in-one podczas turnieju.**
Lider w1 . rundzie	**Postaw na zawodnika, który będzie prowadził po pierwszej rundzie turnieju.**
Top 2	**Postaw na zawodnika, który zakończy turniej w pierwszej dwójce.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Top 3	**Postaw na zawodnika, który zakończy turniej w pierwszej trójce.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Top 4	**Postaw na zawodnika, który zakończy turniej w pierwszej czwórce.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Top 5	**Postaw na zawodnika, który zakończy turniej w pierwszej piątce.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Top 10	**Postaw na zawodnika, który zakończy turniej w pierwszej dziesiątce.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Top 20	**Postaw na zawodnika, który ukończy turniej w pierwszej dwudziestce.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Najlepszy zawodnik w kraju	**Postaw na zawodnika (z danego kraju), który zajmie najwyższe miejsce na koniec turnieju.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.

Najlepszy zawodnik w regionie	**Postaw na zawodnika (z określonego regionu, np. najlepszy zawodnik europejski, najlepszy zawodnik afrykański, najlepszy zawodnik skandynawski...) , który zajmie najwyższe miejsce na koniec turnieju.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Najlepszy zawodnik amatorski	**Postaw na zawodnika amatora, który na koniec turnieju zajmie najwyższe miejsce.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Najlepszy młody zawodnik	**Postaw na to, że zawodnik, który po raz pierwszy bierze udział w wydarzeniu, skończy na najwyższym miejscu na koniec turnieju.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Najlepszy senior	**Postaw na to, że zawodnik senior zajmie najwyższe miejsce na koniec turnieju.** Zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Obywatelstwo zwycięzcy	**Postaw na obywatelstwo zwycięzcy zawodów.**
Osiągniecie progu	**Postaw na zawodnika, który osiągnie próg uderzeń.**
Nieosiągnięcie progu	**Postaw na zawodnika, który nie osiagnie progu uderzeń.**
Play off	**Postaw na to, czy odbędzie się runda play-off, która wyłoni zwycięzcę.**
Zakład na następny dołek	**Postaw na wynik pojedynczego zawodnika na konkretnym dołku.**

PIŁKA RĘCZNA

ZASADY OGÓLNE

Czas gry

Wszystkie zakłady odnoszą się do 60-minutowego spotkania. Dogrywki / konkursy rzutów karnych nie wliczają się do rozliczenia zakładów chyba że wskazano inaczej.
Zakłady na zwycięzcę, chyba że wskazano inaczej, obejmują także playoffy.
Zakłady na wydarzenia, których wyniku nie można określić, zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Zakłady specjalne na graczy

Aby zakłady pozostały ważne, zawodnicy muszą wziąć udział w meczu.

Wyniki

Dla ogłoszenia wyników używane są oficjalne strony organizatora turnieju.
Jeżeli istnieje rozbieżność między wynikiem wprowadzonym przez Betclic a obrazem lub wideo dostarczonym przez oficjalnego nadawcę, Betclic odwoła się do oficjalnej strony internetowej organizatora w celu określenia wyniku, który zostanie ostatecznie uwzględniony. W przypadku braku tego typu informacji, Betclic będzie opierał wyniki na własnych, zebranych danych sportowych. Ostateczna decyzja o anulowaniu zakładów pozostaje decyzją Betclic.
W przypadku zakładu "Combo" zasady obowiązujące dla danego zakładu (lub wyboru) mają zastosowanie indywidualnie. Jeżeli jeden z parametrów dokonanego wyboru nie zostanie spełniony, zakład jest przegrany.

Odwołanie - przesunięcie terminu

Zakłady na mecze, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu rozpoczęcia, zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli mecz zostanie rozpoczęty, ale nie zakończony, wszystkie zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany i które mogą zostać potwierdzone.
Zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, jeżeli wynik wydarzenia nie pozwala na określenie wyniku odpowiedniego zakładu. Przykład: *zakład na wybór „Pierwsza drużyna, która strzeli bramkę w meczu" zostanie anulowany jeżeli w meczu nie padną bramki*.

Miejsce rozgrywania meczu

Jeżeli mecz jest rozgrywany na neutralnym terenie lub jeżeli żadna z drużyn nie zostanie uznana za grającą u siebie, drużyna zaproponowana na pierwszym miejscu zostanie wyznaczona jako gospodarze.
Jeżeli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione, zakłady pozostaną ważne tak długo, jak długo drużyna gospodarzy jest uważana za gospodarza. W przeciwnym razie, jeżeli drużyny gospodarzy i gości zostaną odwrócone, wszystkie zakłady, których dotyczyła nieprawidłowa kolejność, zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Dołożymy wszelkich starań, aby zidentyfikować mecze rozgrywane na neutralnym terenie, jednakże wszystkie zakłady na mecz rozgrywany na neutralnym terenie pozostają ważne niezależnie od tego, która drużyna została wskazana jako grająca u siebie (i czy ta informacja pojawiła się na stronie).

Obstawianie zawodów

Wyniki zakładów długoterminowych na mistrzostwa, fazy kwalifikacyjne, zawodników i końcowe rankingi zawodów lub postępy zawodników i drużyn w zawodach zostaną ustalone po planowanym zakończeniu każdego z oficjalnych kalendarzy. Wyniki te będą uwzględniały m.in. zasady rozstrzygania remisów, a po tym czasie nie będą dokonywane żadne zmiany wynikające z dodatkowych meczów lub zmian wyników dokonanych przez poszczególne podmioty. W przypadku zmiany formatu zawodów, stosowany będzie oficjalny ranking końcowy federacji (na przykład w przypadku skróconego sezonu lub gdy zmieniony zostanie pierwotny format zawodów).
Końcowy ranking grup/dywizji będzie stosowany do rozstrzygania zakładów na pozycje w tabeli/turnieju.
Wszelkie późniejsze decyzje instytucji organizujących zawody nie są brane pod uwagę.
Zakłady na uczestników, którzy nie rozegrali wszystkich swoich meczów zostaną zaliczone.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na to, która drużyna wygra mecz, włączając w to dogrywkę i rzuty karne.** Istnieją 2 możliwości: - drużyna 1 wygrywa; - drużyna 2 wygrywa.
Wynik meczu	**Postaw na to, która drużyna wygra mecz w regulaminowy czasie gry.** Nie liczą się dogrywki i rzuty karne. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1 wygrywa; - remis; - drużyna 2 wygrywa. Możesz otrzymać propozycję zakładu z podwójną szansą, co oznacza, że zamiast jednego wyniku, możesz postawić na 2 możliwe rezultaty meczu. Otrzymasz 3 opcje zakładów z podwójną szansą: - drużyna 1 lub remis : mecz kończy się zwycięstwem drużyny gospodarzy lub remisem; - drużyna 1 lub drużyna 2: mecz kończy się zwycięstwem jednej z dwóch drużyn; - remis lub drużyna 2: mecz kończy się zwycięstwem drużyny gości lub remisem.
Różnica punktów między zespołami	**Postaw na różnicę bramek pomiędzy 2 drużynami w określonym czasie gry (w zależności od tytułu zakładu)**. Pod uwagę brane są wyłącznie bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania przedziału czasowego meczu, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Jeżeli mecz zostanie ostatecznie przerwany przed upływem regulaminowego czasu gry, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. *Przykłady:* *- drużyna 1 wygrywa 2 lub więcej bramkami: drużyna 1 strzeli co najmniej 2 bramki więcej niż drużyna 2;* *- drużyna 1 wygrywa dokładnie 1 bramką: drużyna 1 strzeli dokładnie 1 bramkę więcej niż drużyna 2;* *- drużyna 1 nie przegrywa lub przegrywa dokładnie 1 bramką: drużyna 1 wygrywa, remisuje lub przegrywa 1 bramką z drużyną 2.*
Wynik meczu (zwracany w przypadku remisu)	**Postaw na wynik meczu. W przypadku remisu zakład jest anulowany a stawki zwracane.** Pod uwagę brane są wyłącznie bramki strzelone w regulaminowym czasie gry, bez uwzględnienia dogrywki i rzutów karnych. Istnieją 2 możliwości: - drużyna 1 wygrywa; - drużyna 2 wygrywa.
Łączna liczba bramek	**Postaw na całkowitą liczbę bramek, które zostaną strzelone w określonym czasie gry LUB na całkowitą liczbę bramek strzelonych przez każdą drużynę w zależności od tytułu zakładu.** W przypadku zakładów na czas regulaminowy brane są pod uwagę tylko bramki strzelone w czasie regulaminowym, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. W przypadku zakładów w czasie dogrywki, rzuty karne nie są brane pod uwagę. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. *Przykład z 40,5 bramkami:* *- mniej niż 40,5 bramki: 40 lub mniej punktów zostanie zdobytych podczas meczu;* *- więcej niż 40,5 bramki : 41 lub więcej punktów zostanie zdobytych podczas meczu.*
Połowa z największą ilością bramek	**Postaw na połowę z największą liczbą bramek LUB połowę z największą liczbą bramek na drużynę w zależności od tytułu zakładu.** Pod uwagę brane są wylącznie bramki zdobyte w regulaminowym czasie trwania meczu, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Gole samobójcze zaliczane są na konto drużyny, która odnosi korzyść z bramki. Istnieją 3 możliwości: - 1. połowa: więcej bramek zostanie strzelonych w 1. połowie niż w 2. połowie meczu; - remis: taka sama liczba bramek zostanie zdobyta w 1 i 2 połowie meczu; - 2. połowa: więcej bramek zostanie strzelonych w 2. połowie niż w 1. Połowie meczu.

	Przykład: zakład, że połową z największą ilością bramek dla drużyny 2 będzie 2. połowa. Jeżeli drużyna 2 strzeli 25 bramek w pierwszej połowie, musi zdobyć 26 lub więcej bramek w drugiej połowie, aby zakład był wygrany.

OBSTAWIANIE ZAWODÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na drużynę która zwycięży w zawodach z właczeniem fazy play-offy, jeżeli zostały rozegrane**
Miejsca 1-X	**Postaw na klasyfikację drużyny w rankingu, na miejscu wskazanym w tytule zakładu.**
Najlepszy strzelec turnieju	**Postaw na zawodnika, który strzeli najwięcej bramek podczas turnieju.** Jeżeli 2 lub więcej zawodników zakończy rozgrywki z taką samą liczbą bramek, zastosowania mają ogólne zasady rozstrzygania remisów. Jeżeli zawodnik nie zagra na żadnym etapie turnieju w żadnym jego momencie, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

HOKEJ NA TRAWIE

ZASADY OGÓLNE

Mecz musi rozpocząć się w wyznaczonym dniu (czasu lokalnego), aby zakłady były ważne.
Zakłady na mecze, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu rozpoczęcia meczu, zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli mecz zostanie rozpoczęty, ale nie zakończony, wszystkie zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany i które mogą zostać rozliczone.
O ile nie wskazano inaczej, dogrywki nie są brane pod uwagę.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na to, która drużyna wygra mecz.** Wszystkie zakłady zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem meczu, łącznie z dogrywką.
Wynik meczu	**Postaw na wynik meczu.** Dogrywki nie są brane pod uwagę. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1: zwycięstwo pierwszej drużyny; - remis drużyny remisują; - drużyna 2: zwycięstwo drugiej drużyny.
Podwójna szansa	**Postaw na dwa możliwe wyniki meczu.** Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1 lub remis: mecz kończy się zwycięstwem drużyny gospodarzy lub remisem; - drużyna 1 lub drużyna 2: mecz kończy się zwycięstwem jednej z dwóch drużyn; - remis lub drużyna 2: mecz kończy się zwycięstwem drużyny gości lub remisem.
Łączna liczba goli	**Postaw na liczbę bramek zdobytych w meczu.**
Zwycięzca rozgrywek	**Postaw na to, która drużyna wygra zawody.**

HOKEJ NA LODZIE

ZASADY OGÓLNE

Przedziały czasowe meczu

Tytuł zakładu określa przedział czasowy meczu. Domyślnie, jeżeli nie zaznaczono inaczej, zakład oferowany jest na regulaminowy czas meczu, czyli 60 (sześćdziesiąt) minut.
Dodatkowy czas i rzuty karne nie są brane pod uwagę przy rozliczaniu zakładów, chyba że wskazano inaczej.
Zakłady mogą być oferowane z uwzględnieniem wyników wyłącznie danej tercji (1., 2. lub 3. tercji).
Mecz uważa się za rozegrany, w przeciwieństwie do przerwanego lub porzuconego, gdy oficjalny czas gry pozostały do końca meczu jest mniejszy niż lub równy 5 minutom.

Wyniki

Wyniki zostaną pozyskane od oficjalnej federacji. Jeżeli istnieje rozbieżność między wynikiem wprowadzonym przez Betclic a obrazem lub wideo dostarczonym przez oficjalnego nadawcę, Betclic odwoła się do oficjalnej strony organizatora i tabeli z wynikami zawodów w celu określenia wyniku, który zostanie ostatecznie uwzględniony. W przypadku braku tego typu informacji, Betclic będzie opierał wyniki na własnych, zebranych danych sportowych. W przypadku rozbieżności, ostateczna decyzja o anulowaniu zakładów pozostaje w gestii Betclic.
Betclic może oferować tzw. zakłady „Combo" . Są to zakład łączące w sobie kilka indywidualnych zakładów.
W przypadku zakładów "Combo"zasady obowiązujące dla danego zakładu (lub wyboru) stosuje się indywidualnie. Jeżeli jeden z wyborów okaże się nietrafiony, zakład uznaje się za przegrany.

Odwołanie - przesunięcie terminu

Mecz musi rozpocząć się w wyznaczonym dniu (czas lokalny), aby zakłady były ważne.
Zakłady na mecze, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu rozpoczęcia, zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Jeżli mecz zostanie rozpoczęty, ale nie zakończony, i pozostało więcej niż 5 minut do zakończenia meczy, wszystkie zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany i które mogą zostać rozliczone.

Miejsce rozgrywania meczu

Jeżeli mecz jest rozgrywany na neutralnym terenie lub jeżeli żadna z drużyn nie zostanie uznana za grającą u siebie, drużyna zaproponowana na pierwszym miejscu zostanie wyznaczona jako gospodarze.
Jeżeli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione, zakłady pozostają ważne tak długo, jak długo drużyna gospodarzy jest uważana za gospodarza. W przeciwnym razie, jeśli drużyny gospodarzy i gości zostaną odwrócone, wszystkie zakłady, których dotyczyła nieprawidłowa kolejność, zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Dołożymy wszelkich starań, aby zidentyfikować mecze rozgrywane na neutralnym terenie, jednakże wszystkie zakłady na mecze rozgrywane na neutralnym terenie pozostają ważne niezależnie od tego, która drużyna zostałą wskazana jako grająca u siebie (i czy informacja ta pojawiła się na stronie).

Zakłady na zawodników

O ile nie wskazano inaczej, jeżeli zawodnik weźmie udział w meczu, zakłady uznaje się za ważne, niezależnie od czasu jaki zawodnik spędził uczestnicząc w meczu.
Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w meczu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Zakłady na zawodników są ważne również podczas dogrywki. Jednak bramki zdobyte przez zawodnika w serii rzutów karnych nie są uwzględniane.

Obstawianie zawodów

Zakłady na zawody obejmują play-offy, chyba że wskazano inaczej.

OFERTA ZAKŁADÓW

Wynik	
Postaw na drużynę, która wygra mecz lub określony przedział czasowy meczu wymieniony w tytule zakładu (łącznie z remisem). Pod uwagę brany jest wynik czasu regulaminowego meczu, z wyłączniem dogrywki oraz rzutów karnych. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1 wygrywa; - remis; - drużyna 2 wygrywa. *Przykład: w meczu Boston Bruins - Montreal Canadiens, regulaminowy czas gry kończy się wynikiem 2-2, zakład na „Boston Bruins" jest przegrany, nawet jeżeli drużyna wygra mecz w dogrywce.*	
Zwycięzca meczu	
Postaw na to, która drużyna wygra mecz. Pod uwagę brany jest wynik na koniec meczu, włączając w to ewentualną dogrywkę i rzuty karne. Istnieją 2 możliwości: - drużyna 1: zwycięstwo pierwszej drużyny; - drużyna 2: zwycięstwo drugiej drużyny.	
Podwójna szansa	
Postaw na 2 z 3 możliwych wyników meczu. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1 lub remis : mecz kończy się zwycięstwem drużyny gospodarzy lub remisem; - drużyna 11 lub drużyna 2 : mecz kończy się zwycięstwem jednej z dwóch drużyn; - remis lub drużyna 2: mecz kończy się zwycięstwem drużyny gości lub remisem.	
Wynik meczu (zwracany w przypadku remisu)	
Postaw na to, która drużyna wygra mecz. Jeżeli mecz zakończy się remisem, zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone. Istnieją 2 możliwości: - drużyna 1: drużyna gospodarzy wygrywa mecz; - drużyna 2: drużyna gości wygrywa mecz.	
Różnica punktów między zespołami	
Postaw na różnicę bramek pomiędzy dwoma drużynami na koniec meczu lub przedziału czasowego meczu wymienionego w tytule zakładu. Jeżeli wynik końcowy odpowiada różnicy zaproponowanej w zakładzie (np.: Drużyna 1 dokładnie 2 bramkami) wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Pod uwagę brane są wyłącznie bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry. Ewentualne dogrywki nie są brane pod uwagę, nawet w przypadku meczów o mistrzostwo Ameryki. *Przykłady*: *- drużyna 1 wygrywa 2 lub więcej bramkami: drużyna 1 strzeli co najmniej 2 bramki więcej niż drużyna 2;* *- drużyna 1 wygrywa dokładnie 1 bramką: drużyna 1 strzeli dokładnie 1 bramkę więcej niż drużyna 2;* *- drużyna 1 nie przegrywa lub przegrywa dokładnie 1 bramką: drużyna 1 wygrywa, remisuje lub przegrywa 1 bramką z drużyną 2.*	
Margines zwycięstwa	
Postaw na róznice bramek na korzyść zwycięskiej drużyny meczu. Pod uwagę brane są wyłącznie bramki zdobyte w regulaminowym czasie meczu, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. *Przykłady:*	

- drużyna1 1 bramką: drużyna 1 wygrywa mecz jedną bramką; *- remis: drużyny remisują;* *- drużyna 2 2 bramkami: drużyna 2 wygrywa mecz dwoma bramkami.*	
Dokładny wynik	
Postaw na dokładny wynik meczu (w zależności od tytułu zakładu). Pod uwagę brane są wyłacznie bramki zdobyte w regulaminowym czasie meczu, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. *Przykłady:* *- 2-2: mecz kończy się wynikiem 2-2;* *- 2-3: mecz kończy się wynikiem 2-3;* *- 3-2: mecz kończy się wynikiem 3-2.*	
Łączna liczba bramek (+/- lub przedziały czasowe)	
Postaw na całkowitą liczbę bramek strzelonych przez obie drużyny w meczu w określonym przedziale czasowym meczu LUB całkowitą liczbę bramek strzelonych przez każdą z drużyn (w zależności od tytułu zakładu). Zakład, zgodnie z jego tytułem, obowiązywał będzie wyłącznie w regulaminowym czasie gry (60 minut), lub w regulaminowym czasie gry (60 minut) łącznie z dogrywką i rzutami karnymi (w przypadku rzutów karnych, rzuty karne liczą się jako dodatkowy gol). *Przykład: zakład + z 4,5 zostanie uznany za wygrany, jeżeli mecz zakończy się wynikiem 4-1 (4 + 1= 5)* Zakład ten może być również oferowany na rozbieżność bramek. *Przykład: zakład na 2 - 5 bramek: aby zakład był wygrany, w meczu musi paść od 2 do 5 bramek.*	
Gol dla obu drużyn	
Postaw czy obie drużyny strzelą przynajmniej po jednej bramce w trakcie meczu lub w przedziale czasowym meczu wymienionym w tytule zakładu. Pod uwagę brane są wyłącznie bramki zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i rzutów karnych. Istnieją 2 możliwości: - tak: obie drużyny muszą strzelić przynajmniej po 1 bramce podczas meczu; - nie: jedna z drużyn luz żadna z drużyn nie zdobędzie bramki podczas meczu. Ten sam typ zakładu może być oferowany z inną minimalną wymaganą liczbą bramek, w zależności od tytułu zakładu.	
Pierwsza drużyna strzeli 2/3/4 bramki	
Postaw która drużyna jako pierwsza strzeli 2/3/4 bramki (w zależności od tytułu zakładu) *Przykład:* *zakład, że Miluza vs Chamonix Chamonix będzie pierwszą drużyną, która zdobędzie 4 bramki. Jeżeli Miluza strzeli najpierw 4 bramki, zakład jest przegrany, nawet jeżeli Chamonix wygra mecz z 6 strzelonymi bramkami.*	
Gol w każdej fazie gry	
Postaw czy w każdej tercji zostanie strzelona bramka.	
Dogrywki	
Postaw na to, że na koniec meczu będzie dogrywka. Istnieją 2 możliwości: - tak; - nie.	
Przewaga trzema (3) bramkami lub wygrana w meczu (czas regulaminowy)	
Postaw na to, że drużyna wygra mecz lub będzie prowadzić przynajmniej trzema (3) bramkami w dowolnym momencie podstawowego czasu gry. Pod uwagę brany jest wyłącznie regulaminowy czas gry, z wyłączeniem ewentualnej dogrywki. Przykład: stawiasz na wygraną Colorado Avalanche z New Jersey Devils. Twój zakład zostanie uznany za wygrany, jeżeli: * Colorado Avalanche wygra mecz; lub * Colorado Avalanche, w dowolnym momencie meczu, tj. z wyłączeniem ewentualnej dogrywki, prowadziło z New Jersey Devils różnicą przynajmniej trzech (3) bramek (np. 3:0, 5:2), bez względu na końcowy wynik meczu.	

ZAKŁADY NA ZAWODNIKÓW/STRZELCÓW

Strzelec	**Postaw na zawodnika, jeśli uważasz, że zdobędzie on bramkę podczas meczu.** Zakłady będą ważne zarówno w regulaminowym czasie gry, jak i podczas dogrywki. Bramki zdobyte przez zawodnika w serii rzutów karnych nie będą uwzględniane. *Przykłady:* *- zawodnik A: zawodnik A zdobędzie bramkę podczas meczu;* *- zawodnik B: zawodnik B zdobędzie bramkę podczas meczu.*
Strzelec Podwójna szansa	**Zakład na strzelca może być oferowany z podwójną szansą, co oznacza, że można dokonać wyboru 2 zawodników jako strzelców bramki podczas meczu**. Zakłady będą ważne zarówno w regulaminowym czasie gry, jak i podczas dogrywki. Bramki zdobyte przez zawodnika w serii rzutów karnych nie będą uwzględniane. Jeżeli wyłacznie jeden z zawodników strzeli gola, zakład wygrywa. Jeżeli przynajmniej jeden z dwóch zawodników weźmie udział w meczu, zakład jest ważny (wygrany lub przegrany). Jeżeli obaj zawodnicy nie wezmą udziału w meczu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykłady:* *- jeżeli postawisz na podwójną szansę Strzelcy Crosby / Carter w meczu Pittsburgh Penguins przeciwko Carolina Hurricanes, wystarczy, że jeden z dwóch zawodników strzeli bramkę, aby zakład był wygrany;* *- jeżeli Crosby zostanie wycofany z gry przed meczem, a Carter weźmie w nim udział, to zakład jest ważny, tzn. jeżeli Carter strzeli bramkę, zakład wygrywa, jeżeli nie strzeli bramiki, zakład przegrywa. Jeżeli Carter nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.*
Strzelec potrójna szansa	**Zakład na strzelca może być oferowany z potrójną szansą, co oznacza, że można dokonać wyboru 3 zawodników jako strzelców podczas meczu.** Zakłady będą ważne zarówno w regulaminowym czasie gry, jak i podczas dogrywki. Bramki zdobyte przez zawodnika w serii rzutów karnych nie

	będą uwzględniane. Jeżeli wyłącznie jeden z zawodników strzeli bramkę, zakład wygrywa. Jeżeli przynajmniej jeden z trzech zawodników weźmie udział w meczu, zakład jest ważny (wygrany lub przegrany). Jeżeli wszyscy trzej zawodnicy nie wezmą udziału w meczu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykłady:* *- jeżeli postawisz na potrójną szansę StrzelcyCrosby/Carter/Blueger w meczu Pittsburgh Penguins vs. Carolina Hurricanes, wystarczy, że jeden z trzech zawodników strzeli bramkę, aby zakład był wygrany;* *- jeżeli Crosby i Carter zostaną wycofani z gry przed meczem, a Blueger weźmie udział w meczu, zakład ważny, tzn. jeżeli Blueger strzeli bramkę, zakład wygrywa, jeżeli zagra i nie strzeli bramki, zakład przegrywa. Jeżeli Blueger nie wejdzie na boisko, zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone.*
Obaj zawodnicy strzelają gola/wszyscy zawodnicy strzelają gola	**Postaw na to, że obaj zawodnicy strzelą w meczu przynajmniej po jednej bramce.** Zakłady będą ważne zarówno w regulaminowym czasie gry, jak i podczas dogrywki. Bramki zdobyte przez zawodnika w serii rzutów karnych nie będą uwzględniane. Jeżeli jeden z dwóch zawodników nie weźmie udziału w meczu, zakład zostanie anulowany a stawi zwrócone. Jeżeli obaj zawodnicy nie wezmą udziału w meczu, zakłady również zostaną anulowane a stawki zwrócone. Zakład jest ważny, jeżeli obaj zawodnicy wezmą udział w meczu. *Przykład:* *Zakład, że Tavares i Kerfoot strzelą bramkę. Jeżeli żaden zawodnik lub jeden z zawodników nie weźmie udziału w meczu, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Jeżeli obydwaj wezmą udział w meczu, zakład jest ważny.*
Strzelec co najmniej 2 / 3 goli	**Postaw na to, że dany zawodnik strzeli w meczu przynajmniej 2 bramki / 3 bramki w zależności od tytułu zakładu.** Zakłady będą ważne zarówno w regulaminowym czasie gry, jak i podczas dogrywki. Bramki zdobyte przez zawodnika w serii rzutów karnych nie będą uwzględniane. Istnieją 2 możliwości: - tak: zawodnik strzeli co najmniej 2 bramki w meczu; - nie: żaden zawodnik nie strzeli co najmniej 2 bramek w meczu. Możesz otrzymać ofertę zakładu z podwójną lub potrójną szansą, co oznacza, że zamiast jednego wyniku, możesz postawić na kilka możliwych wyników.

ZAKŁADY NA ŻYWO

Następna drużyna, która strzeli gola	**Postaw na to, która drużyna strzeli następną bramkę w regulaminowym czasie meczu.** Pod uwagę brane są wyłacznie bramki zdobyte w regulaminowym czasie meczu. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1: drużyna 1strzeli następną bramkę; - nie: żadna z dwóch drużyn nie strzeli bramki; - drużyna 2: drużyna 2. strzeli następną bramkę.

OBSTAWIANIE ZAWODÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na to, która drużyna wygra rozgrywki.** *Przykłady:* *- drużyna 1: drużyna 1 wygrywa zawody;* *- drużyna 2: drużyna 2 wygrywa zawody.* *Jeżeli postawię na drużynę 1 i przegra ona w finale, zakład jest przegrany.*
Zwycięzca ligi	**Postaw na to, która drużyna wygra ligę.**
Zwycięzca dywizji	**Postaw na to, która drużyna wygra dywizję.**
Zwycięzca grupy	**Postaw na drużynę, która zajmie pierwsze miejsce w swojej grupie.**

MMA

ZASADY OGÓLNE

Czas trwania zawodów

Czas trwania rundy i ilość rund w walce określa organizator każdej imprezy.
W przypadku zmiany formatu walki (liczba rund, czas trwania, walka o pas, ...) z jakiegokolwiek powodu, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
W przypadku zmiany wyraźnie wyszczególnionej formuły walki (np. z K1 na MMA) zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Zmiana limitu wagowego, rozmiaru rękawic czy miejsca walki nie wpływa na rozliczenie.
Koniec walki ustala się zgodnie z oficjalnymi przepisami. Decyzja sędziego jest ostateczna:

- KO, TKO lub dyskwalifikacja: sędzia, lekarz lub trener decydują o przerwaniu walki z powodu KO, TKO, dyskwalifikacji lub wycofania się z powodu kontuzji;
- poddanie: sędzia decyduje o przerwaniu walki z powodu odklepania, poddania technicznego lub werbalnego;
- decyzja: 3 sędziów przydzielonych do walki decyduje o zwycięzcy, a zakończenie pojedynku następuje na podstawie punktów na tablicy wyników (niezależnie od tego czy decyzja jest jednogłośna czy niejednogłośna);
- remis, gdy sędziowie uznają, że żaden z zawodników nie wygrał walki. **Wyniki**
  Zakłady rozliczone zostaną na podstawie werdyktu w ringu/klatce. Późniejsza zmiana wyniku nie będzie miała wpływu na rozliczenie zakładów. Ostateczna decyzja o anulowaniu zakładów pozostaje w gestii Betclic.
  W przypadku zastąpienia danego zawodnika, wszystkie zakłady na walkę zostaną unieważnione.
  W przypadku remisu, zakłady na zwycięzcę walki zostaną anulowane, zakłady na zwycięstwo zawodnika przez decyzję zostaną anulowane, tylko wtedy, kiedy selekcja na remis nie jest dostępna (nie była oferowana). Reszta zakładów pozostaje ważna, jeżeli ich wynik został określony w trakcie walki.
  Zakłady na walki zakończone jako „no-contest" i remis techniczny zostaną rozliczone jako nieważne z wyjątkiem zakładów, których wynik został określony w trakcie walki.
  Gong oznacza koniec rundy. W przypadku gdy jeden z zawodników nie wyjdzie do następnej rundy, jego przeciwnik zostanie uznany za zwycięzcę, a walka zakończona w poprzedniej zakończonej rundzie. *Przykład: zawodnik nie wychodzi do 2. rundy. Jego przeciwnik zostaje uznany za zwycięzcę. Zwycięstwo przed czasem w 1. rundzie.*
  Zakłady rozliczone zostaną na podstawie werdyktu w ringu/klatce. Późniejsza zmiana wyniku nie będzie miała wpływu na rozliczenie zakładów.
  Jeżeli werdykt punktowy zapadnie przed ukończeniem pełnej liczby zaplanowanych rund, zakłady zostaną rozliczone na podstawie rundy, w której pojedynek został przerwany.
  Jeżeli liczba rund zostanie zmieniona, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Jeżeli miejsce odbywania się walki zostanie zmienione, wszystkie zakłady pozostaną ważne.
  Odwołanie - przesunięcie terminu
  Walka musi rozpocząć się w wyznaczonym dniu (czas lokalny), aby zakłady były ważne.
  Zakłady na walki, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu rozpoczęcia, zostaną anulowane a stawki zwrócone.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na zwycięzcę walki**. Jeżeli walka zakończy się remisem, zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone.
Metoda zwycięstwa	**Postaw na to w jaki sposób zakończy się walka.** W przypadku remisu zakład jest przegrany. W przypadku No Contest, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Możesz otrzymać propozycję zakładu z podwójną szansą w ramach którego zostanie zaproponowanych kilka możliwości: - decyzja sędziów; - KO TKO; - dyskwalifikacja; - poddanie. *Przykład: zakład na wygraną zawodnika nr 1 przez poddanie, a zatem, że zawodnik 2 podda się i zostanie ogłoszony przegranym walki. Jeżeli zawodnik 1 wygra przez KO, zakład przegrywa.*
Liczba rund	**Postaw na to, po ilu rundach zakończy się walka.** Jeżeli zawodnik wycofa się w przerwie między rundami, walkę uważa się za zakończoną w poprzedniej rundzie. Jeżeli istnieje możliwość obstawiania półówek rund, czas ten będzie traktowany jako połowa czasu regulaminowego danej rundy. *Przykład: zakład na to, że walka potrwa 2,5 lub więcej rund. Czas trwania rundy wynosi 5 minut -* *- jeżeli walka zatrzyma się podczas przerwy przed wznowieniem rundy 3, zakład przegrywa;* *- jeżeli walka zatrzyma się w przerwie przed wznowieniem 3 rundy, zakład wygrywa;* *- jeżeli walka zatrzyma się po 2 minutach w 3 rundzie, zakład przegrywa;* *- jeżeli walka zakończy się po 2 minutach 40 sekundach w 3 rundzie, zakład wygrywa.* *Przykład: rundy 5 minutowe - 1.5 - 2:30 drugiej rundy, 2.5 - 2:30 trzeciej rundy.* *Przykład: rundy 3 minutowe – 1.5 – 1:30 drugiej rundy, 2.5 – 1:30 trzeciej rundy.*
Wygrana na punkty (Tak/Nie)	**Postaw czy liczba ustalonych wcześniej rund zostanie osiągnięta.** Wynik walki zostanie wyłoniony przez decyzję sędziów punktowych. Wszystkie zakontraktowane rundy muszą się odbyć i zakończyć.
Zakłady na rundę	**Postaw na to w której rundzie wygra dany zawodnik.** Postaw na to, w której rundzie zawodnik wygra walke, albo na zawodnika, który wygra na punkty. Jeżeli zawodnik pomiędzy rundami zostanie uznany za niezdolnego do walki, walka zostanie rozstrzygnięta na podstawie ostatniej zakończonej rundy.
Walka zakończy się w 1 minucie	**Postaw czy walka zakończy się w 1 minucie od rozpoczęcia walki.** Aby zakład mógł być zakwalifikowany jako wygrany, walka musi się zakończyć pomiędzy 00:00 a 00:59 (59 sekundą). Jeżeli walka zakończy się w 01:00 (1 minucie), zakład będzie przegrany.
Czy walka zakończy się w 1. rundzie?	**Postaw na to czy walka zakończy się w 1 rundzie.** Aby zakład mógł być zakwalifikowany jako wygrany, walka musi zakończyć się w 1 rundzie.
Czy walka zakończy się w 2. rundzie?	**Postaw na to czy walka zakończy się w 2 rundzie.** Aby zakład mógł być zakwalifikowany jako wygrany, walka musi zakończyć się w 2 rundzie.
Czy walka zakończy się w 3. rundzie?	**Postaw na to czy walka zakończy się w 3 rundzie.** Aby zakład mógł być zakwalifikowany jako wygrany, walka musi zakończyć się w 3 rundzie.
Czy walka zakończy się w 4. rundzie?	**Postaw na to czy walka zakończy się w 4 rundzie.** Aby zakład mógł być zakwalifikowany jako wygrany, walka musi zakończyć się w 4 rundzie.
Czy walka zakończy się w 5. rundzie?	**Postaw na to czy walka zakończy się w 5 rundzie.** Aby zakład mógł być zakwalifikowany jako wygrany, walka musi zakończyć się w 5 rundzie.
Zawodnik wygra przed czasem (Decyzja = ZWROT)	**Postaw na zwycięzcę walki przed czasem.** W przypadku wygranej przez decyzję sędziów (któregokolwiek z zawodników), zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Przykład: w walce N. Diaz vs C. McGregor, stawiam na zwycięstwo N. Diaz przed czasem. Jeżeli którykolwiek zawodnik wygra przez decyzję sędziowską (na punkty) to zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.

Zawodnik wygra na punkty (Przed czasem = ZWROT)	**Postaw na zwycięzcę walki przez decyzję.** W przypadku wygranej przed czasem (któregokolwiek z zawodników), zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Przykład: w walce N. Diaz vs C. McGregor, stawiam na zwycięstwo N. Diaz na punkty. Jeżeli którykolwiek zawodnik wygra przed czasem to zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.
Więcej obaleń	**Postaw który zawodnik wykona większą ilość obaleń w czasie walki.** W przypadku takiej samej ilości obaleń zakłady zostaną anulowane.
Obaj zawodnicy będą liczeni	**Postaw czy obaj zawodnicy będą liczeni podczas walki.** W dowolnym momencie trwania pojedynku obaj zawodnicy będą liczeni przez sędziego.
Którykolwiek zawodnik będzie liczony	**Postaw czy którykolwiek z zawodników będzie liczony podcza walki.** W dowolnym momencie trwania pojedynku którykolwiek zawodnik będzie liczony przez sędziego.
Czy zawodnik będzie liczony?	**Postaw czy dany zawodnik będzie liczony podczas walki.** Można wybrać opcję „Tak" lub „Nie" dla każdego zawodnika.
Zwycięzca turnieju	**Postaw na zawodnika, który wygra turniej.** W przypadku przystąpienia do turnieju zawodnika spoza listy wszystkie zakłady pozostają ważne. Zakłady na zawodnika, który nie wystąpił w turnieju zostaną anulowane a stawki zwrócone.

PŁYWANIE

ZASADY OGÓLNE
Wyniki
Wynik ogłoszony na podium będzie uznawany za oficjalny wynik, niezależnie od ewentualnych późniejszych dyskwalifikacji i kar. W przypadku, gdy ceremonia nie odbędzie się, wyniki zakładów rozliczane będą zgodnie z kolejnością na mecie wyścigu.
Medale drużynowe liczą się jako jeden medal.
W przypadku zmiany miejsca odbywania zawodów wszystkie zakłady będą ważne.
Jeżeli nie wskazano inaczej, zakłady są ważne wyłącznie, gdy zawodnik/zespół nadal znajduje się na oficjalnej liście uczestników w momencie rozpoczęcia pierwszego wydarzenia. Zawodnik/zespół na którego zawarto zakład nie musi wziąć udziału w pierwszym wydarzeniu. Zakłady pozostaną ważne, jeżeli zawodnik rozpocznie zawody, ale ich nie ukończy.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na zwycięskiego zawodnika/zespół/kraj w wydarzeniu wymienionym w tytule zakładu.**
Head to Head	**Postaw na to, który zawodnik/zespół/kraj ukończy wyścig przed innymi uczestnikami wymienionymi w tytule zakładu.** Jeżeli którykolwiek z wymienionych uczestników nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. W przypadku remisu, wszystkie zakłady anulowane a stawki zwrócone, jeżeli wybór na remis nie był oferowany. *Przykład: jeżeli w zakładzie „Duncan Scott vs Danas Rapsys" postawię na Duncana Scotta i zajmie on 2.* miejsce, a Danas Rapsys 5, zakład jest wygrany.
Podium	**Postaw na to, że zawodnicy/zespół/kraj wymienieni w tytule zakładu zajmą miejsce na podium.** Zawodnicy/drużyny muszą uzyskać miejsce na podium, aby zakład był wygrany, w przeciwnym razie zakład będzie przegrany. Obowiązują zasady dead-heat.
Rekord	**Postaw czy w wydarzeniu wymienionym w tytule zakładu zostanie pobity rekord świata.**
Łączna liczba medali / łączna liczba złotych medali	**Postaw czy sportowiec/zespół/kraj wymieniony w tytule zakładu zdobędzie więcej czy mniej medali we wskazanej dyscyplinie.** Zakład może być zawarty na liczbę medali (złoty / srebrny / brązowy) lub liczbę złotych medali.

RUGBY

ZASADY OGÓLNE
Zasady obejmują Rugby Sevens, Rugby League i Rugby Union.
Zakłady na zwycięzcę pozostaną ważne, niezależnie od tego czy drużyna lub zawodnik weźmie udział w zawodach czy też nie. Wszystkie zakłady uwzględniają rozgrywki playoff, chyba że wskazano inaczej.

Czas gry
Zakłady mogą być oferowane:
- na mecz;
- na pierwszą połowę;
- na drugą połowę;
- na dogrywkę;
- lub na określone przedziały czasowe meczu.

Wszystkie zakłady na rugby odnoszą się do regulaminowych 80 minut gry (14 minut w przypadku Rugby 7'), wliczając czas doliczony przez sędziego, jednak za wyjątkiem dogrywki oraz rzutów karnych, jeśli wyraźnie nie zaznaczono inaczej.
Tytuł zakładu określa okres gry. Domyślnie, o ile nie zaznaczono inaczej, zakład opiera się na czasie meczu i dlatego nie uwzględnia dodatkowego czasu w okresach „złotych punktów" i przyłożeń karnych.
W zakładach z dogrywką wliczany będzie golden point. Zakłady zawierające dogrywkę rozliczone zostaną na podstawie wyniku dogrywki, bez rzutów karnych.
Ważności zakładu dotyczyć będzie określonego zakładem przedziału czasowego meczu. Przykładowo, zakłady dotyczące drugiej połowy meczu uwzględniać będą wyłącznie zdarzenia mające miejsce podczas drugiej połowy meczu.
Przykład: zakład, że Thomas zdobędzie przyłożenie w drugiej połowie meczu Francja-Australia. Jeżeli Thomas zdobędzie przyłożenie w pierwszej połowie, a nie w drugiej., zakład jest przegrany.
Czas regulaminowy należy rozumieć jako:
- 40 minut na jedną połowę meczu;
- 80 minut na mecz.

Wyjątek
Jeżeli nie wskazano inaczej, wszystkie zakłady na mecze Rugby 7 dotyczą 14 minut czasu regulaminowego (7 minut na połowę meczu) i 20 minut w przypadku finałów (10 minut na połowę meczu), nie wliczając w to ewentualnych dogrywek ani przyłożeń karnych.

10 minutowe przedziały czasowe
Rozgrywka, która odbywa się w przedziale czasowym od 00:00 (początek gry) i 09:59 (dziewięć minut i pięćdziesiąt dziewięć sekund) uważana jest za pierwsze 10 minut meczu.
Przedziały czasowe wyglądają następująco:
- przedział 1-10 odnosi się do rozgrywki pomiędzy minutami 00:00 i 09:59;
- przedział 11-20 odnosi się do rozgrywki pomiędzy minutami 10:00 i 19:59;

(...), i tak dalej.
Przykład: jeżeli obstawiam, że pierwsze przyłożenie meczu padnie w przedziale „09:59 minut", a pierwsze przyłożenie meczu padnie dokładnie w minucie 10:08, to zakład jest przegrany.

Wyniki
Dla ogłoszenia wyników wykorzystywana jest oficjalna strona internetowa zawodów.
Jeżeli istnieje rozbieżność między wynikiem wprowadzonym przez Betclic a obrazem lub wideo dostarczonym przez oficjalnego nadawcę, Betclic odwoła się do oficjalnej strony internetowej zawodów w celu określenia wyniku, który zostanie ostatecznie uwzględniony w miarę możliwości. W przypadku braku tego typu informacji, Betclic oprze wyniki na własnych, zebranych danych sportowych. W przypadku rozbieżności, ostateczna decyzja o anulowaniu zakładów pozostaje w gestii Betclic.
Betclic może oferować tzw. zakłady „Combo", czyli zakłady, które łączą w sobie kilka indywidualnych zakładów.
W takim przypadku zasady obowiązujące dla danego zakładu (lub wyboru) mają zastosowanie indywidualnie. Jeżeli jeden z parametrów selekcji nie zostanie spełniony, zakład zostanie rozliczony jako przegrany.

Odwołanie - przesunięcie terminu
Mecz musi rozpocząć się w wyznaczonym dniu (czas lokalny), aby zakłady były ważne.
Zakłady na mecze, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu rozpoczęcia, zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli mecz zostanie rozpoczęty, ale nie zakończony, wszystkie zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany i które mogą zostać rozliczone.
Jeżeli nazwy drużyn wyświetlane w oficjalnym kalendarzu, do którego dołączony jest mecz, różnią się od tych wyświetlanych na Stronie, wszystkie zakłady zostaną zwrócone.

Miejsce rozgrywania meczu
Jeżeli mecz jest rozgrywany na neutralnym terenie lub jeżeli żadna z drużyn nie zostanie uznana za grającą u siebie, drużyna zaproponowana na pierwszym miejscu zostanie wyznaczona jako gospodarze.
Jeżeli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione, zakłady pozostają ważne tak długo, jak długo drużyna gospodarzy jest uznawana za gospodarza. W przeciwnym razie, jeżeli drużyny gospodarzy i gości zostaną odwrócone, wszystkie zakłady, w których wykorzystano nieprawidłową kolejność, zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Dołożymy wszelkich starań, aby zidentyfikować mecze rozgrywane na neutralnym terenie, jednakże wszystkie zakłady na mecze rozgrywane na neutralnym terenie pozostają ważne niezależnie od tego, która drużyna została wskazana jako grająca u siebie (i czy informacja ta pojawiła się na stronie).

Obstawianie zawodów
Wyniki zakładów długoterminowych na mistrzostwa, fazy kwalifikacyjne, zawodników i końcowe rankingi zawodów lub postępy zawodników i drużyn w zawodach zostaną ustalone po oficjalnym zakończeniu poszczególnych rozgrywek. Wyniki te będą uwzględniały m.in. ogólne zasady rozstrzygania remisów, a po tym czasie nie będą dokonywane żadne zmiany wynikające z dodatkowych meczów lub zmian wyników dokonanych przez poszczególne podmioty.
W przypadku zmiany formatu zawodów stosowany będzie oficjalny ranking końcowy federacji (np. w przypadku skróconego sezonu lub w przypadku zmiany pierwotnego formatu zawodów).
O ile nie wskazano inaczej, zakłady na zawody obejmują play-offy i dlatego zostaną rozliczone po zakończeniu fazy play-off, a nie po zakończeniu sezonu zasadniczego.

Zakłady na zawodników
O ile nie wskazano inaczej, jeżeli zawodnik bierze udział w meczu, zakłady są ważne, nawet jeżeli jego czas gry jest krótki. Jeżeli jednak zawodnik nie weźmie udziału w meczu, zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone. Każdy zakład postawiony w przerwie meczu na zawodnika, który zostanie zmieniony przed rozpoczęciem drugiej połowy, będzie ważny i nie zostanie zwrócony.

OFERTA ZAKŁADÓW

Wynik	
Postaw na wynik meczu lub przedziału czasowego meczu określonego w tytule zakładu. Jest to wynik z wyłączeniem ewentualnej dogrywki. Instnieją 3 możliwości: - drużyna 1 : zwycięstwo; - remis; - drużyna 2 : zwycięstwo. Możesz otrzymać propozycję zakładu z podwójną szansą. Dostępne będą 3 możliwe wybory: - drużyna 1 lub remis: drużyna gospodarzy wygrywa lub jest remis; - drużyna 2 lub remis: drużyna gości wygrywa lub jest remis; - drużyna 1 lub 2: wygrywa drużyna gospodarzy lub drużyna gości.	
Wynik meczu (zwracany w przypadku remisu)	

Postaw na wynik meczu lub przedziału czasowego określonego w tytule zakładu. W przypadku remisu, zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone. Jest to wynik z wyłączeniem ewentualnej dogrywki. Instnieją 2 możliwości: - drużyna 1: zwycięstwo; - drużyna 2: zwycięstwo.	
Całkowita liczba punktów	
Postaw na łączną liczbę punktów zdobytych przez obie drużyny w przedziale czasowym meczu i/lub przez drużynę wymienioną w tytule zakładu. Jest to wynik z wyłączeniem ewentualnej dogrywki. *Przykład: zakład, że podczas meczu Stade Toulousain - Union Bordeaux-Bègles padnie „-< 25,5 pkt". Jeżeli mecz zakończy się zwycięstwem Stade Toulousain 20 do 7, zakład jest przegrany (27 > 25,5).*	
Wynik handicap	
Postaw na różnicę punktów pomiędzy 2 drużynami w określonym przedziale czasowym meczu (w zależności od tytułu zakładu). Pod uwagę brane są wyłącznie pukty zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i przyłożeń karnych. Jeżeli mecz zostanie ostatecznie przerwany przed upływem regulaminowego czasu gry, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykład: w meczu Stade Français - Stade Rochelais zakładam, że Stade Rochelais wygra przynajmniej 11 punktami. Jeżeli na koniec meczu Stade Rochelais wygra mecz 24-14, zakład jest przegrany.*	
Zwycięski margines	
Wybierz przedział punktowy którym drużyna wygra mecz. *Przykłady:* *- drużyna 1 _ 1-5: drużyna wygrywa mecz marginesem od 1 do 5 punktów;* *- remis: mecz kończy się remisem;* *- drużyna 2 _ 6-10: drużyna wygrywa mecz marginesemod 6 do 10 punktów.*	
Połowa / Koniec meczu	
Postaw na wyniki po pierwszej połowie meczu i na koniec meczu. Jest wynik z wyłączeniem ewentualnej dogrywki. Istnieje 9 możliwości: - drużyna 1 / remis: drużyna 1 prowadzi w połowie meczu a mecz kończy się remisem; - drużyna 1 / drużyna 2: pierwsza drużyna prowadzi w połowie meczu a drużyna 2 wygrywa mecz; - drużyna 1 / drużyna 1 : drużyna 1 prowadzi w połowie meczu i wygrywa go; - drużyna 2 / drużyna 2: drużyna 2 prowadzi w połowie meczu i wygrywa go; - drużyna 2 / drużyna 1: drużyna 2 prowadzi w połowie meczu a drużyna 1 wygrywa mecz; - drużyna 2 / remis: drużyna 2 prowadzi w połowie meczu a mecz kończy się remisem; - remis / drużyna 1: remis w połowie meczu a drużyna 1 wygrywa mecz; - remis / drużyna 2: remis w połowie meczu a drużyna 2 wygrywa mecz; - remis / remis: remis w połowie meczu i mecz kończy sie remisem.	
Połowa z większą liczbą punktów	
Wytypuj w której połowie meczu zostanie zdobytych więcej punktów lub czy w obu połowach zostanie zdobytych tyle samo punktów.	
1. przyłożenie	
Wytypuj drużynę, która jako pierwsza zdobędzie przyłożenie. Jest to wynik na koniec czasu regulaminowego, z wyłączeniem ewentualnej dogrywki. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1 jako pierwsza zdobędzie przyłożenie; - drużyna 2 jako pierwsza zdobędzie przyłożenie; - nie będzie żadnego przyłożenia w meczu.	
Kwalifikacja/ostateczny zwycięzca	
Postaw, która drużyna zakwalifikuje się do następnej rundy lub wygra zawody. Kwalifikacje mogą być rozegrane w jednym meczu, lub w meczach domowym i wyjazdowym. Późniejsza dyskwalifikacja lub brak udziału w kolejnym etapie nie wpływają na rozliczenie zakładów.	
1. Przyłożenie z podwyższeniem	
Postaw na to, że pierwsze przyłożenie meczu będzie z podwyższeniem. Rzuty karne nie są liczone. Zakłady będą anulowane a stawki zwrócone, jeżeli nie dojdzie do przyłożenia.	
Drużyna wygrywa 2 połowy meczu	
Postaw na to, że drużyna wymieniona w tytule zakładu wygra obie połowy meczu. Zespół musi wygrać obie indywidualne połowy meczu. W przypadku remisu w którejkolwiek połowie meczu, zakład przegrywa.	
Zakład na zdobycie X punktów	
Postaw na drużynę, która jako pierwsza osiągnie liczbę punktów wymienioną w tytule zakładu. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1 osiągnie X punktów jako pierwsza; - drużyna 2 osiągnie X punktów jako pierwsza; - żadna z drużyn nie osiąga X punktów. *Przykład 1: jeżeli w zakładzie „Pierwsza drużyna 10 punktami", drużyna 1 prowadzi 10-3 przeciwko drużynie 2, zakład jest wygrany, nawet jeżeli mecz zakończy się zwycięstwem 10-30 dla drużyny 2.*	

Przykład 2: jeżeli w zakładzie „Pierwsza drużyna 20 punktami" stawiam na drużynę 1, a mecz kończy się 18-3 dla drużyny 1, zakład przegrywa. Gdybym obstawił „Żadna drużyna" zakład byłby wygrany.	
Czy będzie drop gol w meczu?	
Postaw na to, że w meczu zostanie zdobyty drop gol. Pod uwagę brany jest wyłącznie czas regulaminowy, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek. Jeżeli mecz zostanie ostatecznie przerwany przed upływem regulaminowego czasu gry, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, jeżeli w trakcie meczu nie zarejestrowano żadnego drop gola. WYJĄTEK: w przypadku Rugby Sevens, podwyższenie nie liczą się jako zdobyte drop gole.	
Drużyna gospodarzy i gości otrzyma bonusowy punkt za ofensywę	
Postaw na to, która drużyna otrzyma bonus ofensywny na koniec meczu zgodnie z regulaminem zawodów. Stosowany będzie oficjalny system punktacji federacji.	
Drużyna gospodarzy i gości otrzyma bonusowy punkt za obronę	
Postaw na to, która drużyna otrzyma bonus za obronę na koniec meczu zgodnie z regulaminem zawodów. Stosowany będzie oficjalny system punktacji federacji.	
Następna drużyna, która zdobędzie punkt	
Postaw na kolejną drużynę, która zdobędzie punkt. Zakłady zawierają opcję „brak punktu". Dogrywki nie są brane pod uwagę.	
Następna drużyna, która zdobędzie przyłożenie	
Postaw na następną drużynę, która zdobędzie przyłożenie. Zakłady zawierają opcję „bez przyłożenia". Dogrywki nie są brane pod uwagę.	
Suma punktów wymienionego zespołu	
Postaw na liczbę punktów zdobytych przez zespół w określonym przedziale czasowym. Zakład może być oferowany w kilku przedziałach czasowych meczu. W przypadku zakładów dotyczących czasu regulaminowego brane pod uwagę są wyłącznie punkty uzyskane w czasie regulaminowym, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i karnych przyłożeń. W przypadku zakładów dotyczących dogrywki, karne przyłożenia nie są brane pod uwagę.	
Obie drużyny zdobędą X punktów	
Postaw, czy obie drużyny uzyskają liczbę punktów określoną w tytule zakładu. Pod uwagę brane są wyłącznie punkty zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek i karnych przyłożeń. *Przykład: jeżeli postawię, że obie drużyny osiągną 10 punktów, a mecz zakończy się 25-11, zakład wygrywa.*	
Suma punktów parzysta / nieparzysta	
Zakład ten umożliwia wytypowanie czy suma punktów w całym meczu będzie parzysta czy nieparzysta. Do rozliczenia zakładu przyjmuje się, że zero jest liczba parzystą.	
Pierwsze punkty	
Zakład ten umożliwia wytypowanie metody, jaką zostaną zdobyte pierwsze punkty w meczu. Karne przyłożenie (karna piątka / penalty try) zostanie liczone jak normalne przyłożenie. Jeżeli w meczu nie zostaną zdobyte żadne punkty, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.	
Przewaga piętnastoma (15) punktami lub wygrana w meczu (czas regulaminowy)	
Postaw na to, że drużyna wygra mecz lub będzie prowadzić przynajmniej piętnastoma (15) punktami w dowolnym momencie podstawowego czasu gry. Pod uwagę brany jest wyłącznie regulaminowy czas gry, z wyłączeniem ewentualnej dogrywki. Przykład: stawiasz na wygraną reprezentacji Anglii z reprezentacją Australii. Twój zakład zostanie uznany za wygrany, jeżeli: * reprezentacja Anglii wygra mecz; lub * reprezentacja Anglii, w dowolnym momencie meczu, tj. z wyłączeniem ewentualnej dogrywki, prowadziła z reprezentacją Australii różnicą przynajmniej piętnastu (15) bramek (np. 30:15, 42:27), bez względu na końcowy wynik meczu.	

ZAKŁADY NA PRZYŁOŻENIA/KARY

Całkowita liczba przyłożeń	**Postaw na całkowitą liczbę przyłożeń zdobytych w przedziale czasowym meczu określonym w tytule zakładu**. Pod uwagę brane są wyłącznie punkty zdobyte w regulaminowym czasie danego przedziału czasowego meczu, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek. Karne przyłożenia są brane pod uwagę. Zakład może być zawarty na przyłożenia zdobyte przez jedną z drużyn.
Kto zdobędzie najwięcej przyłożeń?	**Postaw, która drużyna zdobędzie najwięcej przyłożeń w przedziale czasowym meczu określonym w tytule zakładu.** Pod uwagę brane są wyłącznie punkty zdobyte w regulaminowym czasie danego przedziału czasowego meczu, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek. Karne przyłożenia są brane pod uwagę. Istnieją 3 możliwości: - drużyna 1; - remis; - drużyna 2. Zakład może być również oferowany bez możliwości wyboru remisu. W takim wypadku zostanie wskazane, że w przypadku remisu zakład jest anulowany a stawki zwracane. Możesz otrzymać propozycję zakładu z podwójną szansą.

	Przykład: jeżeli postawię na drużynę 1 i drużyna 1 zdobędzie 3 przyłożenia, a drużyna 2 zdobędzie 2 przyłożenia, zakład wygrywa, nawet jeżeli drużyna 1 ostatecznie przegra mecz 20-25.
Różnica przyłożeń	**Postaw na różnicę przyłożeń pomiędzy drużynami w określonym przedziale czasowym meczu (w zależności od tytułu zakładu).** Pod uwagę brane są wyłącznie przyłożenia zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek. *Przykład: zakład, że drużyna 1 wygra przynajmniej 1 przyłożeniem. Jeżeli podczas meczu drużyna 1 i drużyna 2 zdobędą taką samą liczbę przyłożeń, zakład jest przegrany, nawet jeżeli drużyna 1 wygra mecz.*
Całkowita liczba podwyższeń	**Postaw na całkowitą liczbę podwyższeń dokonanych w określonym przedziale czasowym meczu.** Pod uwagę brane są wyłącznie podwyższenia wykonane w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek. Przyłożenia karne będą brane pod uwagę.
Wyścig do X przyłożeń	**Postaw na pierwszą drużynę, która zdobędzie X liczbę przyłożeń w meczu (zgodnie z tytułem zakładu).** Pod uwagę brane są wyłącznie przyłożenia zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem ewentualnych dogrywek. Przyłożenia karne są brane pod uwagę.

ZAKŁADY NA ZAWODNIKÓW ZDOBYWAJĄCYCH PRZYŁOŻENIA

Zawodnik zdobędzie przyłożenie	**Postaw na to, czy dany zawodnik zdobędzie przyłożenie podczas meczu lub w przedziale czasowym meczu wskazanym w tytule zakładu.** Pod uwagę brane są wyłacznie przyłożenia zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem dogrywki. Przyłożenia karne nie są liczone. Zakłady postawione na zawodnika zostana anulowa a stawki zwrócone, jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w meczu. *Przykład: zakład, że Vincent Rattez zdobędzie przyłożenie w meczu Montpellier vs Stade Rochelais. Jeżeli Vincent Rattez rozpocznie mecz, nie zdobędize przyłożenia, dozna kontuzji po 10 minutach i zostanie zdjęty przez trenera, zakład jest przegrany.* Możesz otrzymać propozycję zakładu z podwójną szansą. Zakład uważa się za wygrany, jeżeli jeden z dwóch wybranych zawodników zdobędzie przyłożenie. Jeżeli jeden z dwóch zawodników nie weźmie udziału w meczu zakład jest ważny. *Przykład: obstawiam „Gabin Villère/Gervais Cordin" jako zdobywce przyłożenia podwójnej szansy. Jeżeli Gabin Villère nie weźmie udziału w meczu, ale Gervais Cordin wejdzie na boisko, zakład jest ważny. Jeżeli Gervais Cordin zdobędzie przyłożenie, zakład wygrywa. Jeżeli nie zdobędzie przyłożenia, zakład przegrywa. Jeżeli Gervais Cordin nie wejdzie na boisko, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.*
Zdobywca pierwszego przyłożenia	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie pierwsze przyłożenie w danym meczu lub przedziale czasowym meczu.** Pod uwagę brane są wyłącznie przyłożenia zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem dogrywki. Przyłożenia karne nie liczą się. Postawione zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w meczu lub jeżeli przyłożenie zostało już zdobyte, gdy wszedł do gry. Jeżeli pierwsze przyłożenie w meczu okaże się przyłożeniem karnym, to zakłady będą dotyczyły kolejnego przyłożenia. Istnieje kilka możliwości: Zawodnik 1 / Zawodnik 2 / Brak przyłożenia. Dołożone zostaną wszelkie starania, aby zaoferować możliwość postawienia na wszystkich zawodników. Jeżeli jednak zawodnik, który nie znajdował się na liście, zdobędzie pierwsze przyłożenie, nadal będzie uważany za autora pierwszego przyłożenia, a wszystkie inne zakłady zostaną uznane za przegrane. Możesz otrzymać propozycję zakładu z podwójną szansą. Zakład uważa się za wygrany, jeżeli jeden z dwóch wybranych zawodników zdobędzie przyłożenie. Jeżeli jeden z dwóch zawodników nie weźmie udziału w meczu, a drugi z nich wejdzie na boisko przed zdobyciem pierwszego przyłożenia, zakład jest ważny.
Wszyscy zawodnicy zdobędą przyłożenie	**Postaw na to, że wszyscy zawodnicy wymienieni w tytule zakładu zdobędą przyłożenie.** Pod uwagę brane są wyłącznie przyłożenia zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem dogrywki. Przyłożenia karne nie liczą się. Postawione zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, jeżeli którykolwiek z zawodników nie weźmie udziału w meczu.
Pozycja zawodnika zdobywającego pierwsze przyłożenie. Z porzdu lub z tyłu pola	**Postaw, czy pierwsze przyłożenie w meczu zostanie zdobyte przez obrońcę czy atakującego (napastnika).** Pod uwagę brane są wyłącznie przyłożenia zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem dogrywki. Przyłożenia karne nie są brane pod uwagę. Jeżeli przyłożenie nie zostanie zdobyte, zakład jest przegrany. Do rozliczenia zakładu nie wlicza się karnych przyłożeń.
Zdobywca ostatniego przyłożenia	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie ostatnie przyłożenie w meczu lub w przedziale czasowym meczu wskazanym w tytule zakładu.** Pod uwagę brane są wyłącznie przyłożenia zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem dogrywki. Przyłożenia karne nie są brane pod uwagę.. W zakładach z podwójną szansą, zakład uważa się za wygrany, jeżeli jeden z dwóch zawodników zdobędzie ostatnie przyłożenie. Jeżeli jeden z dwóch zawodników nie weźmie udziału w meczu zakład jest ważny.
Duet/trio (zgodnie z tytułem zakładu) zdobęda więcej niż X przyłożeń (zgodnie z tytułem zakładu)	**Postaw na to, który duet/ trio zawodników zdobędzie więcej niż X przyłożeń, w zależności od tytułu zakładu, podczas regulaminowego czasu gry.** Pod uwagę brane są wyłącznie przyłożenia zdobyte w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem dogrywki. Przyłożenia karne nie są brane pod uwagę. Jeżeli przynajmniej jeden z dwóch wskazanych zawodników weźmie udział w meczu, zakład jest ważny. Jeżeli żaden z zawodników nie weźmie udziału w meczu, zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone. *Przykład: jeżeli postawię na „Teddy Thomas / Damian Penaud" w zakładzie „duet powyżej + 1,5 przyłożeń", to zakład wygrywa np. w następujących przypadkach:* *- Thomas zdobędzie 2 przyłożenia, a Penaud 0 przyłożeń;* *- Thomas zdobędzie 1 przyłożenie, a Penaud 1 przyłożenie;* *- Thomas zdobędzie 0 przyłożeń, a Penaud 4 przyłożenia.*
Naród z największą liczbą przyłożeń	**Zakład ten umożliwia wytypowanie narodu, który zdobędzie najwięcej przyłożeń w turnieju**. Do rozliczenia zakładu wlicza się przyłożenia zdobyte w dogrywce oraz karne przyłożenia. W przypadku gdy w turnieju nie zostaną zdobyte żadne przyłożenia, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Do zakładu zastosowanie ma zasada Dead heat.
Następny karny	**Zakład ten umożliwia wytypowanie czy następny rzut karny zostanie trafiony czy nie. W przypadku powtórzenia karnego, liczy się ostatnia próba.** Do rozliczenia zakładu nie zostaną wliczone rzuty karne.
Czy zostanie trafiony słupek	**Zakład ten umożliwia postawienie na to czy w meczu zostanie zdobyty gol od słupka.** Gol od słupka może zostać zdobyty w rzucie karnym, przyłozeniu lub drop goal. Aby zakład został rozliczony, przed dotknięciem ziemi, piłka musi uderzyć w słupek lub poprzeczkę.

Drużyna zdobędzie najwięcej przyłożeń	**Postaw na drużynę, która zdobędzie najwięcej przyłożeń podczas zawodów.** Obowiązują ogólne zasady rozstrzygania remisów.
Head to Head zdobywca przyłożeń	**Postaw na to, który zawodnik zdobędzie najwięcej przyłożeń w meczu.** Zakład dotyczy czasu regulaminowego (80 minut), nie obejmuje dogrywki. Obaj zawodnicy muszą rozpocząć mecz, aby zakłady były ważne.
Najlepszy autor przyłożeń (w rozgrywkach dla wszystkich drużyn / na drużynę)	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie najwięcej przyłożeń podczas zawodów.** Przyłożenia zdobyte podczas dogrywki są brane pod uwagę. W przypadku, gdy podczas turnieju nie zostanie zdobyte żadne przyłożenie, wszystkie zakłady będą przegrane. Zastosowanie mają ogólne zasady rozstrzygania remisów.

OBSTAWIANIE ZAWODÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na to, która drużyna wygra zawody.** Możesz otrzymać propozycję zakładu z podwójną szansą.
Miejsce 1-x	**Postaw na drużynę , która zajmie w konkursie miejsce pomiędzy pierwszym a wskazanym w tytule zakładu.** Play-offy będą uwzględnione, jeżelii zostaną rozegrane.
Zwycięzca sezonu zasadniczego	**Postaw, która drużyna zajmie pierwsze miejsce na koniec sezonu zasadniczego.** Play offy nie są brane pod uwagę.
Zwycięzca turnieju	**Postaw na zawodnika/zawodników, który wygra turniej.**
Zwycięzca grupy	**Postaw na to, która drużyna wygra grupę.** Wszystkie mecze grupy muszą zostać rozegrane. *Przykłady:* *- drużyna 1: drużyna 1 kończy na 1 miejscu w grupie;* *- drużyna 3: drużyna 3 kończy na 1 miejscu w grupie.*
Zwycięzca grupy niebędący faworytem	**Postaw na drużynę, która na koniec pierwszej fazy/grupy zajmie najwyższe miejsce niezależnie od faworyta.** Wszystkie mecze pierwszej fazy/grupy muszą zostać rozegrane.
Mistrzostwa Head to Head	**Postaw na drużynę, która zakończy rozgrywki na najlepszej pozycji.** Ostateczny ranking zatwierdzony przez oficjalną stronę będzie rankingiem oficjalnym. W przypadku remisu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Zwycięski kontynent / Zwycięska półkula / Zwycięska grupa	**Postaw na Kontynent / Półkulę / Grupę, w zależności od tytułu zakładu, z której będzie pochodził zwycięzca rozgrywek.**
Finaliści	**Postaw na 2 drużyny, które dojdą do finału rozgrywek.** Fakt, że 2 drużyny spotkają się przed finałem nie unieważnia zakładu, który w takim przypadku uznaje się za przegrany. *Przykłady:* *- drużyna 1 / drużyna 2: drużyna 1 i drużyna 2 docierają do finału rozgrywek;* *- drużyna 1 / drużyna 3: drużyna 1 i drużyna 3 docierają do finału rozgrywek;* *- drużyna 2 / drużyna 3: drużyna 2 i drużyna 3 docierają do finału rozgrywek*.
Drużyna, która zajmie ostatnie miejsce	**Postaw na drużynę, która zajmie ostatnie miejsce na koniec zawodów.**
Przegrany Finał	**Postaw, która drużyna dotrze do finału i go przegra.**
Wygrywa wszystkie swoje mecze / Wygrywa wszystkie swoje mecze w grupie	**Postaw na drużynę, która wygra wszystkie swoje mecze lub mecze w grupie (w zależności od tytułu zakładu) w turnieju**.
Faza eliminacji	**Postaw, do którego etapu turnieju dotrze wybrana drużyna**. Istnieje 5 lub 6 możliwości (w zależności od zawodów kwalifikacja do ćwierćfinałów po fazie grupowej może odbyć się bezpośrednio): - pierwsza tura: zespół nie wyjdzie ze swojej grupy; - jedna ósma finału: drużyna zostanie wyeliminowana w jednej ósmej finału; - ćwierćfinał: drużyna zostanie wyeliminowana w ćwierćfinale; - półfinał: drużyna zostanie wyeliminowana w półfinale; - przegrana w finale: drużyna dotrze do finału i go przegra; - zwycięzca: drużyna wygra rozgrywki.
Drużyna z największą ilością punktów	**Postaw na drużynę, która zdobędzie najwięcej punktów w rozgrywkach. Obowiązują zasady rozstrzygania remisów.**
Łączna liczba punktów / przyłożeń / kar	**Postaw na liczbę punktów LUB przyłożeń LUB kar (w zależności od tytułu zakładu) w określonym dniu zawodów**.

SNOOKER I BILARD

ZASADY OGÓLNE
Zakłady pozostają ważne nawet jeżeli wydarzenie jest przełożone o więcej niż 48 godzin, chyba że zostanie trwale odwołane.
W przypadku zmiany miejsca rozgrywki wszystkie zakłady pozostają ważne.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca i zdobywca miejsca w rozgrywkach	**Postaw na zwycięzce i miejsce jakie zawodnik zdobędzie w rozgrykach zdarzenia (zwycięzca i miejsce).** Zawodnik musi wziąć udział w turnieju, aby zakłady były ważne. Zakłady z udziałem zawodników niebiorących udziału w turnieju zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Wynik meczu	**Postaw na wynik meczu.** Mecz snookera uznany zostanie za rozpoczęty po rozbiciu w pierwszym frejmie. Jeżeli mecz się nie rozpocznie, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeśli mecz zostanie trwale przerwany przed jego zakończeniem, zakłady zostaną unieważnione.
Zakłady na frejm (Zwycięzca, handicap, suma punktów)	**W przypadku, gdy frejm nie zostanie zakończony, wszystkie zakłady zostaną anulowane.** W przypadku gdy w trakcie frejmu będzie miał miejsce „re-rack", wszystkie zakłady pozostaną ważne, ale zostaną rozliczone w oparciu o wynik i punkty pełnego frejmu po „re-rack".
Wyścig we frejmie do 30 punktów	**Frejm musi być ukończony, aby zakłady pozostały ważne, chyba że zawodnik osiągnął już cel 30 punktów.** W przypadku frejmu re-rack ważne pozostaną wyłacznie zakłady nierozstrzygnięte, które zostaną rozliczone na podstawie wyniku po re-rack.
Suma punktów we frejmie	**Zakłady zostaną rozliczone na podstawie łącznej ilości punktów zdobytych przez obu graczy w określonym frejmie.** W przypadku frejmu re-rack ważne pozostaną ważne wyłacznie zakłady nierozstrzygnięte, które zostaną rozliczone na podstawie wyniku po re-rack.
Najwyższy break	**Postaw kto zdobędzie najwyższy break.** W przypadku remisu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. W przypadku, gdy mecz nie zostanie zakończony, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Wyścig do 3 frejmów	**Postaw kto pierwszy zdobędzie 3 frejmy.** W przypadku, gdy nie zostaną ukończone 3 frejmy, wszystkie zakłady zostana anulowane a stawki zwrócone. W przypadku, gdy mecz nie zostanie zakończony, ale jeden gracz, osiągnie 3 frejmy, zakłady pozostaną ważne.
Całkowita liczba frejmów	**Postaw na całkowitą liczbę frejmów.** W przypadku, gdy mecz nie zostanie zakończony, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnego wyniku.

SPORTY ZIMOWE

ZASADY OGÓLNE

Przepisy o sportach zimowych dotyczą następujących dyscyplin sportowych:

- Biathlon
- Bobsleje
- Kombinacja norweska
- Curling
- Saneczkarstwo
- Łyżwiarstwo szybkie
- Łyżwiarstwo szybkie na torze wyścigowym
- Skeleton
- Narciarstwo zjazdowe
- Narciarstwo biegowe
- Narciarstwo dowolne
- Snowboarding
- Skialpinizm
- Łyżwiarstwo szybkie

Zasady gry w hokeja na lodzie znajdują się w osobnym rozdziale.

Zakłady na rozgrywki

Zakłady pozostają ważne wyłącznie wtedy, gdy zawodnik/zespół/kraj znajduje się na oficjalnej liście uczestników w momencie startu pierwszego zawodnika w pierwszym wydarzeniu (zawodnik/zespół/kraj odpowiadający zakładom nie musi brać udziału w pierwszym wydarzeniu). Zakłady pozostają ważne, jeżeli zawodnik rozpocznie zawody, ale ich nie ukończy.

Zakłady są rozliczane na podstawie oficjalnych wyników z FIS (Międzynarodowa Federacja Narciarska i Snowboardowa), IBU (Międzynarodowa Unia Biathlonu), ISU (Międzynarodowa Unia Łyżwiarska), MKOl (Międzynarodowy Komitet Olimpijski) i odpowiednich federacji.

Dla każdej imprezy wynik w momencie ceremonii medalowej będzie uznany za oficjalny, niezależnie od ewentualnych późniejszych dyskwalifikacji i kar. W przypadku, gdy ceremonia podium nie odbędzie się, wyniki zakładów są rozliczane zgodnie z oficjalną kolejnością na koniec zawodów podaną przez oficjalny organ.

W przypadku, gdy zawody odbywają się na innym dystansie lub zmieniono miejsce ich rozgrywania, zakłady pozostają ważne tak długo, jak długo wyniki są oficjalnie uznawane.

W przypadku, gdy sesja kwalifikacyjna odbywa się przed rozpoczęciem wydarzenia, zakłady wniesione przed rozpoczęciem sesji kwalifikacyjnej pozostają ważne, jeżeli zawodnik/zespół bierze udział w sesji kwalifikacyjnej.

Odwołanie - przesunięcie terminu

Gdy wydarzenie zostanie przełożone, zakłady pozostają ważne do oficjalnego odwołania wydarzenia lub upływu 7 dni. W przypadku Mistrzostw Świata i Igrzysk Olimpijskich zakłady będą ważne do momentu odbycia się wydarzenia, nawet jeżeli zostanie ono przesunięte na inny termin, dłuższy niż 7 dniach. Zakłady zostaną anulowane wyłącznie wtedy, gdy wydarzenie zostanie oficjalnie i trwale odwołane.

Zasady turniejów

W przypadku zakładów na wydarzenie w ramach turnieju sportowyego (np. Mistrzostwa Świata lub Igrzyska Olimpijskie), gdy wydarzenie zostanie przeniesione na późniejszy termin w ramach turnieju, wszystkie zakłady pozostają ważne.

Jeżeli wydarzenie nie może się rozpocząć w wyznaczonym czasie, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Zasady rozstrzygania remisów

W przypadku, gdy kilku zawodników i/lub zespołów uzyska dokładnie taki sam wynik, kursy zastosowane do tego wyniku zostaną podzielone przez liczbę remisujących uczestników - szczegóły dotyczące obliczania zasad rozstrzygania remisów znajdują się w rozdziale „Oferta zakładów".

Zakłady na mecze curlingu

Wszystkie mecze będą rozstrzygane według oficjalnego wyniku (w punktach) na koniec meczu, łącznie z dogrywką. Mecz musi się zakończyć, aby zakłady były ważne.

Obstawianie rund (dokładny wynik)

Zakłady dotyczą dokładnego wyniku w poszczególnej rundzie. W przypadku zakładów na wynik rundy, w przypadku rundy bezbramkowej, wszystkie zakłady zostaną anulowane, jeżeli nie zostanie zaoferowana odpowiednia możliwość wyboru (0-0).

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca / Zwycięzca wyścigu	**Postaw na zawodnika/zespół, który wygra wydarzenie wymienione w tytule zakładu**. Jeżeli zakład został zawarty na zawodnika/zespół, który nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik/zespół rozpocznie wydarzenie, ale go nie ukończy, zakłady pozostają ważne. Specyfika kombinacji norweskiej: uczestnik musi wziąć udział w obu dyscyplinach zawodów (skoki narciarskie i biegi) i uzyskać wynik w przynajmniej jednej z nich, aby zakłady były ważne. Może być oferowany zakład podwójnej/potrójnej szansy, tzn. zamiast pojedynczego wyniku można obstawić dwa lub trzy możliwe wyniki, tzn. można wybrać dwóch lub trzech sportowców/drużyny jako zwycięzcę danego wydarzenia. Jeżeli przynajmniej jeden z dwóch uczestników weźmie udział w wydarzeniu, zakłady pozostają ważne. Jeżeli żaden z uczestników nie weźmie udziału w wyścigu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykład: w zawodach biathlonu mężczyzn 10 km sprintu na Igrzyskach Olimpijskich stawiam na podwójną szansę „Johannes Thingnes Bø / Quentin Fillon Maillet". Jeżeli Johannes Thingnes Bø nie będzie mógł wystartować po kontuzji na treningu, zakład pozostaje ważny. Zakład będzie przegrany, jeżeli Quentin Fillon Maillet nie wygra.*
Top X / Miejsce 1-X / Podium	**Postaw na zawodnika/zespół, który zajmie jedno z X pierwszych miejsc w rankingu wydarzenia zgodnie z tytułem zakładu.** Jeżeli zakład został zawarty na zawodnika/zespół, który nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik/zespół rozpocznie wydarzenie, ale go nie ukończy, zakłady pozostają ważne. Możliwe jest wniesienie zakładu z podwójną/potrójną szansą, tzn. zamiast pojedynczego wyniku można obstawić dwa lub trzy możliwe wyniki, tzn. można wskazać dwóch lub trzech zawodników/drużyny, którzy uplasowali się na pierwszych X miejscach w rankingu wydarzenia zgodnie z tytułem zakładu.
Zwycięstwo bez faworyta	**Postaw na zawodnika/zespół, który wygra wydarzenie wymienione w tytule zakładu, niezależnie od faworyta**. Jeżeli zakład został zawarty na zawodnika/zespół, który nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik/zespół rozpocznie wydarzenie, ale go nie ukończy, zakłady pozostają ważne.
Margines zwycięstwa	**Postaw na różnicę czasu pomiędzy zawodnikiem/zespołem, który wygra wydarzenie, a zawodnikiem, który zajmie drugie miejsce.** *Przykład: jeżeli postawię „między 0 a 0,19 sekundy" w wyścigu slalomowym, a różnica między zwycięzcą a wiceliderem wynosi 0,18 sekundy, zakład wygrywa.*
Lider po 1. rundzie / Zwycięzca rundy	**Postaw na zawodnika/zespół, który zajmie pierwsze miejsce w rankingu po pierwszej rundzie wydarzenia wymienionego w tytule zakładu**. Każda runda musi zostać zakończona w całości, aby zakłady były ważne. Jeżeli zakład został zawarty na zawodnika/zespół, który nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowanr a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik/zespół rozpocznie zawody, ale ich nie ukończy, zakłady będą przegrane.
Top 3 po pierwszej rundzie	**Należy postawić na zawodnika/zespół, który zajmie jedno z 3 pierwszych miejsc w rankingu po pierwszej rundzie wydarzenia wymienionego w tytule zakładu**. Jeżeli zakład został zawarty na zawodnika/zespół, który nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik/zespół rozpocznie zawody, ale ich nie ukończy, zakłady zostaną przegrane.

Obywatelstwo zwycięzcy	**Postaw na narodowość zawodnika/zespołu, który wygra wydarzenie.** Jeżeli zakład został zawarty na zawodnika/zespół, który nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik/zespół rozpocznie zawody, ale ich nie ukończy, zakłady zostaną przegrane.
Zwycięski duet	**Postaw na 2 zawodników/drużyny, które zajmą odpowiednio 1 i 2 miejsce w rankingu wydarzenia wymienionego w tytule zakładu.** Jeżeli zakład został zawarty na zawodnika/zespół, który nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik/zespół rozpocznie wydarzenie, ale go nie ukończy, zakłady pozostają ważne. *Przykład: zawodnik 1 / zawodnik 2 (zawodnik 1 wygrywa / zawodnik 2 jest na drugim miejscu).*
Zwycięski duet (niezależnie od kolejności)	**Postaw na 2 zawodników/drużyny, którzy/które zajmą dwa pierwsze miejsca w wydarzeniu wymienionym w tytule zakładu, niezależnie od kolejności.** Jeżeli zakład został zawarty na zawodnika/zespół, który nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik/zespół rozpocznie wydarzenie, ale go nie ukończy, zakłady pozostają ważne. *Przykład: postawiłem na „Zawodnik 6 / Zawodnik 13". Jeżeli Zawodnik 13 wygra wydarzenie, a Zawodnik 6 zajmie drugie miejsce, zakład jest wygrany.*

ZAKŁADY DOTYCZĄCE KONKRETNEJ DYSCYPLINY SPORTU

Wyścig head-to-head (narciarstwo alpejskie, biegowe i dowolne, biathlon, kombinacja norweska, snowboard)	
Postaw na to, który zawodnik/zespół ukończy wyścig przed innymi zawodnikami/zespołami wymienionymi w tytule zakładu.	
Head to Head 1 runda (narciarstwo alpejskie, biegowe i dowolne, biathlon, kombinacja norweska, snowboard)	
Postaw na to, który zawodnik/zespół ukończy zawody przed innymi zawodnikami/zespołami po pierwszej rundzie wydarzenia wymienionego w tytule zakładu.	
Wyścig Head to Head (bobsleje, saneczkarstwo, skeleton, łyżwiarstwo szybkie, łyżwiarstwo szybkie na torze wyścigowym)	
Postaw na to, który zawodnik/zespół ukończy wyścig przed innymi zawodnikami/zespołami wymienionymi w tytule zakładu.	
Wyścig head-to-head 1 runda (bobsleje, saneczkarstwo, skeleton, łyżwiarstwo szybkie, łyżwiarstwo szybkie na torze wyścigowym)	
Postaw na to, który zawodnik/zespół zakończy rywalizację przed innymi zawodnikami/zespołami po pierwszej rundzie wydarzenia wymienionego w tytule zakładu.	
Liczba trafionych strzałów (biathlon)	
Postaw na liczbę trafionych strzałów zawodnika. Jeżeli zakład został zawarty na zawodnika, który nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.	
Partia [X] - Zwycięzca (curling). Postaw na to kto wygra wskazaną partię.	
Liczba punktów (curling). Postaw na to jaka będzie liczba punktów zdobytych w meczu.	
Wynik handicap (curling). Postaw na wynik meczu po doliczeniu handicap. Istnieją dwa możliwe wyniki: * wynik 1: pierwsza drużyna wygra po doliczeniu handicap * wynik 2 : druga drużyna wygra po doliczeniu handicap. Dogrywka liczy się do zakładu.	
Liczba punktów - zespół (curling). Postaw na to jaka będzie liczba punktów zdobytych w meczu przez dany zespół.	
Zwycięzca dogrywki (curling). Postaw na to który zespół wygra dogrywkę.	

ZAKŁADY TURNIEJOWE

Zwycięzca	**Postaw na sportowca/zespół, który wygra zawody.** Zawodnik/zespół musi wziąć udział w co najmniej jednym wydarzeniu w ramach zawodów, aby zakłady były ważne, w innym przypadku zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Narodowość zwycięzcy	**Postaw na narodowość zawodnika/zespołu, który wygra zawody.**
Podium / Miejsce 1-X	**Postaw na zawodnika/zespół, który zajmie jedno z X pierwszych miejsc w rankingu zawodów wymienionych w tytule zakładu.** Zawodnik/zespół musi wziąć udział w co najmniej jednym wydarzeniu w ramach zawodów, aby zakłady były ważne, w innym przypadku zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Najwięcej medali / Najwięcej złotych medali	**Postaw na to, która drużyna/kraj zdobędzie najwięcej medali (złote/srebrne/brązowe) i/lub złotych medali w zależności od tytułu zakładu.** Zespół lub co najmniej jeden zawodnik w zespole musi wziąć udział w co najmniej jednym wydarzeniu w ramach zawodów, aby zakłady były ważne, w innym przypadki zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Złoty medal drużynowy liczy się jako jeden złoty medal.
Łączna liczba medali / Łączna liczba złotych medali	**Postaw na to, czy sportowiec/zespół/kraj wymieniony w tytule zakładu zdobędzie więcej czy mniej medali niż wskazano w zakładzie.** Zakład może być zawarty na liczbę medali (złoty / srebrny / brązowy) lub liczbę złotych medali.
Półfinał X	**Postaw na to, który zawodnik/zespół wygra wskazany półfinał.**
Ćwierćfinał X	**Postaw na to, który zawodnik/zespół wygra ćwierćfinał.**

Czy zostanie pobity rekord świata?	**Postaw na sportowca/zespół/kraj, który pobije rekord świata podczas zawodów.**

SPORTY MOTOROWE

ZASADY OGÓLNE
Poniższe zasady dotyczą następujących dyscyplin:

- Moto GP;
- Endurance Racing;
- World Superbikes;
- NASCAR;
- Rally;
- Indy Car.

Wyniki
Wszystkie wyniki zostaną ogłoszone zgodnie z wynikiem przekazanym przez daną federację.
Jeżeli nie zaznaczono inaczej, wszystkie zakłady są rozstrzygane zgodnie z oficjalnym rankingiem ogłoszonym w momencie prezentacji podium, niezależnie od jakiejkolwiek dyskwalifikacji, odwołania, kary lub późniejszej zmiany wyników.
Jeżeli wyścig zostanie przerwany i nastąpi nowy start, zakłady pozostają ważne, nawet jeżeli ranking kierowców po kolejnym starcie różni się od rankingu przy pierwotnym starcie.
Odwołanie - przełożenie
Jeżeli wydarzenie nie odbędzie się w zaplanowanym terminie, zakłady pozostają ważne, chyba że wydarzenie zostanie oficjalnie odwołane. Jeżeli wydarzenie zostanie zawieszone lub przełożone, zakłady pozostaną ważne przez 7 dni.
W przypadku skróconego sezonu lub zmian w kalendarzu stosuje się oficjalny ranking końcowy danej federacji.
Zakłady na kierowców
Zmiana kierowców podczas przerwy nie będzie miała wpływu na już postawione zakłady.
Zakłady na zwycięzcę sezonu
Zakłady są ważne od momentu, gdy kierowca weźmie udział w wydarzeniu.
Zakłady są rozliczane według oficjalnego rankingu ogłoszonego w momencie prezentacji ostatniego podium w sezonie, niezależnie od jakiejkolwiek dyskwalifikacji, odwołania, kary lub późniejszej zmiany wyników. Ranking ten jest ustalany na podstawie liczby punktów zgromadzonych w sezonie.
Zasady rozstrzygania remisów
W przypadku, gdy kilku kierowców i/lub zespołów uzyska dokładnie taki sam wynik, kursy zastosowane do tego zakładu zostaną podzielone przez liczbę remisujących uczestników - szczegóły dotyczące obliczania zasad rozstrzygania remisów znajdują się w rozdziale „Oferta zakładów".

MOTOCYKL
Kierowca, który weźmie udział w przynajmniej jednym z następujących etapów: trening, kwalifikacje lub wyścig, będzie uznany za biorącego udział w wydarzeniu. Jeżeli nie weźmie on udziału w treningu, kwalifikacjach lub wyścigu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Zwycięzca	**Postaw na kierowcę/zespół, który wygra wydarzenie wymienione w tytule zakładu.** W przypadku zakładów na sesje kwalifikacyjne, utrzymane zostaną jedynie zakłady na kierowców biorących udział w ostatniej sesji kwalifikacyjnej (Q2). Może być oferowany zakład podwójnej/potrójnej szansy, tzn. zamiast pojedynczego wyniku, można obstawić dwa lub trzy możliwe wyniki, w tym przypadku dwóch lub trzech zwycięzców wyścigu.
Zwycięstwo bez faworyta	**Postaw na kierowcę / zespół, który wygra wydarzenie wymienione w tytule zakładzu, bez faworyta**. Jeżeli zakład został postawiony na kierowcę / zespół, który nie weźmie udziału w wyścigu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli kierowca / zespół rozpocznie wyścig, ale go nie ukończy, zakłady pozostają ważne.
Podium / Top X	**Postaw na kierowcę/zespół, który zajmie jedno z X pierwszych miejsc w rankingu wydarzenia wymienionego w tytule zakładu.** Może być oferowany zakład podwójnej/potrójnej szansy, tzn. zamiast wskazywać pojedynczy wynik, można obstawiać dwa lub trzy możliwe wyniki.
Head to Head - Wyścig (Kierowca/Konstruktor)	**Postaw na to, który z dwóch kierowców/zespołów będzie miał lepszą pozycję na koniec wyścigu.** Aby zakład był ważny, obaj kierowcy/oba zespoły muszą wziąć udział w wyścigu. Jeżeli obaj kierowcy/oba zespoły odpadną, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Istnieją 2 możliwości:* *- kierowca/zespół 1: pierwszy kierowca/zespół kończy wyścig z lepszym rankingiem niż drugi kierowca/zespół;* *- kierowca/zespół 2: drugi kierowca/zespół kończy wyścig z lepszym rankingiem niż pierwszy kierowca/zespół.*

SUPERBIKE
Kierowca, który weźmie udział w sesji kwalifikacyjnej będzie uważany za uczestnika zarówno wyścigu nr 1 jak i wyścigu nr 2.

Zwycięzca	**Postaw na kierowcę/zespół, który wygra wyścig wymieniony w tytule zakładu**. Możesz otrzymać propozycję zakładu z podwójną lub potrójną szansą.
Zwycięzca mistrzostwa	**Postaw na to, który kierowca/zespół zdobędzie mistrzostwo w danym sezonie**

NASCAR / INDY CAR
Kierowca, który weźmie udział w przynajmniej jednym z następujących etapów: trening, kwalifikacje lub wyścig, będzie uznany za biorącego udział w wydarzeniu. Jeżeli nie weźmie on udziału w treningu, kwalifikacjach lub wyścigu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Zwycięzca zawodów	**Postaw na kierowcę/zespół, który wygra wyścig wymieniony w tytule zakładu.** Może być oferowany zakład podwójnej/potrójnej szansy, tzn. zamiast pojedynczego wyniku, można obstawić dwa lub trzy możliwe wyniki.
Podium / Miejsce 1-X	**Postaw na kierowcę/zespół, który ukończy wyścig na jednym z pierwszych X miejsc rankingu wyścigu zgodnie z tytułem zakładu.** Może być oferowany zakład podwójnej/potrójnej szansy, tzn. zamiast wskazywać pojedynczy wynik, można obstawiać dwa lub trzy możliwe wyniki.
Zwycięski Kierowca	**Postaw na to, który kierowca zdobędzie mistrzostwo w danym sezonie.**
Zwycięski konstruktor	**Postaw na to, który zespół zdobędzie mistrzostwo w danym sezonie.**

RALLYE
Zakłady na kierowców, którzy nie rozpoczęli pierwszego etapu zostaną anulowane a stawki zwrócone. Zakłady na kierowców, którzy wycofali się po rozpoczęciu pierwszego etapu będą uznane za przegrane.

Zwycięzca	**Postaw na kierowcę/zespół, który wygra wyścig wymieniony w tytule zakładu.** Może być oferowany zakład podwójnej/potrójnej szansy, tzn. zamiast pojedynczego wyniku, można obstawić dwa lub trzy możliwe wyniki.
Podium	**Postaw na kierowcę/zespół, który ukończy wyścig na jednym z trzech pierwszych miejsc w klasyfikacji wyścigu.** Może być oferowany zakład podwójnej/potrójnej szansy, tzn. zamiast wskazywać jeden wynik, można obstawiać dwa lub trzy możliwe wyniki.

Zwycięzca zawodów	**Postaw na to, który kierowca / zespół zdobędzie mistrzostwo w danym sezonie.**

ENDURANCE RACING
Zakłady na kierowców, którzy nie wystartowali w pierwszym etapie/wyścigu zostaną anulowane a stawki zwrócone. Zakłady na kierowców, którzy wycofali się po rozpoczęciu pierwszego etapu/wyścigu będą uznane za przegrane.

Zwycięzca	**Postaw na kierowcę/zespół, który wygra wyścig wymieniony w tytule zakładu**. Jeżeli wyścig zostanie przerwany i nastąpi nowy start, zakłady pozostają ważne, niezależnie od tego, czy rankingi kierowców uległy zmianie.
Zwycięzca mistrzostw	**Postaw na to, który kierowca / zespół zdobędzie mistrzostwo w danym sezonie.**

TENIS

ZASADY OGÓLNE

Wyniki

Mecz tenisowy uważa się za rozpoczęty po pierwszym podaniu. W przypadku, gdy mecz zostanie przerwany przed jego zakończeniem z powodu wycofania lub dyskwalifikacji, wszystkie zakłady na ten mecz zostaną unieważnione, chyba że wskazano inaczej.

Wszystkie informacje dotyczące godzin rozpoczęcia meczu są podane wyłącznie w celach informacyjnych. Betclic nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek błędy w pisowni, wyświetlaniu czy publikacji błędnych informacji i kursów lub podanych godzin rozpoczęcia meczu. Użytkownik jest odpowiedzialny za sprawdzenie tych informacji przed zawarciem zakładu.

Betclic może oferować tzw. zakłady wielokrotne. Jest to zakład, który łączy w sobie kilka indywidualnych zakładów.

W takim przypadku zasady obowiązujące dla danego zakładu (lub wyboru) mają zastosowanie indywidualnie. Jeżeli jeden z parametrów dokonanego wyboru nie zostanie spełniony, zakład jest przegrany.

O ile nie wskazano inaczej, wszystkie zakłady zostaną rozliczone w momencie, gdy warunek zawartego zakładu zostanie spełniony, choćby wyłącznie matematycznie.

Przykład: jeżeli Federer prowadzi 4 do 3 w gemach z Murrayem w pierwszym secie, a następnie Murray wycofa się z powodu kontuzji, wyniki zakładów będą rozliczone w następujący sposób:

- „powyżej/poniżej 6,5 gemów w 1. secie": „powyżej 6,5" zostanie rozliczone jako wygrana, „poniżej 6,5" jako przegrana;
- „powyżej / poniżej 7,5 gema w 1. secie": „powyżej 7,5" zostanie rozliczone jako wygrana, „poniżej 7,5" jako przegrana (gdyby nie kontuzja, matematycznie, w pierwszym secie rozegranych zostałoby przynajmniej 9 gemów);
- „powyżej / poniżej 8,5 gema w 1. secie": „powyżej 8,5" zostanie rozliczone jako wygrana, „poniżej 8,5" jako przegrana (gdyby nie kontuzja, matematycznie, w pierwszym secie rozegranych zostałoby przynajmniej 9 gemów);
- „powyżej / poniżej 9,5 gema w 1. secie": zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone (nie wiadomo czy w meczu rozegranych zostałoby więcej niż 9 gemów, set miał szansę zakończyć się wynikiem 6 do 3 dla Federera).

Odwołanie/przełożenie

W drodze wyjątku od zasad dotyczących odwołania/przełożenia wydarzenia, każde odwołane, przełożone lub zawieszone spotkanie musi zostać wznowione, chyba że wskazano inaczej, w ciągu 96 godzin od pierwotnie ustalonego terminu rozpoczęcia wydarzenia, aby zakłady zachowały ważność.

W celu rozliczenia zakładu wykorzystuje się informacje dostępne na oficjalnych stronach internetowych dedykowanych danemu zdarzeniu bądź podmiotowi, który organizuje dane zdarzenie. Jeżeli określony punkt/gem/set/tie-break nie zostanie zdobyty, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Zakłady pozostaną ważne w przypadku wystąpienia którejkolwiek z następujących okoliczności: zmiany harmonogramu, opóźnienia niezależnie od przyczyny (przesunięcie w harmonogramie zawodów, warunki pogodowe...), zmiany terenu, zmiany nawierzchni itp.

Jeżeli format meczu zostanie zmieniony przed jego rozpoczęciem (np. mecz rozgrywany do zwycięstwa 5 setów zostanie ostatecznie rozegrany do zwycięstwa 3 setów), tylko zakłady na zwycięzcę meczu zostaną utrzymane, wszystkie inne zakłady oferowane na wynik meczu, seta, gemu lub punktu zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Tie-break

Tie-break uznaje się jako gem, natomiast super tie-break jednocześnie jako gem i jako set. Punkty zdobyte w super tie-breakach są zaliczane jako punkty, a nie jako gemy.

Naruszenie przepisów Pierwszy punkt karny przyznany każdemu zawodnikowi za naruszenie Kodeksu Postępowania będzie traktowany jak każdy inny punkt zdobyty w grze, a wszystkie związane z nim wyniki zakładów zostaną rozliczone w standardowy sposób. Każda dodatkowa kara nałożona na każdego zawodnika będzie uznana za nieważną i spowoduje anulowanie zakładów i zwrot stawek, zarówno na poziomie gema, seta jak i meczu.

Błąd w zakładzie

W tytule zakładu, jeżeli Betclic błędnie wymienił serwującego jako odbierającego i odwrotnie, wszystkie zakłady zagrane na bieżący punkt/mecz i przyszłe punkty/mecz zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Zwycięzca turnieju

Wszystkie zakłady postawione na zawodnika, który nie rozpocznie zawodów, zostaną anulowane a stawki zwrócone. W przypadku zakładu z podwójną lub potrójną szansą, zakład jest anulowany, jeżeli jeden z wybranych zawodników nie weźmie udziału w wydarzeniu.

Zawodnik lub drużyna, która rozegrała swój pierwszy punkt (poza rozgrzewką) jest uważana za rozpoczynającą zawody. Zawodnik lub drużyna zakwalifikowana do kolejnej rundy (lub wygrywająca finał) zostanie uznana za zwycięzcę. | |

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	
Postaw na zawodnika lub debel, który wygra mecz (spośród dwóch możliwości). W przypadku wycofania się/dyskwalifikacji zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. *Przykład: jeżeli postawię, że Nadal wygra z Djokovicem, a Djokovic dozna kontuzji i zrezygnuje w trakcie meczu, zakład jest nieważny. Dotyczy to również sytuacji, gdy Nadal dozna kontuzji i zrezygnuje.*	
Zwycięzca seta	
Postaw na zawodnika/debel, która wygra set wymieniony w tytule zakładu. Jeżeli określony set nie zostanie rozegrany z powodu wycofania/dyskwalifikacji, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. *Przykład: obstawiam, że Nadal wygra 2. seta z Djokovicem. Mecz trwa i jest 7-6 / 5-0. Jeden z dwóch zawodników poddaje się w tym momencie, w obu przypadkach zakład jest anulowany, ponieważ set nie został zakończony.*	
Wynik końcowy (sety)	
Postaw na wynik meczu (tj. liczbę setów wygranych przez obu zawodników). *Przykład:* *- stawiam, że Djokovic wygra 3 do 2 w setach;* *- stawiam, że Nadal wygrywa 3 sety do 0 lub 3 sety do 1.*	
Dokładny wynik seta	
Postaw na dokładny wynik seta, czyli dokładną liczbę wygranych gemów przez każdego z zawodników. Jeżeli określony set nie zostanie zrealizowany z powodu wycofania/dyskwalifikacji, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. *Przykład*: *- stawiam, że Djokovic wygra trzeciego seta 7 gemów do 5;* *- stawiam, że Nadal wygrywa pierwszego seta 6-0, 6-1 lub 6-2.*	
Zawodnik X wygrywa każdego seta 6-0, 6-1 lub 6-2 // Zawodnik X wygrywa każdego seta 6-3 lub 6-4 itd.	
Postaw na dokładny wynik w każdym secie. Jeżeli określony mecz nie zostanie zrealizowany z powodu wycofania się zawodnika/dyskwalifikacji, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.	
Różnica setów	
Postaw na różnicę w zdobytej liczbie setów pomiędzy zawodnikami na koniec meczu.	
Tie-break w meczu/secie	

Postaw na to, czy będzie tie-break w meczu/secie. W przypadku wycofania się jednego z graczy zakłady na to zdarzenie zostaną anulowane, chyba, że warunek zakładu zostanie spełniony. *Przykład:* *Stawiam, że w meczu Federer - Gasquet będzie tie break. Jeżeli w pierwszym secie był tie break, to nie ma znaczenia co stanie się później - nawet w przypadku kreczu zakład będzie wygrany.* *Sbstawiam, że w 2 secie będzie tie-break, a jeżeli zawodnik skreczuje w 2 secie przed rozegraniem tie-break, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.*	
Łączna liczba gemów	
Czy łączna liczba gemów rozegranych w *meczu/secie określonym* w tytule zakładu będzie mniejsza lub większa od liczby wybranej przez obstawiającego? *Przykład: jeżeli w meczu 2-setowym, który kończy się 7-6 / 7-6, będzie łącznie 26 gemów zakład +25,5 gemów wygrywa.* Jeżeli liczba gemów została osiągnięta lub jeżeli matematycznie liczba gemów zostałaby osiągnięta pomimo wycofania/dyskwalifikacji zawodnika, zakład jest wygrany.	
Serwujący wygra swój pierwszy gem serwisowy do XX	
Postaw na to, jakim wynikiem zakończy się dany gem. Jeżeli pierwszy gem serwisowy nie zostanie dokończony, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykład: stawiam, że serwujący wygra swój pierwszy gem serwisowy do 0/15.* *Jeżeli zawodnik wygra swój pierwszy serwis do 0 lub 15, zakład wygrywa.* *Jeżeli zawodnik wygra swój pierwszy serwis do 30 lub 40 lub zostanie przełamany, zakład jest przegrany.*	
Różnica gemów	
Postaw na różnicę w łącznej liczbie gemów między zawodnikami na koniec meczu.	
Łączna liczba gemów - nieparzyste / parzyste	
Postaw na to, czy łączna liczba gemów na koniec meczu będzie parzysta czy nieparzysta. **Liczbę 0 uważa się za liczbę parzystą.**	
Całkowita liczba setów	
Postaw na łączną liczbę setów rozegranych podczas meczu. Jeżeli mecz nie zostanie dokończony z jakiegokolwiek powodu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, chyba że spełniony zostanie warunek zaproponowany w zakładzie.	
Zakład na zwycięstwo i kolejność wygranych setów	
Postaw na zwycięstwo zawodnika i kolejność wygranych przez niego setów. Jeżeli jeden z wyborów nie zostanie spełniony, zakład przegrywa.	
Czy zawodnik wygra przynajmniej jednego seta w meczu?	
Postaw na zawodnika, który wygra przynajmniej jednego seta. Jeżeli mecz nie zostanie dokończony z jakiegokolwiek powodu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, chyba że spełniony zostanie warunek zakładu. *Przykład: stawiasz, że Thiem wygra 1 seta w meczu. W drugim secie następuje rezygnacja z dalszego udziału w meczu. Jeżeli Thiem wygrał pierwszego seta, zakład jest wygrany.*	
Obaj zawodnicy wygrywają seta	
Postaw, czy obaj zawodnicy wygrają seta w meczu Jeżeli jeden z zawodników nie wygra seta, zakład przegrywa.	
Wynik po X gemach serwisowych	
Postaw na wynik w meczu po liczbie gemów serwisowych określonych w tytule zakładu. Dokładny wynik musi zostać osiągnięty, aby zakład został uznany za wygrany. *Przykład: stawiasz na wynik meczu po 4 gemach serwisowych.* *Istnieje 5 możliwych zakładów:* *- 3-1 / 4-0 dla zawodnika 1;* *- 1-3 / 0-4 dla zawodnika 2;* *- 2-2.* *Jeżeli postawię na 3-1 dla zawodnika 1, a wynik będzie 3-1 dla zawodnika 2, to zakład przegrywa.*	
Pierwszy zawodnik, który zdobędzie przełamanie	
Postaw który zawodnik pierwszy przełamie serwis przeciwnika Jeżeli w meczu nie nastąpi „przełamanie", wszystkie zakłady zostaną zwrócone.	
Pierwszy set - wynik po XX gemach	
Postaw na wynik po liczbie gemów określonej w tytule zakładu. Możesz postawić na Zawodnika 1 / Zawodnika 2 lub na remis. *Przykład: kaki będzie wynik po dwóch gemach rozegranych w pierwszym secie? Stawiam na Tsitsipasa. Jeżeli Nadal i Tsitsipas mają po jednym gemie, zakład przegrywa.*	
Pierwszy set - pierwszy zawodnik na XX gemów	
Postaw który zawodnik jako pierwszy wygra wyznaczoną w zakładzie liczbę gemów. Możesz postawić na zawodnika 1 / zawodnika 2. Jeżeli mecz zostanie odwołany przed spełnieniem warunku, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. *Przykład: w meczu Thiem - Tsitsipas stawiam na to, że Thiem jako pierwszy osiągnie 4 gemy.* *Jeżeli jeden z zawodników wycofa się , gdy w meczu jest 3-3, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Jeżeli jeden z zawodników wycofa się, gdy Thiem prowadzi 4-3, zakład wygrywa.*	
Dokładny wynik pierwszego gema serwisowego zawodnika X	

Postaw jaki będzie wynik zawodników podczas pierwszego gema serwisowego. Jeżeli pierwszy gem serwisowy nie zostanie dokończony, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykład: w meczu Djokovic-Federer stawiam na wygraną gema przez Djokovica do 30. Oznacza to, że Djokovic wygrywa swój gem, a Federer zdobywa 30 punktów. Jeżeli Federer zdobędzie 0/15/40 punktów, zakład przegrywa.*	
Łączna liczba asów serwisowych w meczu	
Postaw na liczbę asów serwisowych w meczu. *Przykład: stawiam na całkowitą liczbę asów serwisowych zdobytych podczas meczu.* *Dwa możliwe wyniki (przykład z 8,5 asami):* *- - 8.5 asów: 8 lub mniej asów zostanie zagranych w meczu.* *- + 8,5 asów: 9 lub więcej asów zostanie zagranych w meczu.*	
Większa liczba asów serwisowych	
Postaw który zawodnik zaserwuje więcej asów w meczu. Postaw na zawodnika, który zaserwuje więcej asów w meczu. Możesz postawić na zawodnika 1 / zawodnika 2 / lub na remis.	
Pierwszy zawodnik, który zaserwuje asa serwisowego	
Postaw na to, który zawodnik zaserwuje pierwszego asa w meczu. Jeżeli podczas meczu nie zostanie rozegrany żaden as, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.	
1. set - XX gem serwisowy	
Postaw na wynik gema serwisowego w 1. secie dla zawodnika, tzn. czy zawodnik wymieniony w tytule zakładu wygra swój serwis, czy zostanie przełamany? Jeżeli wskazany gem serwisowy nie zostanie rozegrany, zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone.	
Zwycięzca gema	
Postaw na to, który zawodnik wygra gem określony w tytule zakładu. Jeżeli gem został rozpoczęty, ale niezakończony, to wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykład: w meczu Monfils - Thiem stawiam na to, że Monfils wygra 5 gema w 3. secie.*	
Zwycięzca punktu	
Postaw na to, który zawodnik zdobędzie konkretny punkt oferowany w tytule zakładu. Jeżeli punkt został rozpoczęty, ale niezakończony, wówczas wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. *Przykład: w meczu Monfils - Thiem stawiam na to, że Monfils wygra punkt 3 w 4. gemie 2. seta.*	
Wyścig do XX punktów	
Postaw, na zawodnika który jako pierwszy osiągnie liczbę punktów wskazaną w tytule zakładu.	
Pierwszy zawodnik, który osiągnie XX asów	
Postaw na zawodnika, który jako pierwszy osiągnie liczbę asów wskazaną w tytule zakładu. Zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone, jeżeli żaden z zawodników nie osiągnie określonej liczby.	
Przewaga dwoma setami lub wygrana w meczu	
Postaw na to, że zawodnik wygra mecz lub będzie prowadzić dwoma (2) setami.	
Przykład: stawiasz na wygraną Jannika Sinnera z Carlosem Alcarazem. Twój zakład zostanie uznany za wygrany, jeżeli: * Jannik Sinner wygra mecz; lub * Jannik Sinner prowadził z Carlosem Alcarazem różnicą dwóch (2) setów, bez względu na końcowy wynik meczu.	
Zawodnik wygra 1. seta 6-0, 6-1, 6-2 lub wygra mecz	
Postaw na to, że zawodnik wygra mecz lub wygra pierwszego seta 6-0, 6-1 lub 6-2.	
Przykład: stawiasz na wygraną Jannika Sinnera z Carlosem Alcarazem. Twój zakład zostanie uznany za wygrany, jeżeli: * Jannik Sinner wygra mecz; lub * Jannik Sinner wygra pierwszego seta 6-0, 6-1 lub 6-2, bez względu na dalszy przebieg oraz końcowy wynik meczu.	
Łączna liczba błędów zawodnika w meczu	
Postaw na liczbę błędów wskazanego zawodnika. Obliczanie liczby błędów każdego zawodnika odbywa się w następujący sposób: * Liczba błędów zawodnika 1 = łączna liczba punktów zdobytych przez zawodnika 2 - łączna liczba uderzeń wygrywających zawodnika 2 * Liczba błędów zawodnika 2 = łączna liczba punktów zdobytych przez zawodnika 1 - łączna liczba uderzeń wygrywających zawodnika 1.	
Łączna liczba błędów zawodnika w secie X	
Postaw na liczbę błędów zawodnika w danym secie. Obliczanie liczby błędów każdego zawodnika odbywa się w następujący sposób: * Liczba błędów zawodnika 1 = łączna liczba punktów zdobytych przez zawodnika 2 - łączna liczba uderzeń wygrywających zawodnika 2 Liczba błędów zawodnika 2 = łączna liczba punktów zdobytych przez zawodnika 1 - łączna liczba uderzeń wygrywających zawodnika 1.	

ZAKŁADY TURNIEJOWE

Zwycięzca rozgrywek	**Postaw na zawodnika, który wygra zawody (spośród wszystkich zawodników w rozgrywkach).** Możesz otrzymać ofertę zakładu z podwójną lub potrójną szansą, co oznacza, że zamiast wygranej jednego zawodnika, możesz wybrać dwóch lub trzech w zależności od oferowanego zakładu. Jeżeli zawodnik nie dotrze do finału i nie wygra zawodów, zakład przegrywa. Jeżeli zawodnik odpadnie w trakcie turnieju, zakład przegrywa. Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w zawodach, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. W przypadku zakładu z podwójną lub potrójną szansą, zakład zostaje anulowany w przypadku, gdy jeden z wybranych zawodników nie weźmie udziału w wydarzeniu.
Kwalifikacja do finału	**Postaw na zakwalifikowanie się zawodnika do finału.** Jeżeli zawodnik nie dotrze do finału, zakład jest przegrany. Jeżeli zawodnik biorący udział w zakładzie odpadnie w trakcie turnieju, zakład przegrywa. Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w zawodach, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.
XX a inni	**Postaw kto wygra turniej, faworyt, czy pozostali zawodnicy.** Jeżeli faworyt nie weźmie udziału w rozgrywkach, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Przykłady: *- Roland Garros 2019, stawiam na Nadala przeciwko pozostałym zawodnikom. Jeżeli Nadal nie weźmie udziału w zawodach, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone;* *- US Open 2019 - stawiam na wielokrotny wybór Djokovic, Nadal i Federer vs pozostali. Jeżeli turniej wygra Djokovic, Nadal lub Federer, zakład jest wygrany.*
Zdobywca największej liczby asów serwisowych w sezonie	**Postaw na to, który zawodnik zdobędzie najwięcej asów w sezonie.**
Narodowość zwycięzcy	**Postaw na to, jakiej narodowości będzie zwycięzca turnieju.**
Zawodnicy w finale turnieju	**Postaw na 2 zawodników, którzy dojdą do finału.** Jeżeli jeden z zawodników nie weźmie udziału w turnieju, zakłady na selekcje z jego udziałem zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli jeden z dwóch zawodników odpadnie w trakcie turnieju, zakład uważa się za przegrany.
Faza eliminacji	**Postaw na jakim etapie turnieju zostanie wyeliminowany zawodnik wymieniony w tytule zakładu.** Istnieje kilka możliwości: - pierwsza runda; - 1/8 finału; - ćwierćfinał; - półfinał; - przegrany finału; - zwycięzca. *Przykład: na Roland Garros postawiłem na to, że Gasquet zostanie wyeliminowany w 3. rundzie* *Jeżeli Gasquet zostanie wyeliminowany w 1. rundzie, zakład jest przegrany. Jeżeli Gasquet wygra w 3. rundzie, zakład jest przegrany.*
Liczba tytułów Wielkiego Szlema	**Postaw na liczbę tytułów Wielkiego Szlema zdobytych w danym sezonie przez wybranego zawodnika.**

TENIS STOŁOWY

ZASADY OGÓLNE

Odwołanie/przełożenie

Zakłady na mecze, które nie rozpoczną się w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu rozpoczęcia, zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli mecz zostanie rozpoczęty, ale nie zakończony, wszystkie zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych których wynik można określić w momencie zawieszenia wydarzenia.
Mecz uważa się za rozpoczęty w momencie rozegrania pierwszego punktu. Wszystkie zasady dotyczą zarówno zakładów przedmeczowych, jak i zakładów na żywo.
W przypadku zmiany miejsca rozgrywania wydarzenia wszystkie zakłady pozostają ważne.

Obstawianie zawodów

Jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Zakłady pozostają ważne, jeżeli zawodnik rozpocznie zawody, ale ich nie ukończy. Tam, gdzie ma to zastosowanie, zakłady są rozliczane zgodnie z oficjalnymi wynikami federacji, nawet w przypadku skróconego sezonu lub zmiany oryginalnego formatu wydarzenia.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	**Postaw na zwycięzcę meczu.** Mecz uważa się za rozpoczęty w momencie rozegrania pierwszego punktu. W przypadku, gdy mecz się nie rozpocznie, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. Mecz musi zostać w pełni rozegrany, aby zakład pozostał ważny.
Zwycięzca seta	**Postaw na zawodnika, który wygra set wymieniony w tytule zakładu.** Jeżeli określony set nie zostanie dokończony z powodu wycofania się zawodnika/dyskwalifikacji zawodnika, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.
Wynik końcowy (sety)	**Postaw na dokładny wynik meczu**.
Różnica w liczbie zdobytych setów	**Postaw na różnicę w łącznej liczbie setów pomiędzy zawodnikami/drużynami na koniec meczu.**
Różnica punktów	**Postaw na różnicę w sumie punktów pomiędzy zawodnikami/drużynami na koniec meczu.**
Łączna liczba gemów	**Postaw na całkowitą liczbę gemów wygranych przez zawodników/drużyny.**
Całkowita liczba punktów	**Postaw na liczbę punktów zdobytych przez wskazanych zawodników/drużyny.**
Zwycięzca zawodów	**Postaw na zawodnika/drużynę, który/która wygra zawody.**
Miejsca 1-3	**Postaw na to, czy zawodnik zakończy zawody na podium.**

PADEL

ZASADY OGÓLNE

Wyniki

Mecz padla uważa się za rozpoczęty po pierwszym podaniu. Jeśli mecz zostanie przerwany przed jego zakończeniem z powodu wycofania lub dyskwalifikacji, wszystkie zakłady na ten mecz zostaną unieważnione, chyba że wskazano inaczej.

Wszystkie informacje dotyczące godzin rozpoczęcia meczu są podane wyłącznie w celach informacyjnych. Betclic nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek błędy w pisowni, wyświetlaniu czy publikacji błędnych informacji i kursów lub podanych godzin rozpoczęcia meczu. Użytkownik jest odpowiedzialny za sprawdzenie tych informacji przed zawarciem zakładu.

Betclic może oferować tzw. zakłady wielokrotne. Są to zakłady, które łączą w sobie kilka indywidualnych zakładów. W takim przypadku zasady obowiązujące dla danego zakładu (lub wyboru) mają zastosowanie indywidualnie. Jeżeli jeden z parametrów dokonanego wyboru nie zostanie spełniony, zakład jest przegrany.

O ile nie wskazano inaczej, wszystkie zakłady zostaną rozliczone w momencie, gdy warunek zawartego zakładu zostanie spełniony, choćby wyłącznie matematycznie.

Odwołanie/przełożenie

W drodze wyjątku od zasad dotyczących odwołania/przełożenia wydarzenia, każde odwołane, przełożone lub zawieszone spotkanie musi zostać wznowione, chyba że wskazano inaczej, w ciągu 96 godzin od pierwotnie ustalonego terminu rozpoczęcia wydarzenia, aby zakłady zachowały ważność.

W celu rozliczenia zakładu wykorzystuje się informacje dostępne na oficjalnych stronach internetowych poświęconych danemu zdarzeniu bądź podmiotowi, który organizuje dane zdarzenie. Jeżeli określony punkt/gem/set/tie-break nie zostanie zdobyty, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Zakłady pozostaną ważne w przypadku wystąpienia którejkolwiek z następujących okoliczności: zmiany harmonogramu, opóźnienia niezależnie od przyczyny (np. przesunięcia w harmonogramie zawodów, warunków pogodowych), zmiany terenu, zmiany nawierzchni itp.

Jeżeli format meczu zostanie zmieniony przed jego rozpoczęciem (np. mecz rozgrywany w formacie 5-setowym zostanie ostatecznie rozegrany w formacie 3-setowym), tylko zakłady na zwycięzcę meczu zostaną utrzymane, wszystkie inne zakłady oferowane na wynik meczu, seta, gemu lub punktu zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Kary

Pierwszy punkt karny przyznany każdemu zawodnikowi za naruszenie kodeksu postępowania będzie traktowany jak każdy inny punkt zdobyty w grze, a wszystkie związane z nim wyniki zakładów zostaną rozliczone w standardowy sposób.

Błąd w zakładzie

W tytule zakładu, jeżeli Betclic błędnie wymienił serwującego jako odbierającego i odwrotnie, wszystkie zakłady zagrane na bieżący punkt/mecz i przyszłe punkty/mecz zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Zwycięzca turnieju

Wszystkie zakłady postawione na parę, która nie rozpocznie zawodów, zostaną anulowane a stawki zwrócone. W przypadku zakładu z podwójną lub potrójną szansą, zakład jest anulowany, jeżeli jedna z wybranych par nie weźmie udziału w wydarzeniu. Para, która rozegrała swój pierwszy punkt (poza rozgrzewką) jest uważana za rozpoczynającą zawody. Para zakwalifikowana do kolejnej rundy (lub wygrywająca finał) zostanie uznana za zwycięzcę.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca meczu	Postaw na parę, która wygra mecz (spośród dwóch możliwości).. W przypadku wycofania się / dyskwalifikacji zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Przykład: Jeżeli postawię, że Coello/Tapia wygrają z Galán/Chingotto, a jedna z par wycofa się w trakcie meczu, zakład jest nieważny.

Zwycięzca seta	Postaw na parę, która wygra set wymieniony w tytule zakładu. Jeżeli określony set nie zostanie rozegrany z powodu wycofania się / dyskwalifikacji, zakład zostaje anulowany, a stawki zwrócone. Przykład: Stawiam, że Coello/Tapia wygrają 2. seta z Galán/Chingotto. Mecz trwa i jest 7:6 / 5:0. Jedna z dwóch par poddaje się w tym momencie, w obu przypadkach zakład jest anulowany, ponieważ set nie został zakończony.
Wynik końcowy (sety)	Postaw na wynik meczu (tj. liczbę setów wygranych przez obie pary)..
Całkowita liczba setów	Postaw na to, ile setów zostanie rozegranych w meczu. Jeżeli mecz nie zostanie dokończony z jakiegokolwiek powodu, zakłady zostaną anulowane, chyba że spełniony zostanie warunek zaproponowany w zakładzie
Liczba setów	Postaw na to, że liczba setów rozegranych w meczu będzie mniejsza lub większa od liczby oferowanej w zakładzie. Jeżeli określony mecz nie zostanie zrealizowany z powodu wycofania się jednej z par lub dyskwalifikacji, zakład zostaje anulowany, chyba że warunek proponowany w zakładzie został jednoznacznie spełniony. Przykład: Stawiam na liczbę zdobytych setów w meczu. Dwa możliwe wyniki (przykład z opcją powyżej/poniżej 2,5 seta): poniżej 2,5 seta: w meczu będą rozegrane 2 sety lub mniej; powyżej 2,5 seta: w meczu będą rozegrane 3 sety lub więcej setów. Stawiam na Powyżej 2,5 seta w tym meczu. Mecz rozgrywany jest do dwóch wygranych setów: a) Jeżeli jedna z par wycofa się w 3 secie przy wyniku 1:1, zakład jest wygrany; b) Jeżeli w trakcie pierwszego lub drugiego seta nastąpi wycofanie się, zakład zostaje anulowany.
Czy para wygra przynajmniej jednego seta w meczu?	Postaw na to, czy któraś z par wygra co najmniej jednego seta w meczu. Jeżeli mecz nie zostanie dokończony z jakiegokolwiek powodu, zakłady zostaną anulowane, chyba że spełniony zostanie warunek zakładu. Przykład: stawiam, że Galán/Chingotto wygrają jednego seta w meczu. W drugim secie następuje wycofanie. Jeżeli para Galán/Chingotto wygra pierwszego seta, zakład wygrywa.
Obie pary wygrają seta w meczu	Postaw, czy obie pary wygrają seta w meczu. Dwie możliwości: Tak: obie pary wygrają seta w meczu. Nie: obie pary nie wygrają seta w meczu.

Zakłady turniejowe

Zwycięzca rozgrywek	Postaw na parę, która wygra zawody (spośród wszystkich par biorących udział w rozgrywkach). Możesz otrzymać ofertę zakładu z podwójną lub potrójną szansą, co oznacza, że zamiast wygranej jednej pary, możesz wybrać dwie lub trzy w zależności od oferowanego zakładu. Jeżeli para/pary nie dotrze/dotrą do finału i nie wygra/wygrają zawodów, zakład jest przegrany. Jeżeli para/pary nie weźmie/wezmą udziału w zawodach, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. W przypadku zakładu z podwójną lub potrójną szansą, zakład zostaje anulowany, gdy jedna z wybranych par nie weźmie udziału w wydarzeniu.

ŻEGLARSTWO

ZASADY OGÓLNE

Jeżeli wydarzenie rozpoczęło się, ale nie zostało zakończone, drużyna oficjalnie wskazana jako zwycięzca zostanie uznana za zwycięzcę w danym zakładzie. Zakłady są ważne, nawet jeżeli wydarzenie zostanie przełożone na więcej niż 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu jego rozpoczęcia, chyba że wydarzenie zostanie całkowicie anulowane.
Jeżeli nie wskazano inaczej, zakłady są ważne wyłącznie, gdy zawodnik/zespół nadal znajduje się na oficjalnej liście uczestników w momencie rozpoczęcia pierwszego wydarzenia. Zawodnik/zespół odpowiadający zawartemu zakładowi nie musi brać udziału w tym pierwszym wydarzeniu. Zakłady pozostają ważne, jeżeli zawodnik rozpocznie zawody, ale ich nie ukończy.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca rozgrywek	**Postaw na zwycięskiego zawodnika/zespół w wydarzeniu wymienionym w tytule zakładu.**
Podium	**Postaw na to, że zawodnicy/zespół/kraj wymienieni w tytule zakładu zajmą miejsce na podium.** Zawodnicy/zespoły muszą znaleźć się na podium, aby zakład był wygrany, w przeciwnym razie zakład będzie przegrany.

SIATKÓWKA / SIATKÓWKA PLAŻOWA

ZASADY OGÓLNE
Wszystkie zasady dotyczą zakładów przedmeczowych i zakładów na żywo. Wszystkie zakłady na rozgrywki obejmują play-offy, chyba że wskazani inaczej.
Odwołanie/przełożenie
Zakłady na mecze, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu rozpoczęcia, zostaną anulowane a stawki zwrócone. Jeżeli mecz zostanie rozpoczęty, ale nie zakończony, wszystkie zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych których wynik można określić w momencie zawieszenia wydarzenia.
Wyniki
Zakłady rozliczane są na podstawie wyników znajdujących się na oficjalnej stronie zawodów.
Jeżeli istnieje rozbieżność między wynikiem wprowadzonym przez Betclic a obrazem lub wideo dostarczonym przez oficjalnego nadawcę, Betclic odwoła się do oficjalnej strony internetowej w celu określenia wyniku, który zostanie ostatecznie uwzględniony. W przypadku braku tego typu informacji, Betclic będzie opierał wyniki na własnych, zebranych danych sportowych. Ostateczna decyzja o anulowaniu zakładów pozostaje w gestii Betclic.
Betclic może oferować tzw. zakłady wielokrotne. Jest to zakład, który łączy w sobie kilka indywidualnych zakładów.
W takim przypadku zasady obowiązujące dla danego zakładu (lub wyboru) mają zastosowanie indywidualnie. Jeżeli jeden z parametrów wyboru nie zostanie spełniony, zakład jest przegrany.
Wszystkie wyniki zakładów na mecze zostaną potwierdzone po maksymalnie 5 rozegranych setach (lub maksymalnie 3 setach w przypadku siatkówki plażowej). „Złote Sety" (Golden Sets lub Extra Sets) nie są liczone, chyba że wskazano inaczej.
W przypadku zakładu na awans do kolejnej fazy rozgrywek Złoty Set liczy się.
Zakłady specjalne
Punkty zawodników: zawodnik musi rozpocząć mecz w podstawowym składzie, aby zakłady były ważne. W przypadku gdy nie pojawi się on w wyjściowym składzie, zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone.
Head-to-head zawodników: zawodnik musi rozpocząć mecz w podstawowym składzie, aby zakłady były ważne. W przypadku gdy nie pojawi się on w wyjściowym składzie, zakład zostanie anulowany a stawki zwrócone.
Zakłady na rozgrywki
Zakłady obejmują play-offy, chyba że wskazano inaczej.
Tam, gdzie ma to zastosowanie, zakłady są rozliczane zgodnie z oficjalnymi wynikami federacji, nawet w przypadku skróconego sezonu lub zmiany oryginalnego formatu rozgrywek.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca seta	**Postaw na zwycięstwo w meczu.** Istnieją 2 możliwości: - zwycięstwo pierwszej drużyny; - zwycięstwo drugiej drużyny.
Zwycięzca seta nr X	**Postaw na zwycięzcę seta wymienionego w tytule zakładu.**
Drużyna wygra dokładnie X setów	**Postaw na liczbę setów, które wygra drużyna wymieniona w tytule zakładu.** *Przykład: stawiam, że Włochy wygrają dokładnie jednego seta z Kanadą, a mecz kończy się zwycięstwem Włoch 3 do 2, zakład jest przegrany.*
Drużyna X wygra co najmniej jeden set	**Postaw na to, że drużyna wymieniona w tytule zakładu wygra przynajmniej jednego seta.**
Różnica punktowa	**Postaw na różnicę punktów między 2 drużynami na koniec meczu.** *Przykład: stawiam, że Francja wygra z USA 14 lub więcej punktami. Jeżeli Francja wygra ten mecz w następujący sposób:* *set 1: 25-23 dla Francji / set 2: 25-20 dla Francji / set 3: 18-25 dla USA / set 4: 25-23 dla Francji* *Punkty łączne Francja = 25 + 25 + 18 + 25 = 93 zdobyte punkty;* *Łączne punkty USA = 23 + 20 + 25 + 23 = 91 zdobytych punktów;* *Francja wygrała tylko dwoma punktami, zakład jest przegrany.*
Całkowita liczba punktów	**Postaw na łączną liczbę punktów zdobytych przez 2 drużyny na koniec meczu.**
Wynik końcowy (sety)	**Postaw na wynik meczu (czyli liczbę setów wygranych przez obie drużyny)**.
Całkowita liczba setów	**Postaw na liczbę setów rozegranych podczas meczu.** *Przykład: jeżli stawiam, że zostaną rozegrane 4 sety, zakład jest wygrany, jeżeli jedna z drużyn wygra 3-1.*
4-ty set Tak/Nie	**Postaw na to, że w meczu zostanie rozegrany X set, wymieniony w tytule zakładu.** *Przykład z 4 Setami. Istnieją 2 możliwości:* *- tak: w meczu zostanie rozegrany 4 set;* *- nie: w meczu nie zostaną rozegrane co najmniej 4 sety.*
Suma punktów Set nr X	**Postaw na liczbę punktów w secie wymienionym w tytule zakładu.** *Przykład: zakładam, że w pierwszym secie meczu Brazylia - Japonia będzie „więcej niż 45,5 pkt". Jeżeli pierwszy set zakończy się na 25-20, zakład przegrywa (25 + 20 = 45 punktów < 45,5).*
Handicap punktowy Set nr X	**Postaw na handicap punktowy w secie podany w tytule zakładu.** *Przykład: stawiam, że Francja wygra 5 lub więcej punktów w 2. secie z Hiszpanią. Jeśli Francja wygra drugiego seta 25-21, zakład jest przegrany (ponieważ Francja wygrała tego seta tylko 4 punktami).*
Pierwsza drużyna zdobędzie X punktów - Set n°X	**Postaw na to, która drużyna jako pierwsza zdobędzie X punktów w secie numer X wymienionym w tytule zakładu.**
Zdobywca największej liczby punktów	**Postaw na zawodnika, który zdobędzie najwięcej punktów w meczu.** Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w meczu, zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik pojawi się na boisku w dowolnym momencie meczu, zakład pozostaje ważny.
OBSTAWIANIE ROZGRYWEK	-
Zwycięzca rozgrywek	**Postaw na zwycięzcę danych rozgrywek.**
Miejsca 1-3	**Postaw na drużynę, która zakończy rozgrywki na podium.**
Zwycięzca grupy	**Postaw na zwycięzcę grupy.** Wszystkie mecze w grupie muszą zostać zakończone.

Drużyny Head to Head	**Postaw na drużynę, która zajmie wyższą pozycję w turnieju na podstawie oficjalnego rankingu turnieju.** W turnieju muszą wziąć udział oba zespoły.

PIŁKA WODNA

ZASADY OGÓLNE

Wszystkie zakłady są rozliczane na podstawie wyników podawanych przez oficjalne federacje. Zakłady na mecze, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu rozpoczęcia, zostaną anulowane a stawki zwrócone. W przypadku rozpoczęcia meczu, ale nieukończenia go, zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych, które zostały już rozstrzygnięte.
Jeżeli miejsce rozgrywania wydarzenia zostanie zmienione, zakłady pozostaną ważne, pod warunkiem, że drużyna gospodarzy jest nadal wyznaczona jako drużyna grająca u siebie.
Wszystkie zakłady przedmeczowe i na żywo (live) dotyczą czasu regulaminowego i nie uwzględniają dogrywki lub rzutów karnych, chyba że wskazano inaczej.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca wydarzenia	**Postaw na to, która drużyna wygra wydarzenie wymienione w tytule zakładu.** Zakłady pozostają ważne wyłącznie, gdy drużyna/zawodnik znajduje się nadal na oficjalnej liście uczestników w momencie rozpoczęcia pierwszego meczu (drużyna/zawodnik odpowiadający zawartemu zakładowi nie musi brać udziału w pierwszym meczu).
Zwycięzca meczu	**Postaw na to, która drużyna wygra mecz.** Wszystkie zakłady zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem meczu, łącznie z dogrywką i rzutami karnymi.
Wynik meczu	**Postaw na wynik meczu.** Wszystkie zakłady zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem meczu, z wyłączeniem dogrywki i rzutów karnych.
Łączna liczba goli	**Postaw na całkowitą liczbę bramek strzelonych przez drużyny podczas meczu, z wyłączeniem dogrywki i rzutów karnych.**

INNE DYSCYPLINY SPORTOWE

Zakłady na następujące sporty: **gimnastyka, kajakarstwo, nurkowanie, podnoszenie ciężarów, jeździectwo, triatlon, pięciobój nowoczesny, petanque, zapasy, judo, taekwondo** zostaną rozliczone według poniższych zasad.
Jeżelii nie wskazano inaczej, zakłady są ważne wyłącznie, gdy zawodnik/zespół nadal znajduje się na oficjalnej liście uczestników w momencie rozpoczęcia pierwszego wydarzenia. Zawodnik/zespół odpowiadający zawatemu zakładowi nie musi brać udziału w pierwszym wydarzeniu. Zakłady pozostają ważne, jeżeli zawodnik rozpocznie zawody, ale ich nie ukończy.
Prezentacja podium będzie decydować o wyniku użytym do rozliczenia zakładów. Jakakolwiek późniejsza dyskwalifikacja i/lub odwołanie nie będą miały wpływu na wynik wykorzystany do rozliczenia zakładów.
Jeżeli z jakiegokolwiek powodu wydarzenie nie zostanie zakończone, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na zwycięskiego zawodnika/zespół/kraj wydarzenia wymienionego w tytule zakładu.**
Head to Head	**Postaw na to, który zawodnik/zespół/kraj ukończy wyścig przed innymi uczestnikami wymienionymi w tytule zakładu.** Jeżeli którykolwiek z wymienionych uczestników nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. W przypadku remisu, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, jeżeli możliwość wybrania remisu nie jest oferowana.
Podium / Top 3	**Postaw na to, który zawodnik/zespół/kraj zakończy zawody na podium.** Wszystkie wyniki zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników całej serii/rozgrywek. W przypadku wątpliwości co do któregokolwiek z miejsc podium, zastosowanie będą miały zasady dead-heat.
Top 4	**Postaw na to, który zawodnik/zespół/kraj ukończy zawody na jednym z 4 pierwszych miejsc.** Wszystkie wyniki zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników całej serii/rozgrywek. W przypadku wątpliwości co do któregokolwiek z miejsc podium, zastosowanie będą miały zasady dead- heat.
Kto pobije rekord świata?	**Postaw na sportowca/zespół/kraj, który pobije rekord świata podczas zawodów.**

INNE SPORTY ZESPOŁOWE

BANDY
Jeżeli nie wskazano inaczej, w przypadku, gdy mecz będzie trwał krócej niż 80 minut, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany.
O ile nie wskazano inaczej, dogrywka i rzuty karne nie są wliczane do wyniku końcowego.
Odwołanie/przełożenie
Zakłady na mecze, które nie zostały rozpoczęte lub wznowione w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu rozpoczęcia, zostaną anulowane a stawki zwrócone.

PIŁKA NOŻNA PLAŻOWA
Wszystkie zakłady na mecze piłki nożnej plażowej donoszą się do regulaminowego czasu gry 36 minut (3 x 12 minut) uwzględniając dodatkowo doliczone minuty. Dogrywka, a także rzuty karne, nie są uwzględniane do rozliczenia zakładów, jeżeli nie wskazano inaczej.
Odwołanie/przełożenie
Jeżeli mecz się rozpoczął, ale został ostatecznie przerwany przed upływem pełnych 36 minut, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany.
Jeżeli mecz zostanie przerwany przed jego zakończeniem i wznowiony w ciągu 24 godzin od pierwotnego rozpoczęcia, zakłady pozostaną ważne.
W przypadku, gdy mecz zostanie wznowiony od początku, wszystkie zakłady na mecz zostaną anulowane a stawki zwrócone.

UNIHOKEJ
Jeżeli mecz zakończy się 5 minut lub mniej przed końcem regulaminowego czasu gry, zakłady pozostaną ważne. W przeciwnym razie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, z wyjątkiem tych, których wynik jest już znany.
O ile nie wskazano inaczej, dogrywka i rzuty karne nie są wliczane do wyniku końcowego.

NETBALL
Wszystkie zasady dotyczą zarówno zakładów przedmeczowych, jak i zakładów na żywo.
Zakłady są rozliczane zgodnie z oficjalnymi wynikami podawanymi przez daną federację.
ZAKŁADY TURNIEJOWE
Wszystkie zakłady na zawody obejmują play-offy, chyba że wskazano inaczej.
Zakłady pozostają ważne niezależnie od tego, czy drużyna bierze udział turnieju, czy nie.

PESAPALLO
Wszystkie zakłady zostaną rozliczone na podstawie wyniku po 2 połowach meczu. Punkty zdobyte w dogrywce nie zostaną uwzględnione do rozliczenia zakładu, chyba że wskazano inaczej.
W przypadku przełożenia meczu, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

SQUASH
Miejsce rozgrywania meczu
W przypadku zmiany miejsca rozgrywania wydarzenia wszystkie zakłady pozostają ważne.
Anulowanie/przełożenie
Zakłady na squasha są wyłączone z reguły 48-godzinnej dotyczącej odwołanych lub przełożonych wydarzeń. Wszystkie zakłady pozostaną ważne i zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników. Zwycięzca meczu | **Postaw na zwycięzcę meczu.**
Mecz rozpoczyna się wraz z pierwszym rozegranym punktem. Aby zakłady pozostały ważne mecz musi zostać rozegrany w całości.

ZAKŁADY OLIMPIJSKIE

Wyniki
Wszystkie wyniki są rozliczane na podstawie oficjalnych wyników przekazywanych przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski (MKOl) dla każdej z dyscyplin.
Wyniki stają się oficjalne w momencie prezentacji podium (wręczenia złotych, srebrnych i brązowych medali) bez uwzględnienia ewentualnych zmian, które mogą nastąpić później. W przypadku, gdy ceremonia podium nie odbędzie się, wyniki zakładów są rozliczane zgodnie z oficjalną kolejnością ogłoszoną przez MKOl na koniec zawodów.
Jeżeli nie wskazano inaczej, zakłady są ważne wyłacznie, gdy zawodnik/zespół nadal znajduje się na oficjalnej liście uczestników w momencie rozpoczęcia pierwszego wydarzenia. Zawodnik/zespół odpowiadający zawartemu zakładowi nie musi brać udziału w pierwszym wydarzeniu. Zakłady pozostają ważne, jeżeli zawodnik/zespół rozpocznie zawody, ale ich nie ukończy.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na zwycięskiego zawodnika/zespół/kraj w wydarzeniu wymienionym w tytule zakładu.**
Head to Head	**Postaw na to, który zawodnik/zespół/kraj ukończy wyścig przed innymi uczestnikami wymienionymi w tytule zakładu.** Jeżeli którykolwiek z wymienionych uczestników nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. W przypadku remisu, wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, jeżeli wybór na remis nie był oferowany.
Podium / Top 3	**Postaw na to, który zawodnik/zespół/kraj zakończy zawody na podium.** Wszystkie wyniki zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników rozgrywek. Jeżeli wyniki dotyczące najlepszej trójki zostaną określone w sposób nieścisły, obowiązywać będą zasady Dead-Heat.
Top 4	**Postaw na to, który zawodnik/zespół/kraj ukończy zawody na jednym z 4 pierwszych miejsc.** Wszystkie wyniki zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników rozgrywek. Jeżeli wyniki w dotyczące najlepszej czwórki zostaną określone w sposób nieścisły, obowiązywać będą zasady Dead-Heat.
Rankingi medalowe	Wyniki dotyczące liczby medali dla każdego kraju lub zawodnika będą ogłaszane na podstawie oficjalnej tabeli medalowej podawanej przez MKOl po zakończeniu każdej konkurencji. Wszelkie późniejsze zmiany nie będą brane pod uwagę. Medale przyznane drużynie będą liczone jako jeden medal.
Najwięcej medali / Najwięcej złotych medali	**Postaw na to, który kraj zdobędzie najwięcej medali (złotych/srebrnych/brązowych) i/lub złotych medali w zależności od tytułu zakładu w Igrzyskach Olimpijskich.** W przypadku remisu pomiędzy kilkoma krajami, stosuje się zasadę Dead-Heat.
Łączna liczba medali / Łączna liczba złotych medali	**Postaw czy sportowiec/zespół/kraj wymieniony w tytule zakładu zdobędzie więcej czy mniej medali podczas Igrzysk Olimpijskich określono to w tytule zakładu.** Zakład może być zawarty na liczbę medali (złoty / srebrny / brązowy) lub liczbę złotych medali.
Pobicie rekordu świata	**Postaw na sportowca/zespół/kraj, który pobije rekord świata podczas zawodów.**

WRESTLING

Zasady ogólne
Wszystkie zakłady rozliczane są na podstawie oficjalnej strony organizatora.
Jeżeli uczestnik/drużyna nie weźmie udziału w meczu, zakłady postawione na tego uczestnika lub drużynę zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Jeżeli uczestnik/drużyna zostanie zdyskwalifikowany/zdyskwalifikowana lub wycofa się z meczu, zakłady zawartena tego uczestnika lub drużynę pozostaną ważne.
J eżeli nastąpi zmiana zaplanowanej liczby uczestników w meczu, zakłady pozostaną ważne.
Jeżeli dodatkowy uczestnik lub drużyna weźmie udział w wydarzeniu w dowolnym momencie, zakłady na uczestników i drużyny biorące już udział w wydarzeniu pozostają ważne.
Jeżeli mecz/walka zakończy się jako nieodbyty lub remisem, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Jeżeli zostanie ogłoszonych kilku zwycięzców obowiązują zasady DeadHeat.
Rozliczenie zakładów nastąpi po zakończeniu wydarzenia. Jakiekolwiek późniejsze zmiany wyniku nie zostaną uwzględnione w celu rozliczenia zakładów.

POLITYKA

Zasady ogólne
Przy rozliczaniu zakładów uwzględniane są oficjalne wyniki wyborów, które zostaną zaokrąglone do jednego miejsca po przecinku, jeżeli będzie to konieczne.

ŻUŻEL

ZASADY OGÓLNE
W przypadku przełożenia zawodów na inny termin, zakłady pozostają ważne jeżeli nowa data zawodów zostanie ustalona na termin w odstępie do 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego terminu. W innym przypadku, wszystkie zakłady zostają anulowane a stawki zwrócone.
ZAWODY INDYWIDUALNE/GRAND PRIX
W przypadku gdy zawody zostaną przerwane, zakłady pozostają ważne i rozliczone na podstawie oficjalnego wyniku zatwierdzonego przez sędziego. Wyjątek stanowią zakłady, w których matematycznie nie da się określić końcowego wyniku (np. liczba punktów zawodnika w momencie przerwania zawodów). W tym przypadku zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Zwycięzca zawodów
Zakład na to, który zawodnik wygra zawody wg. regulaminu organizatora. Wszystkie wyniki zostaną rozliczone po prezentacji na podium. Późniejsze odwołania, dyskwalifikacje oraz odliczenia punktów nie liczą się. Jeżeli zawodnik wystartuje w zawodach, lecz ulegnie wypadkowi na torze, zawarte zakłady zachowują ważność.
Pojedynki head-to-head
Zakład na zawodnika/drużynę, który/a zajmie wyższe miejsce w klasyfikacji generalnej zawodów. W przypadku równej ilości punktów decyduje regulamin wydarzenia. Jeżeli zawodnik nie wystartuje w żadnym biegu, zakład jest anulowany a stawki zwrócone.
Suma punktów (poniżej/powyżej)
W przypadku turniejów indywidualnych rozliczenie sumy punktów zawodników dotyczy tzw. rundy zasadniczej (20 wyścigów). Punkty zdobyte w wyścigach finałowych nie liczą się. W przypadku zakończenia zawodów przed zakończeniem pełnej fazy zasadniczej (20 biegów), wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, za wyjątkiem zakładów, których wynik został już ustalony. Jeżeli zawodnik nie wystartuje w żadnym biegu, zakład jest anulowany a stawki zwrócone.
Zwycięzca biegu (drużyna)
W przypadku zmiany składu biegu zakłady pozostają ważne.
Zwycięzca biegu (zawodnik)
Zakład jest ważny pod warunkiem, że skład biegu oferowany w momencie przyjęcia zakładu nie ulegnie zmianie przed startem biegu. W przypadku zastąpienia któregokolwiek z zawodników uwzględnionych w ofercie innym zawodnikiem przed rozpoczęciem biegu wszystkie zakłady na ten rynek zostaną anulowane i rozliczone jako zwrot. Jeżeli bieg rozpoczął się z udziałem zawodników uwzględnionych w ofercie, zakłady pozostają ważne i są rozliczane zgodnie z wynikiem. Późniejsze zdarzenia, w tym taśma, wykluczenie, upadek, kontuzja, defekt lub wynikające z nich zmiany w obsadzie biegu, nie powodują anulowania zakładów.
ROZGRYWKI KLUBOWE
Przynajmniej 12 biegów musi zostac ukończonych podczas wydarzenia aby zaklady na zwycięstwo w meczu pozostały ważne.
Wszystkie biegi muszą zostać ukończone aby zakłady head-to-head, na liczbę punktów zawodnika oraz handicap zostały rozliczone, chyba że wynik zakładu został już ustalony z chwilą przerwania spotkania i inne biegi nie miałyby wpływu na wynik.
Suma punktów (under/over)
Zakład na ilość punktów zdobytych przez konkretnego zawodnika. Pod uwagę bierze się punkty zdobyte przez zawodników w ich pięciu pierwszych startach w wydarzeniu.
Jeżeli zawodnik wystąpi w mniej niż 5 biegach, zakład jest ważny
Jeżeli zawodnik nie wystartuje w żadnym biegu, zakład jest anulowany a stawki zwrócone.
Jeżeli zawodnik wystartuje w zawodach, lecz ulegnie wypadkowi na torze, zawarte zakłady zachowują ważność.
Zawodnicy – head-to-head/handicap
Zakład na to, który z zawodników zdobędzie więcej punktów w spotkaniu ligowym. Pod uwagę bierze się punkty zdobyte przez zawodników w ich pięciu pierwszych startach w wydarzeniu. Aby zakład był ważny, obaj zawodnicy muszą ukończyć przynajmniej jeden wyścig. W przypadku uzyskania przez obu zawodników takiej samej ilości punktów zakłady są anulowane a stawki zwrócone.
Najwięcej punktów w zawodach
Jeżeli dwóch lub więcej zawodników osiągnęło identyczną liczbę punktów, zwycięzca zostanie wyłoniony na podstawie mniejszej ilości rozpoczętych biegów. Jeżeli na tej podstawie nie zostanie wyłoniony zwycięzca, wówczas zostanie zastosowana zasada większej ilości wygranych biegów. Jeżeli na tej podstawienie nie zostanie wyłoniony zwycięzca, wówczas zaklad zostanie anulowany a stawki zwrócone.
Zwycięzca biegu (drużyna)
W przypadku zmiany składu biegu zakłady pozostają ważne.
Zwycięzca biegu (zawodnik)
Zakład jest ważny pod warunkiem, że skład biegu oferowany w momencie przyjęcia zakładu nie ulegnie zmianie przed startem biegu. W przypadku zastąpienia któregokolwiek z zawodników uwzględnionych w ofercie innym zawodnikiem przed rozpoczęciem biegu wszystkie zakłady na ten rynek zostaną anulowane i rozliczone jako zwrot. Jeżeli bieg rozpoczął się z udziałem zawodników uwzględnionych w ofercie, zakłady pozostają ważne i są rozliczane zgodnie z wynikiem. Późniejsze zdarzenia, w tym taśma, wykluczenie, upadek, kontuzja, defekt lub wynikające z nich zmiany w obsadzie biegu, nie powodują anulowania zakładów.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na zawodnika, który wygra dane zawody indywidualne.** W przypadku wycofania się zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone. Wszystkie wyniki zostaną rozliczone po prezentacji na podium. Późniejsze odwołania, dyskwalifikacjeoraz odliczenia punktów nie liczą się.
Podium / Top X	**Postaw na zawodnika, który zajmie jedno z X pierwszych miejsc w rankingu wydarzenia wymienionego w tytule zakładu.**
Head-to-head - zawody indywidualne	**Postaw na to, który z zawodników zajmie wyższe miejsce w klasyfikacji generalnej zawodów.** W przypadku równej ilości punktów decyduje regulamin wydarzenia.
Suma punktów – zawody indywidualne	**Postaw na ilość punktów jaką zawodnik zdobędzie w zawodach.** W przypadku turniejów indywidualnych rozliczenie sumy punktów zawodników dotyczy tzw. rundy zasadniczej (20 wyścigów). Punkty zdobyte w wyścigach finałowych nie liczą się. W przypadku zakończenia zawodów przed ukończeniem pełnej fazy zasadniczej przed zakończeniem pełnej fazy zasadniczej (20 biegów), wszystkie zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone, za wyjątkiem zakładów, których wynik został już ustalony.
Zwycięzca meczu (1x2)	**Postaw na zespół, który wygra spotkanie.** Przynajmniej 12 biegów musi zostac ukończonych podczas wydarzenia aby zaklady na zwycięstwo w meczu pozostały ważne.
Wynik z handicapem	**Postaw na to, która drużyna wygra po obliczeniu handicapu.** W przypadku wcześniejszego zakończenia spotkania tj. przed zakończeniem 15 biegu, wszystkie zakłady zostają anulowane a stawki zwrócone. Wyjątkiem są sytuacje, kiedy wynik został już ustalony i pozostałe biegi nie miałyby wpływu na zmianę wyniku zakładu. *Przykład: zespół A -8.5- (1.90) I zespół B +8.5 (1.80)* *- jeżeli postawisz na zespół A, a zespół ten wygra co najmniej 9 pkt, to zakład jest wygrany;* *- jeżeli postawisz na zespół A, a zespół ten wygra maksymalnie 8 pkt, to zakład jest przegrany.*
Suma punktów – rozgrywki klubowe	**Postaw na ilość punktów jaką zawodnik zdobędzie w meczu.** Zakład na ilość punktów zdobytych przez konkretnego zawodnika. Do rozliczenia brane pod uwagę jest 5 pierwszych biegów zawodnika. Aby zakład był ważny, zawodnik musi ukończyć przynajmniej jeden bieg (taśma, wykluczenie, upadek oraz defekt liczą się jako ukończenie). Ponadto, w przypadku wcześniejszego zakończenia wydarzenia tj. przed zakończeniem 15 biegu, wszystkie zakłady zostają anulowane a stawki zwrócone. Wyjątkiem są sytuacje, kiedy wynik został ustalony i pozostałe biegi nie miałyby wpływu na zmianę wyniku zakładu. Punkty bonusowe nie wliczają sie.
Najwięcej punktów w meczu	**Postaw na to, który zawodnik zdobędzie najwiekszą ilość punktów w spotkaniu.** Wszystkie biegi się liczą. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników osiągnęło identyczną liczbę punktów, zwycięzca zostanie wyłoniony na podstawie mniejszej ilości rozpoczętych biegów.

	Jeżeli na tej podstawie nie zostanie wyłoniony zwycięzca, wówczas zostanie zastosowana zasada większej ilości wygranych biegów. Jeżeli na tej podstawienie nie zostanie wyłoniony zwycięzca, wówczas zaklad zostanie anulowany a stawki zwrócone.
Zwycięzca biegu	**Postaw na to, który zawodnik wygra dany bieg.** Zakłady pozostaną ważne wyłącznie w przypadku, gdy lista zawodników nie ulegnie zmianie oraz kiedy wszyscy wymienienie zawodnicy wezmą udział w biegu. Jeżeli doszło do jakiejkolwiek personalnej zmiany, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone. W przypadku zakładów na zwycięstwo w biegu pomiędzy drużynami, zakłady pozostają ważne bez względu na skład biegu.
Head-to-head handicap	**Postaw na to, który zawodnik zdobędzie wiecej punktów w meczu po wliczeniu handicapu.** Do rozliczenia brane pod uwagę jest 5 pierwszych biegów zawodnika. Aby zakład był ważny, zawodnik musi ukończyć przynajmniej jeden wyścig (taśma, wykluczenie, upadek oraz defekt liczą się jako ukończenie). Ponadto, w przypadku wcześniejszego zakończenia wydarzenia tj. przed zakończeniem 15 biegu, wszystkie zakłady zostają anulowane a stawki zwrócone. Wyjątkiem są sytuacje, kiedy wynik został ustalony i pozostałe biegi nie miałyby wpływu na zmianę wyniku zakładu. Punkty bonusowe nie wliczają sie. *Przykłady:* - Zmarzlik -1: Zmarzlik zdobędzie 2 lub więcej punktów niż Pawlicki; - remis (Zmarzlik -1): Zmarzlik zdobędzie 1 punkt więcej niż Pawlicki; - Pawlicki +1: Zmarzlik zdobędzie tyle samo lub mniej punktów niż Pawlicki.
Suma punktów dwóch zawodników	**Postaw na to ile punktów zdobędzie dwóch wskazanych zawodników.** Do rozliczenia brane pod uwagę jest 5 pierwszych biegów obu zawodników. Aby zakład był ważny, obaj zawodnicy muszą ukończyć przynajmniej jeden wyścig (taśma, wykluczenie, upadek oraz defekt liczą się jako ukończenie). Ponadto, w przypadku wcześniejszego zakończenia wydarzenia tj. przed zakończeniem 15 biegu, wszystkie zakłady zostają anulowane a stawki zwrócone. Wyjątkiem są sytuacje, kiedy wynik został ustalony i pozostałe biegi nie miałyby już wpływu na zmianę wyniku zakładu. Punkty bonusowe nie wliczają sie.
Zawodnik zdobędzie co najmniej 8 pkt	**Postaw czy zawodnik zdobędzie co najmniej 8 punktów.** Do rozliczenia brane pod uwagę jest 5 pierwszych biegów zawodnika. Aby zakład był ważny, zawodnik musi ukończyć przynajmniej jeden wyścig (taśma, wykluczenie, upadek oraz defekt liczą się jako ukończenie). Ponadto, w przypadku wcześniejszego zakończenia wydarzenia tj. przed zakończeniem 15 biegu, wszystkie zakłady zostają anulowane a stawki zwrócone. Wyjątkiem są sytuacje, kiedy wynik został ustalony i pozostałe biegi nie miałyby wpływu na zmianę wyniku zakładu. Punkty bonusowe nie wliczają sie.
Obaj zawodnicy zdobędą co najmniej 8 pkt	**Postaw czy obaj podani zawodnicy zdobędą co najmniej 8 punktów.** Jeżeli jeden z zawodników nie zdobędzie 8 punktów w 5 pierwszych startach zakład jest przegrany. Do rozliczenia brane pod uwagę jest 5 pierwszych biegów obu zawodników. Aby zakład był ważny, obaj zawodnicy muszą ukończyć przynajmniej jeden wyścig (taśma, wykluczenie, upadek oraz defekt liczą się jako ukończenie). Ponadto, w przypadku wcześniejszego zakończenia wydarzenia tj. przed zakończeniem 15 biegu, wszystkie zakłady zostają anulowane a stawki zwrócone. Wyjątkiem są sytuacje, kiedy wynik został ustalony i pozostałe biegi nie miałyby wpływu na zmianę wyniku zakładu. Punkty bonusowe nie wliczają sie.
Bieg – head-to-head	**Postaw na zawodnika, który zajmie wyższą pozycję w danym biegu.** W przypadku zmiany jednego z występujących zawodników, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.

Skoki Narciarskie

Wyniki
Wszystkie wyniki są rozliczane na podstawie oficjalnych wyników przedstawionych przez FIS (International Ski Federation).
Wszyscy skoczkowie muszą wziąć udział przynajmniej w pierwszej serii skoków, aby zakłady na zwycięstwo były ważne.
W przypadku przełożenia terminu zawodów, zakłady pozostaną ważne do momentu ich zakończenia, oficjalnego odwołania zawodów lub do upływu 48 godzin. W przypadku Mistrzostw Świata oraz Olimpiady, zakłady pozostaną ważne bez znaczenia czy zostały przesunięte o więcej niż 7 dni, a anulowanie zakładów i zwrot stawek nastąpi wyłącznie w przypadku oficjalnego odwołania zawodów.
Dyskwalifikacja zawodnika z powodu naruszenia przepisów FIS (problemy sprzętowe)
Zarówno przed oddaniem skoku, jak i po jego oddaniu, naruszenie przepisów nie ma wpływu na ważność zakładu. Zgodnie z protokołem FIS uznaje się wówczas, że zawodnik wziął udział w zawodach.
Zakłady na kwalifikacje do zawodów są ważne, jeżeli kwalifikacje zostaną zmienione na prolog lub trzecią serię treningową.

OFERTA ZAKŁADÓW

Zwycięzca zawodów	**Postaw na zwycięskiego zawodnika/zespół w wydarzeniu wymienionym w tytule zakładu.**
Head to Head	**Postaw na to, który zawodnik/zespół ukończy zawody przed innymi uczestnikami wymienionymi w tytule zakładu.** Jeżeli którykolwiek z wymienionych uczestników nie weźmie udziału w wydarzeniu, zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
Podium / Top X	**Postaw na zawodnika, który zajmie jedno z X pierwszych miejsc w rankingu wydarzenia wymienionego w tytule zakładu.** Wszystkie wyniki zostaną rozliczone na podstawie oficjalnych wyników rozgrywek.
Obaj skoczkowie w TOP 6/10/15	**Postaw na to, czy obaj zawodnicy wymienieni w tytule zakładu zakończą zawody w TOP 6/10/15.** Obaj zawodnicy muszą wziąć udział w zawodach.
Zwycięzca podwójna szansa	**Postaw na to, czy jeden z 2 zawodników wymienionych w tytule zakładu wygra zawody.**
Najlepszy Polak/Niemiec itd. w zawodach	**Postaw na to, który zawodnik zostanie najwyżej sklasyfikowany w konkursie/turnieju.** Wszyscy zawodnicy wymienieni w opisie zakładu muszą wystąpić w konkursie głównym, aby zakład pozostał ważny. W przypadku równej liczby punktów zakład zostaje anulowany a stawki zwrócone.
Lider po 1 rundzie	**Postaw na to, który zawodnik będzie liderem po pierwszej serii konkursowej.**
Head to Head 1 seria	**Postaw na to, który z wymienionych zawodników zostanie wyżej sklasyfikowany po pierwszej serii konkursowej.**
---	---