

BestBet24 **BUKMACHER!**

OFICJALNY KOMUNIKAT NR 1: ZASADY ROZLICZEŃ ZAKŁADÓW

BestBet Sp. z o.o.

1. OGÓLNE DLA WSZYSTKICH SPORTÓW

BestBet prowadzi działalność na podstawie Regulaminu zakładów wzajemnych przyjmowanych przez sieć Internet zatwierdzonego przez ministra właściwego do spraw finansów publicznych w ww. decyzji.

1. Jeśli zawodnik (drużyna) nie wystartuje (DNS) to wszystkie zakłady z nim rozliczane są po kursie 1.00. Jeśli nie ukończy zawodów (DNF) to wszystkie zakłady rozliczane są jako przegrane. Jeśli będzie zdyskwalifikowany (DQ) przed startem wszystkie zakłady z nim rozliczane są po kursie 1.00, a jeśli będzie zdyskwalifikowany po starcie to rozliczane będą jako przegrane.
2. BestBet zastrzega sobie prawo do unieważnienia zakładu, jeśli zdarzenie którego dotyczy rozpoczęło się przed zawarciem zakładu.
3. Jeśli w nazwie typu podaną konkretną część gry (np. 1.połowa, 3.kwarta) to zakład dotyczy tej części gry. W przeciwnym wypadku dotyczy całego spotkania.
4. Handicap – polega na przyznaniu jednemu uczestnikowi lub zespołowi występujących w ramach oferowanego zdarzenia lepszej pozycji wyjściowej w chwili rozpoczęcia zdarzenia – w formie określonych dodatkowych punktów, ilości goli, czasu, gemów itp. Wyróżniamy dwa rodzaje handicapów:
 - 4.1. Handicap europejski (znany też jako Handicap całkowity lub 3-drogowy). Tutaj handicap jest zawsze liczbą całkowitą, dlatego możliwe są 3 wyniki. Bardzo ważna jest informacja o zapisie tego handicapu w naszej ofercie. W ofercie premeeczowej wartość handicapu np. (-1,5), (1,5), zawsze dodawana (odejmowana) jest do (od) wyniku drużyny, na którą stawiamy.

Przykład:

Mecz Juventus – FC Porto

Handicap europejski:

1 (-1) – X(-1) – 2 (+1)

Typ 1 (-1) – jest wygrany, jeśli 1.drużyna (czyli Juventus) wygra przynajmniej 2 golami

Typ X (-1) – jest wygrany, jeśli 1.drużyna (Juventus) wygra dokładnie 1 golem

Typ 2 (+1) – jest wygrany, jeśli będzie remis albo wygra 2.drużyna (czyli Porto)

1 (-2) – X(-2) – 2 (+2)

Typ 1 (-2) – jest wygrany, jeśli 1.drużyna (czyli Juventus) wygra przynajmniej 3 golami

Typ X (-2) – jest wygrany, jeśli 1.drużyna (Juventus) wygra dokładnie 2 golami

Typ 2 (+2) – jest wygrany, jeśli 1.drużyna (Juventus) wygra tylko 1 golem lub będzie remis lub wygra 2.drużyna (czyli Porto)

1 (+1) – X(+1) – 2 (-1)

Typ 1 (1) – jest wygrany, jeśli 1.drużyna (czyli Juventus) wygra (bez znaczenia jakim rozmiarem) lub zremisuje

Typ X (1) – jest wygrany, jeśli 2.drużyna (Porto) wygra dokładnie 1 golem

Typ 2 (-1) – jest wygrany, jeśli 2.drużyna (czyli Porto) wygra przynajmniej 2 golami

Natomiast w ofercie zakładów na żywo zapis handicapu europejskiego może wyglądać następująco:

1 (0:1) – X(0:1) – 2 (1:0)

Typ 1 (0:1) – jest wygrany, jeśli 1.drużyna wygra przynajmniej 2 golami

Typ X (0:11) – jest wygrany, jeśli 1.drużyna (Juventus) wygra dokładnie 1 golem

Typ 2 (1:0) – jest wygrany, jeśli będzie remis albo wygra 2.drużyna (czyli Porto)

- 4.2. Handicap azjatycki. Jest to zakład 2-drogowy. Został dokładnie opisany w §2.Piłka Nożna. Adekwatne zasady obowiązują w innych sportach. Bardzo ważna jest informacja o zapisie tego handicapu w naszej ofercie. Wartość handicapu np. (-1,5), (1,5), zawsze dodawana (odejmowana) jest do (od) wyniku drużyny, na którą stawiamy.

Przykład:

Mecz Juventus – FC Porto

Handicap azjatycki:

Typ 1 (-1,5) – jest wygrany, jeśli 1.drużyna (Juventus) wygra co najmniej 2 golami

Typ 2 (1,5) – jest wygrany, jeśli 2.drużyna (FC Porto) wygra, zremisuje lub przegra 1 golem

5. Ilość punktów/goli itp. (+,-)- należy wytypować czy w podanym okresie (mecz, połowa, tercja itp.) liczba goli, punktów, setów itp. osiągnięta przez drużyny (lub zawodników) jest większa czy mniejsza od podanej linii
6. X.drużyna (lub X.zawodnik) ilość punktów/goli itp. (+,-) - należy wytypować czy w podanym okresie (mecz, połowa, tercja itp.) liczba goli, punktów, setów itp. osiągnięta przez drużynę X (lub zawodnika X) jest większa czy mniejsza od podanej linii
7. Ilość punktów/goli itp. N/P- należy wytypować czy w podanym okresie (mecz, połowa, tercja itp.) suma goli, punktów, setów itp. osiągnięta przez drużyny (lub zawodników) będzie liczbą parzystą czy nieparzystą.
8. X.drużyna (lub X.zawodnik) ilość punktów/goli itp. N/P, - należy wytypować czy w podanym okresie (mecz, połowa, tercja itp.) lsumaa goli, punktów, setów itp. osiągnięta przez drużynę X (lub zawodnika X) będzie liczbą parzystą czy nieparzystą
9. Liczba goli – należy wytypować dokładną liczbę goli w meczu lub dokładną liczbę danej drużyny (jeżeli w nazwie typu podana jest drużyna)
10. Remis=zwrot – zdarzenie 2-drogowe na zwycięstwo jednej z drużyn. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.
11. Podwójna szansa – w tym zdarzeniu klient może wytypować 3 wyniki:
 - 1X – 1.drużyna wygra lub będzie remis
 - X2 – będzie remis lub wygra 2.drużyna
 - 12- wygra 1.drużyna lub wygra 2.drużyna
12. Rozmiar zwycięstwa – należy wytypować kto wygra i jaką różnicą goli, punktów itp. (X – oznacza remis w meczu). Lub zależnie od dostępnych możliwości typowania należy przewidzieć jaka będzie różnica punktowa (goli) między drużyną zwycięską, a przegraną.
13. Połowa/Koniec – należy wytypować wynik w 1.połowie i na koniec meczu
14. Obie drużyny strzelą – należy wytypować czy obie rywalizujące drużyny strzelą gola
15. Awans – zdarzenie na awans drużyny do dalszej fazy turnieju lub jeśli dotyczy to meczu finałowego jest to zdarzenie na zwycięstwo (z uwzględnieniem ewentualnej dogrywki i serii rzutów karnych) drużyny.
16. Zwycięstwo – zdarzenie 2-drogowe na zwycięstwo jednej z drużyny. Przy rozliczaniu pod uwagę bierze się również ewentualny dodatkowy czas gry.
17. Czyste konto – należy wytypować czy dana drużyna nie straci w meczu gola
18. Pierwszy gol/Pierwsze punkty– należy wytypować kto strzeli pierwszego gola (zdobędzie pierwsze punkty) w meczu. Gole (punkty) samobójcze liczą się do drużyny, której przyznano bramkę. Typ

- „Brak” oznacza, że mecz zakończy się remisem bezbramkowym.
19. Ostatni gol/Ostatnie punkty - należy wytypować kto strzeli ostatniego gola (zdobędzie ostatnie punkty) w meczu. Gole (punkty) samobójcze liczą się do drużyny, której przyznano bramkę. Typ „Brak” oznacza, że mecz zakończy się remisem bezbramkowym.
 20. Następny gol - należy wytypować kto strzeli następnego gola. Gole samobójcze liczą się do drużyny, której przyznano bramkę. Typ „Nie” oznacza, że nie będzie więcej goli w meczu.
 21. Przedziały goli – należy wytypować czy ilości goli będzie się mieścić w podanym przedziale
 22. Dokładny wynik – należy wytypować dokładny wynik w meczu lub w podanej części gry.
 23. Multi dokładny wynik – należy wytypować czy wynik meczu będzie odpowiadał jednemu rezultatowi z podanej grupy wyników
 24. Kto wygra resztę meczu – zdarzenie dostępne w zakładach live. Wszystkie zakłady są rozstrzygane bez uwzględnienia aktualnego wyniku w momencie postawienia zakładu - tak jakby gra zaczynała się ponownie od wyniku 0: 0 po postawieniu zakładu.
Jeśli mecz zostanie przerwany (i nie dokończony zgodnie z Regulaminem), wszystkie zakłady są nieważne.
 25. Wygra do zera – należy wytypować czy podana drużyna wygra i nie straci gola
 26. Wygra dowolną połowę/seta/tercje – należy wytypować czy podany zespół wygra dowolną połowę lub inną podaną część gry
 27. Połowa (tercja/kwarta) z największą ilością goli/punktów – należy wytypować, w której części gry drużyny uzyskają więcej goli (punktów) (X – oznacza, że przynajmniej w dwóch częściach gry liczba goli/punktów będzie taka sama).
 28. Pierwsi do X punktów – należy wytypować, która drużyna jako pierwsza osiągnie granice X punktów.
 29. Zdarzenia łączone (Kombo) Składają się z dwóch lub więcej odrębnych zdarzeń. Należy wytypować poprawny wynik wszystkich zdarzeń.
Np. 1X2 + obie drużyny strzelą – należy prawidłowo wskazać zwycięzcę meczu (bądź remis) i czy obie drużyny strzelą gola.
 30. Zdarzenia alternatywne - Składają się z dwóch lub więcej odrębnych zdarzeń. Aby zdarzenie było rozliczone jako wygrane należy wytypować poprawnie choć jedno z tych zdarzeń.
Np. 1X2 lub ilość goli (+,-) 2.5 - należy prawidłowo wskazać zwycięzcę meczu (bądź remis) lub czy podana ilość goli będzie większa lub mniejsza od 2,5.
 31. Dogrywka – należy wytypować czy w meczu będzie dogrywka
 32. Kto lepszy (H2H, zwycięzca) – są to tzw. pojedynki dwóch zawodników/drużyn. Należy wytypować kto z podanych zawodników/drużyn zajmie wyższe miejsce w klasyfikacji podanych zawodów
 33. Zakłady na zawodników – są ważne, jeśli zawodnik wystąpi w meczu. Wszelkie statystyki osiągnięte w dogrywce (jeśli zostanie rozegrane) będą brane pod uwagę przy rozliczeniu. Chyba, że w szczegółowym opisie dyscypliny lub w ofercie wskazano inaczej.
 34. Klasyfikacje – należy wytypować jakie miejsce zajmie dany zawodnik/drużyna w podanych zawodach/rozgrywkach.

2. PIŁKA NOŻNA

1. Jeśli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione, zakłady już postawione będą ważne, pod warunkiem, że gospodarze nadal będą wyznaczeni jako gospodarze. Jeśli drużyna gospodarzy i gości w wymienionym meczu zostanie odwrócona, zakłady oparte na pierwotnej ofercie zostaną unieważnione.
2. Niektóre spotkania mogą mieć inny format rozgrywania. Jeśli ten format nie jest zaznaczony w ofercie to takie spotkania rozliczamy zgodnie z następującymi regułami:

- mecz grany system 3x30 minut.

Zdarzenia dotyczące głównego spotkania pozostają ważne, natomiast zdarzenia dotyczące połów rozliczane są po kursie 1.00.

- mecz grany systemem 2x40 minut. Wszystkie zdarzenia pozostają ważne.

3. Dogrywka – BestBet oferuje zakłady również wyłącznie na samą dogrywkę. Takie zakłady są odróżnione od zakładów typu „z dogrywką”.

Zakłady tylko na dogrywkę są rozliczane na podstawie oficjalnych statystyk dotyczących wyłącznie dogrywki. Wszystkie bramki, rzuty różne itp., które zostały wykonane lub zdobyte w regulaminowym czasie gry nie liczą się. Dogrywka nie obejmuje rzutów karnych.

Jeśli mecz nie zakończy się dogrywką, wszystkie zakłady są nieważne.

Nie brana jest pod uwagę ewentualna seria rzutów karnych.

4. Handicap azjatycki – jest to specjalny typ handicapu. Szczególnym przypadkiem są handicapy ćwiartkowe +/- 0,75 i +/- 0,25. Są one złożeniem dwóch handicapów: półówkowego oraz całkowitego. W tego typu zakładzie stawka, którą postawiliśmy dzieli się na dwie równe części: jedna na handicap półówkowy, druga na ćwiartkowy. W przypadku, gdy jedna nie wejdzie, a drugie będzie wytypowane prawidłowo to otrzymamy albo zwrot połowy stawki albo połowę wygranej.

W poniższej tabelce zaprezentowane zostały przykładowe typy handicapu azjatyckiego.

Linia azjatyckiego handicapu	Co oznacza dla gracza
0	Wygrywa jeśli drużyna, na którą postawił wygrała mecz. W przypadku remisu stawka jest zwracana. W przypadku porażki wytypowanej drużyny, gracz przegrywa.
0.25	Wygrywa jeśli drużyna, na którą postawił wygrała mecz. W przypadku remisu połowa stawka jest zwracana, a za drugą połowę stawki gracz wygrywa. W przypadku porażki wytypowanej drużyny, gracz przegrywa.
0.5	Wygrywa jeśli drużyna, na którą postawił wygrała mecz. W przypadku porażki wytypowanej drużyny, gracz przegrywa.
0.75	Wygrywa jeśli drużyna, na którą postawił wygrała lub zremisowała mecz. W przypadku porażki wytypowanej drużyny 1 bramką, gracz otrzymuje zwrot połowy stawki, a drugą połowę stawki przegrywa.
1	Wygrywa jeśli drużyna, na którą postawił wygrała lub zremisowała mecz. W przypadku porażki wytypowanej drużyny 1 bramką, gracz otrzymuje zwrot stawki.

-0.25	Wygrywa jeśli drużyna, na którą postawił wygrała mecz. W przypadku remisu, gracz otrzymuje zwrot połowy stawki, a drugą połowę stawki przegrywa.
-0.5	Wygrywa jeśli drużyna, na którą postawił wygrała mecz.
-0.75	Wygrywa jeśli drużyna, na którą postawił wygrała mecz 2 lub więcej golami. W przypadku zwycięstwa jednym golem, połowa stawka jest zwracana, a za drugą połowę stawki gracz wygrywa. W pozostałych przypadkach gracz przegrywa.
-1	Wygrywa jeśli drużyna, na którą postawił wygrała mecz 2 lub więcej golami. W przypadku zwycięstwa jednym golem, cała stawka jest zwracana. W pozostałych przypadkach gracz przegrywa.

5. Azjatycka linia goli.

Jest to specyficzne zdarzenie na ilość goli w spotkaniu. Rozliczamy w następujący sposób (analogicznie do wyższych linii)

	0 goli	1 gol	2 gole	3 gole
Poniżej 2.25	wygrana	wygrana	pół wygrana/pół zwrot stawki	przegrana
Poniżej 2	wygrana	wygrana	zwrot	przegrana
Poniżej 1.75	wygrana	wygrana	pół przegrana/pół zwrot stawki	przegrana
Poniżej 1.5	wygrana	wygrana	przegrana	przegrana
Poniżej 1.25	wygrana	pół wygrana/pół zwrot stawki	przegrana	przegrana
Poniżej 1	wygrana	zwrot	przegrana	przegrana
Poniżej 0.75	wygrana	pół przegrana/pół zwrot stawki	przegrana	przegrana
Poniżej 0.5	wygrana	przegrana	przegrana	przegrana
Powyżej 0.5	przegrana	wygrana	wygrana	wygrana
Powyżej 0.75	przegrana	pół wygrana/pół zwrot stawki	wygrana	wygrana
Powyżej 1	przegrana	zwrot	wygrana	wygrana
Powyżej 1.25	przegrana	pół przegrana/pół zwrot stawki	wygrana	wygrana
Powyżej 1.5	przegrana	przegrana	wygrana	wygrana
Powyżej 1.75	przegrana	przegrana	pół wygrana/pół zwrot stawki	wygrana
Powyżej 2	przegrana	przegrana	zwrot	wygrana
Powyżej 2.25	przegrana	przegrana	pół przegrana/pół zwrot stawki	wygrana

6. Pierwszy gol (0:0=zwrot) - należy wytypować kto strzeli pierwszego gola w meczu. Przy bezbramkowym remisie następuje zwrot stawki. Gole samobójcze liczą się do drużyny, której przyznano bramkę

7. Pierwszy gol podwójna szansa - należy wytypować kto strzeli pierwszego gola w meczu. W tym zdarzeniu 0:0 zawsze traktowane jest jako wygrana. 1X – jako pierwsza strzeli 1.drużyna lub będzie 0:0; X2 - jako pierwsza strzeli 2.drużyna lub będzie 0:0
8. Strzelec gola – należy wytypować czy dany zawodnik strzeli gola w meczu (inne opcje: który zawodnik strzeli pierwszego gola w meczu oraz który zawodnik strzeli ostatniego gola). W przypadku jeśli zawodnik nie wystąpi na boisku to zdarzenie jest rozliczane po kursie 1.00. Gol w ewentualnej dogrywce również brany jest pod uwagę (w serii rzutów karnych już nie).

Gole samobójcze są ignorowane przy rozliczaniu. Jeśli gol samobójczy padnie jako ostatni, to przy rozliczaniu zdarzenia na strzelca ostatniego gola, brany jest pod uwagę poprzedni. Natomiast jeśli gol samobójczy padnie jako pierwszy, to przy rozliczaniu zdarzenia na strzelca pierwszego gola, brany jest pod uwagę następny.

Jeśli w meczu padną tylko gole samobójcze, dla celów rozliczenia będzie to traktowane jako wynik bez strzelca.

Zakłady na graczy, którzy nie wezmą udziału w meczu, zostaną anulowane. W przypadku strzelca pierwszego gola zakłady na graczy, którzy wejdą na boisko jako rezerwowi już po strzeleniu pierwszego gola, również zostaną unieważnione.

Jeśli mecz zostanie przerwany po tym, jak pierwszy gol został już zdobyty, wszystkie zwycięskie zakłady na pierwszego strzelca bramki i na strzelca gola w dowolnym czasie (zakłady na graczy, którzy już strzelili gola) będą ważne, a wszystkie inne zakłady dotyczące strzelców bramki zostaną unieważnione. Jeśli mecz zostanie przerwany przed strzeleniem pierwszego gola, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

Strzelec pierwszego gola – jeśli zawodnik pojawi się na boisku po strzeleniu pierwszego gola rozliczany jest po kursie 1.00.

Jeśli z jakiegokolwiek powodu gracz, którego nie ma na liście, strzeli gola, wszystkie zakłady na wymienionych graczy są ważne.

9. Zakłady na zawodników
Oprócz zakładów na strzelca gola BestBet oferuje również możliwość typowania innych zdarzeń związanych z podanym graczem. Np. czy zawodnik otrzyma żółtą kartkę, czy zawodnik otrzyma czerwoną kartkę. Zasady rozliczania tożsame z zasadami na strzelca gola.
10. 1X2 5 min, 15 min, 20 min.....
Należy wytypować wynik do podanej minuty (prowadzenie 1.drużyny, remis lub prowadzenie drużyny gości).
Np. do 5 min oznacza do 4:59.

Jeśli mecz zostanie przerwany, zakłady na okresy przed przerwaniem będą nadal ważne, a wszystkie zakłady na okresy po tym czasie zostaną anulowane (również zakłady na okres, w którym mecz został zatrzymany).

11. Gol w pierwszych 5 min, 10 min, 15 min....
Należy wytypować czy gol padnie w wymienionych okresach. Jeśli mecz zostanie przerwany, zakłady na okresy przed przerwaniem będą nadal ważne, a wszystkie zakłady na okresy po czasie przerwania zostaną anulowane. Zakłady na okres, w którym mecz został zatrzymany, zostaną rozliczone w przypadku, gdy w wymienionym okresie padła już bramka. W przeciwnym razie zakłady zostaną unieważnione.

12. Obie strzelą=zwrot – należy wytypować wynik meczu (czy wygra 1.drużyna, czy będzie remis, czy wygra 2.drużyna). Jeśli obie drużyny strzelą zakład będzie unieważniony.
13. Obie strzelą NIE=zwrot – należy wytypować wynik meczu (czy wygra 1.drużyna, czy będzie remis, czy wygra 2.drużyna). Jeśli jedna z drużyn nie strzeli gola zakład będzie unieważniony.
14. Bez goli=zwrot – należy wytypować wynik meczu (czy wygra 1.drużyna, czy będzie remis, czy wygra 2.drużyna). W przypadku remisu bezbramkowego zakład będzie unieważniony.
15. Dokładnie X goli=zwrot - należy wytypować wynik meczu (czy wygra 1.drużyna, czy będzie remis, czy wygra 2.drużyna). W przypadku jeśli w meczu będzie dokładnie X goli to zakład będzie unieważniony.
16. 2 lub więcej goli=zwrot - należy wytypować wynik meczu (czy wygra 1.drużyna, czy będzie remis, czy wygra 2.drużyna). W przypadku jeśli w meczu będą 2 lub więcej goli to zakład będzie unieważniony.
17. 3 lub więcej goli=zwrot - należy wytypować wynik meczu (czy wygra 1.drużyna, czy będzie remis, czy wygra 2.drużyna). W przypadku jeśli w meczu będą 3 lub więcej goli to zakład będzie unieważniony.
18. 1 lub mniej goli=zwrot - - należy wytypować wynik meczu (czy wygra 1.drużyna, czy będzie remis, czy wygra 2.drużyna). W przypadku jeśli w meczu będzie 1 lub mniej goli to zakład będzie unieważniony.
19. Wygra obie połowy – należy wytypować czy podana drużyna wygra obie połowy meczu
20. W której połowie 1-szy gol (X-bez goli) – należy wytypować, w której połowie padnie pierwszy gol w meczu. 1 – pierwsza połowa, 2 – połowa, X – mecz zakończy się bez bramek.
21. 1.druż./2.druż. w której połowie 1-szy gol (X-bez goli) - w której połowie podana drużyna strzeli swojego pierwszego gola. X – oznacza, że podana drużyna nie strzeli gola w meczu.
22. 1.drużyna/2.drużyna-strzeli gola – należy wytypować czy podana drużyna strzeli gola w meczu
23. Zdarzenia na rzuty różne
Przyznane, ale niewykonane rzuty różne (sędzia przyznaje rzut różny, ale przed jego wykonaniem sygnalizuje koniec pierwszej połowy lub meczu) nie będą brane pod uwagę przy rozliczeniu. Jeśli z jakiegoś powodu trzeba powtórzyć rzut różny, będzie to liczone jako 1 rzut różny.

Jeśli mecz zostanie przerwany (i nie dokończony zgodnie z Regulaminem), wszystkie zakłady zostaną unieważnione, chyba że rozliczenie zostało już określone (np. liczba już wykonanych rzutów różnych była wyższa od podanej linii).

Pierwszy/Ostatni rzut różny – należy wytypować, która drużyna jako pierwsza/ostatnia wykona rzut różny.

24. Remis w 1.poł. lub w 2.poł. - należy wytypować czy co najmniej 1 połowa zakończy się wynikiem remisowym.
25. Bramkowy remis – należy wytypować czy spotkanie zakończy się remisem i obie drużyny strzelą co najmniej jednego gola.
26. Obie strzelą 2+ - należy wytypować czy obie drużyny strzelą co najmniej po 2 gole.
27. Połowa z najwyższym wynikiem – należy wytypować, w której połowie zostanie zdobytych najwięcej goli
28. 1.drużyna/2.drużyna- połowa z najwyższym wynikiem – należy wytypować, w której połowie podana drużyna zdobędzie więcej bramek (X – oznacza, że w obu połowa liczba goli będzie taka sama).
29. Rzut karny – należy wytypować czy w meczu będzie podyktowany rzut karny.
30. Rzut karny przyznany i strzelony – należy wytypować czy w meczu będzie podyktowany rzut karny i czy padnie z niego gol.
31. 1.drużyna/2.drużyna rzut karny - należy wytypować czy w meczu będzie podyktowany rzut karny

dla podanej drużyny.

32. 1.drużyna/2.drużyna karny strzelony/niestrzelony - należy wytypować czy w meczu będzie podyktowany rzut karny dla podanej drużyny i czy zostanie ten karny wykorzystany
33. Będzie seria rzutów karnych? - należy wytypować czy rywalizacja zostanie rozstrzygnięta poprzez serię rzutów karnych.
34. Czerwona kartka – należy wytypować, czy w meczu będzie czerwona kartka
35. Czerwona kartka i rzut karny – należy wytypować czy w meczu będzie czerwona kartka i zostanie przyznany rzut karny.
36. Strzeli z rzutu karnego – należy wytypować czy podany zawodnik zdobędzie gola z rzutu karnego.
37. Sekwencja X goli – należy wytypować dokładną kolejność X goli w meczu.

Przykład:

Sekwencja 4 goli:

wynik 1121 – oznacza, że mecz zakończy się wynikiem 3:1. 1.drużyna zdobędzie pierwszą, drugą i czwartą bramkę, a 2.drużyna zdobędzie trzecią bramkę w meczu.

38. Zmiany zawodników
Zakłady dotyczą zmian zawodników. Jaka będzie ich ilość w meczu/połowie, kto dokona pierwszej/ostatniej zmiany.
39. Kartki
Do zakładów dotyczących kartek wlicza się zarówno żółte i czerwone kartki (chyba, że wyraźnie zaznaczono inaczej). Zdarzenia na kartki to m. in. kto więcej, ilość, kto pierwszy/ostatni.

Do celów rozstrzygnięcia zakładu dotyczącego liczby kartek stosuje się następujące rozliczenia:

- Żółta kartka = 1
- Czerwona kartka = 2
- Jedna żółta i jedna czerwona kartka = 3
- Dwie żółte i jedna czerwona kartka = 3

Kartki pokazane po meczu nie są brane pod uwagę.

Kartki dla zawodników na ławce, trenerów i innych osób nie biorących bezpośredniego udziału w meczu nie są brane pod uwagę.

Kto otrzyma żółtą kartkę jako pierwszy: Jeżeli według oficjalnych danych pierwsza żółta kartka zostanie pokazana dwóm lub więcej zawodnikom z przeciwnych drużyn w tym samym czasie, wtedy wszystkie zakłady na takie zdarzenie zostaną unieważnione, o ile w ofercie nie była dostępna opcja "Dwóch w tym samym czasie".

40. Któraś z drużyn odwróci wynik? - należy wytypować czy któraś z drużyn będzie przegrywać, a ostatecznie zwycięży.
41. 1.drużyna- odwróci wynik - należy wytypować czy 1.drużyna będzie przegrywać, a ostatecznie zwycięży.
42. 2.drużyna- odwróci wynik - należy wytypować czy 2.drużyna będzie przegrywać, a ostatecznie zwycięży.
43. 1.druż./2.druż.-Rozpocznie mecz i wygra – należy wytypować czy podana drużyna rozpocznie mecz i wygra
44. Samobójczy gol – należy wytypować czy w meczu będzie gol samobójczy.
45. Strzeli samobója – należy wytypować czy podany zawodnik zdobędzie samobójczego gola

46. Gol spoza pola karnego – należy wytypować czy w trakcie meczu zostanie strzelony gol spoza pola karnego.
47. Gol głową - należy wytypować czy w trakcie meczu zostanie strzelony gol głową
48. Metoda pierwszego/ostatniego gola – należy wytypować w jaki sposób zostanie zdobyty pierwszy/ostatni gol w meczu. Dostępne opcje wyniku: strzał, głową, rzut karny, rzut wolny, samobój.

3. KOSZYKÓWKA

1. Zdarzenia na zwycięstwo, na sumy punktów w całym meczu, handicapy w całym spotkaniu, uwzględniają dogrywkę. Chyba, że w opisie zdarzenia wskazano inaczej.
2. Europejskie puchary: jeśli mecz zakończy się remisem, a dogrywka nie zostanie rozegrana to zakład na zwycięstwo w meczu (2-drogowy) zostanie rozliczony po kursie 1.0.
3. Jeśli mecz nie zakończy się remisem, ale dogrywka zostanie rozegrana w celu kwalifikacji, zakłady zostaną rozliczone zgodnie z wynikiem na koniec regulaminowego czasu gry.
4. 1./2./3./4. Kwarta

Wszystkie zdarzenia na kwarty (m.in. 2-drogowe, 3-drogowe, ilość punktów, przedziały zwycięstw) zostaną rozliczone według wyniku odpowiedniej kwarty. Wynik dogrywki nie wlicza się do 4.kwarty.

Kwarty muszą być zakończone, aby zakłady na nie zostały rozliczone. Jeśli mecz zostanie przerwany w trakcie kwarty, zakłady na bieżące i kolejne kwarty zostaną unieważnione (rozliczone po kursie 1.00).

Jeśli mecz zostanie przerwany w trakcie dogrywki, wszystkie zakłady na kwarty zostaną rozliczone.

5. Dogrywka – należy wytypować czy w meczu będzie dogrywka.
Jeśli mecz zostanie przerwany, zakłady zostaną unieważnione, chyba że dogrywka już się rozpoczęła.
6. Zawodnicy
Dostępnych jest kilka zdarzeń na zawodników: ilość punktów, zbiórek, asyst, przechwyty.
Jeśli zawodnik nie wystąpi w meczu, wszystkie zakłady na niego będą rozliczone po kursie 1.00.
Wszelkie statystyki osiągnięte w dogrywce (jeśli zostanie rozegrane) będą brane pod uwagę przy rozliczeniu.
Rozliczenie zostanie dokonane zgodnie ze statystykami podanymi na oficjalnej stronie Turnieju.

4. TENIS

1. W przypadku którejkolwiek z poniższych okoliczności wszystkie zakłady będą ważne:
 - Zmiana harmonogramu i / lub dnia meczu
 - Zmiana miejsca
 - Zmiana z kortu krytego na kort zewnętrzny lub odwrotnie
 - Zmiana nawierzchni (przed lub w trakcie meczu)
 - nie obowiązuje zasada 48 godzin w przypadkach przełożonych czy przerwanych spotkań, pod warunkiem że spotkanie zostanie rozegrane w ramach tego samego turnieju (w ofercie premeeczowej).
2. Jeżeli mecz się rozpoczął, lecz nie został dokończony z jakiegokolwiek powodu (np.krecz, dyskwalifikacja), wszystkie zakłady na ten mecz zostaną zwrócone, z wyjątkiem zakładów już rozstrzygniętych (np. krecz nastąpi w trakcie 2 seta to wszystkie zakłady na 1 set pozostają ważne).
3. Każdy Tie-break uznawany jest za jeden gem na potrzeby rozliczeń zakładów.

4. W meczach deblowych super tie-break uznawany jest za jeden set.
5. Kto wygra X punkt – należy wytypować, który gracz zdobędzie określony punkt.
Np. Zdarzenie określone jako Kto wygra 1 punkt w gemie 2 w secie 1? - oznacza, kto zdobędzie 1 punkt w drugim gemie w pierwszym secie.
Jeśli z jakiegoś powodu punkt nie zostanie rozegrany - przyznaje go sędzia jako punkt karny, mecz jest zakończony przed rozegraniem tego punktu - zakłady na niego zostaną unieważnione. W przypadku tego typu zakładu nie liczy się punktów w tie-breaku.
6. X.set-Zwycięzca gema Y– należy wytypować, który zawodnik wygra gema Y w secie X
7. Kto wygra więcej gemów – należy wytypować, który zawodnik wygra więcej gemów w meczu
8. Będzie tie-break – należy wytypować czy w meczu będzie tie break
9. X.set- będzie tie-break – należy wytypować czy w podanym secie będzie tie-breaku
10. 1X2 przełamania – należy wytypować kto będzie miał więcej przełamań serwisów rywala
11. 1X2 asy – należy wytypować kto zanotuje więcej asów serwisów
12. 1X2 podwójne błędy - należy wytypować kto popełni więcej podwójnych błędów serwisowych
13. 1.zawodnik/2.zawodnik wygra seta – należy wytypować czy podany zawodnik wygra dowolnego seta.
14. X.set- do zera – należy wytypować czy X set zakończy się wynikiem 6:0 lub 0:6
15. X.Zawodnik ile wygra setów – należy wytypować ile setów zakończy się wygraną zawodnika X
16. Ilość setów – należy wytypować ile będzie potrzebnych setów do wyłonienia zwycięzcy.

5. HOKEJ NA LODZIE

1. Wszystkie zdarzenia na mecz rozliczane są na podstawie wyniku uzyskanego w regulaminowym czasie gry. Chyba, że w ofercie zaznaczono inaczej.

6. SIATKÓWKA

1. Jeśli zostanie rozegrany „Złoty set”, nie jest on brany pod uwagę przy żadnym zakładzie. Chyba, że w ofercie wskazano inaczej.
2. X.set- Na przewagi – należy wytypować czy w secie X będzie gra na przewagę, czyli przegrana drużyna zdobędzie co najmniej 24 punkty (lub 14 w tie-breaku).
3. X.set- Rozegrany? - należy wytypować czy set X zostanie rozegrany.
4. Ilość setów – należy wytypować ile będzie potrzebnych setów do wyłonienia zwycięzcy.

7. FUTBOL AMERYKAŃSKI

1. Zdarzenia na zwycięstwo, na sumy punktów w całym meczu, handicapy w całym spotkaniu, uwzględniają dogrywkę. Chyba, że w opisie zdarzenia wskazano inaczej.
2. Przyłożenia (Touchdown)
BestBet w swojej ofercie posiada kilka rodzajów zakładów na przyłożenia. Kto pierwszy, kto więcej, więcej w której połowie itp.
3. Metoda pierwsze punkty – należy wytypować w jaki sposób zostaną zdobyte pierwsze punkty (touchdown, field goal, safety)

8. BASEBALL

1. Jeżeli spotkanie nie odbędzie się w ustalonym dniu, zgodnie z miejscowym czasem, to zakłady zostaną zwrócone – na ewentualne rozegranie meczu w kolejnych dnia się nie czeka.

2. Jeśli jednego dnia zostaną rozegrane 2 spotkania, a w ofercie nie było zaznaczone, które to spotkanie, to zakłady zawsze dotyczą pierwszego spotkania danego dnia.
3. Dodatkowe części gry (dogrywka) w baseballu określają się jako extra inning.
4. Wszystkie zakłady dotyczą regulaminowego czasu gry (9 lub 7 inningów, a w przypadku prowadzenia drużyny gospodarzy 8,5 lub 6,5 inningów), z wyłączeniem dodatkowych inningów, o ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej.
5. Zdarzenia na zwycięstwo, na sumy punktów w całym meczu, handicapy w całym spotkaniu, uwzględniają extra inningi (jeśli zostaną rozegrane). Chyba, że w opisie zdarzenia wskazano inaczej.

9. PIŁKA RĘCZNA

1. Wszystkie zakłady odnoszą się do regulaminowego czasu gry (60 minut) i nie obejmują dogrywki ani rzutów karnych, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.
2. Wygra obie połowy – należy wytypować czy podana drużyna wygra obie połowy meczu

10. GOLF

1. Aby zakład był ważny, wybrany zawodnik musi zagrać przynajmniej pierwszy dołek.
2. W przypadku przerwania lub skrócenia rozgrywek (np. z powodu złych warunków pogodowych), zakłady zostaną rozliczone, jeżeli organizator opublikuje wyniki jako oficjalne wyniki turnieju (zgodnie z zasadami dotyczącymi poszczególnych rozgrywek), bez względu na liczbę już rozegranych rund.

11. BOKS/SPORTY WALKI

1. W przypadku remisu wszystkie zakłady zostaną anulowane, a stawki zwrócone (chyba, że opcja typowania remisu była dostępna). Jeśli którykolwiek zawodnik zostanie zastąpiony innym zawodnikiem, wszystkie zakłady zostaną anulowane, a stawki zwrócone.
2. Jeśli zaplanowana liczba rund w walce ulegnie zmianie, postawione zakłady pozostaną ważne.
3. Decyzja większościowa dla potrzeb rozliczeń zakładów uznawana jest za decyzję niejednogólną.
4. Sposób zakończenia walki – należy wytypować w jaki sposób zostanie zakończona walka. Czy przez KO/TKO/DSQ/Sub, czy przez werdykt punktowy lub czy w walce zostanie ogłoszony remis techniczny.
5. Kto i w jaki sposób zwycięży – należy wskazać zwycięzcę pojedynku i w jaki sposób walka zostanie zakończona.
6. W której rundzie zakończy się walka – należy wytypować w trakcie, której rundy zakończy się walka. Jeśli walka zostanie zakończona w przerwie między rundami to w celach rozliczenia za wynik prawidłowy uznaje się ostatnią odbytą rundę. Jeśli walka będzie trwała pełen dystans to prawidłowym wynikiem jest ostatnia runda.
7. Kto zwycięży i w której rundzie – należy wskazać zwycięzcę walki i w której rundzie walka się zakończy.
8. Walka zakończy się w ciągu 60s – należy wytypować czy walka zakończy się w ciągu 1 minuty 1 rundy (w przedziale czasowym 00:00 – 00:59) – niezależnie od tego który zawodnik odniesie zwycięstwo.
9. Ilość rund (+,-) - należy wytypować czy walka będzie trwała więcej czy mniej rund od podanej liczby. Np. -2.5 – jeśli walka zakończy się w 1. lub 2.rundzie typ na poniżej (-) jest wygrany, w innym wypadku wygrany jest typ na powyżej (+).

10. 1.runda- nokdaun – należy wytypować czy w 1.rundzie będzie nokdaun.
11. Nokaut – należy wytypować czy walka zakończy się nokautem

12. FORMUŁA 1 (F1), MOTO GP

1. Zawodnik, który nie dojechał do mety, ale przejechał 90% dystansu zwycięzcy traktowany jest jako sklasyfikowany.
2. Safety car - start wyścigu za samochodem bezpieczeństwa oraz wirtualny samochód bezpieczeństwa nie jest uznawany za samochód bezpieczeństwa.

13. ŻUŻEL

Zasady ogólne:

1. Zawodnik, który został wykluczony za swój upadek, za spowodowanie wypadku lub dotknięcie taśmy oraz miał defekt lub z innego powodu nie ukończył wyścigu traktowany jest zawodnik, który wziął udział w wyścigu.
2. Joker. Punkty zawodnika startującego jako joker, dla potrzeb rozliczenia zakładu, nie są liczone podwójnie.
3. Zwycięzca [X] biegu – zdarzenie jest ważne jeśli w wyścigu wezmą udział wszyscy wymienieni zawodnicy. W przeciwnym wypadku zdarzenia rozliczane są po kursie 1.00. Zawodnik wykluczony za przekroczenie czasu dwóch minut jest traktowany za zawodnika, który wziął udział w biegu.
4. Najwięcej punktów (w drużynie lub w meczu) – jeśli dwóch zawodników lub więcej zdobędzie taką samą ilość punktów to jako zwycięzca rozliczany jest ten zawodnik, który wystartował w mniejszej ilości biegów. Jeśli ta liczba jest taka sama, to pod uwagę bierze się w pierwszej kolejności liczbę zwycięstw, później liczbę drugich miejsc, a na koniec liczbę trzecich miejsc. Jeśli dalej nie można rozstrzygnąć zwycięzcę to wszyscy zawodnicy, którzy są rozważani traktowani są jako zwycięzcy z odpowiednio podzielonym kursem (zgodnie z regulaminem - miejsca ex aequo). Aby zakład był ważny w rywalizacji drużynowej musi zostać rozegranych 8 biegów, a w indywidualnej 12 biegów.

Rywalizacja drużynowa:

5. 1X2 – należy wytypować kto zwycięży w meczu (możliwy remis). Zdarzenie pozostaje ważne, jeśli rozegranych zostanie co najmniej 8 biegów.
6. Remis=zwrot – należy wytypować kto zwycięży w meczu. W przypadku remisu zdarzenie rozliczane jest po kursie 1.00. Zdarzenie pozostaje ważne, jeśli rozegranych zostanie co najmniej 8 biegów.
7. Zawodnicy – Handicap azjatycki. Jeśli spotkanie zostanie przerwane przed zakończeniem 15 biegu, zdarzenia będą anulowane, chyba że dane zdarzenie zostało już bezwarunkowo rozstrzygnięte.
8. 1.drużyna (2.drużyna) ilość wygranych biegów - Jeśli spotkanie zostanie przerwane przed zakończeniem 15 biegu, zdarzenia będą anulowane, chyba że dane zdarzenie zostało już bezwarunkowo rozstrzygnięte.
9. 1.drużyna (2.drużyna) – ilość punktów. Jeśli spotkanie zostanie przerwane przed zakończeniem 15 biegu, zdarzenia będą anulowane, chyba że dane zdarzenie zostało już bezwarunkowo rozstrzygnięte.
10. Liczba wykluczeń w meczu – wykluczenie za taśmę jest wliczane do wykluczeń. Jeśli spotkanie zostanie przerwane przed zakończeniem 15 biegu, zdarzenia będą anulowane, chyba że dane

zdarzenie zostało już bezwarunkowo rozstrzygnięte.

11. Ilość punktów zawodnika – pod uwagę brane są tylko 5 pierwszych startów zawodnika. Jeśli spotkanie zostanie przerwane przed zakończeniem 15 biegu, zdarzenia będą anulowane, chyba że dane zdarzenie zostało już bezwarunkowo rozstrzygnięte.
12. Kto lepszy – należy wytypować, który zawodnik zdobędzie więcej punktów. Obaj zawodnicy muszą wystartować w co najmniej 3 biegach. Pod uwagę brane są tylko 5 pierwszych startów zawodnika.
13. Wynik biegu juniorskiego – należy wytypować rezultat biegu młodzieżowego. Wynik Inne oznacza, że co najmniej dwóch zawodników nie zdobędzie punktów w tym biegu.

GP i inne turnieje indywidualne:

14. Zawodnicy – handicap. Należy wytypować, który zawodnik zdobędzie więcej punktów, z uwzględnieniem handicapu, w głównej fazie turnieju (zwykle po 20 biegach). Punkty zdobyte w biegach finałowych nie są brane pod uwagę przy rozliczeniu. Jeśli zawody zostaną przerwane przed 20 biegiem zdarzenia są rozliczane z kursem 1.00, chyba że dane zdarzenie zostało już bezwarunkowo rozstrzygnięte.
15. Kto lepszy – należy wytypować, który zawodnik będzie wyżej sklasyfikowany w klasyfikacji końcowej turnieju.

14. RUGBY

1. Przyłożenia
BestBet w swojej ofercie posiada kilka rodzajów zakładów na przyłożenia. Kto pierwszy, kto więcej, więcej w której połowie itp.
2. 1.drużyna/2.drużyna wygra obie połowy – należy wytypować czy podana drużyna zdobędzie w każdej połowie więcej punktów od przeciwnika.

15. SNOOKER

1. Klasyfikacja – zakład na klasyfikację zawodnika, który bez powodzenia bierze udział w kwalifikacjach do turnieju, jest rozliczany jako przegrany.
2. Kiedy zawodnik wycofuje się, wszystkie nierozstrzygnięte rynki są uważane za nieważne.

16. LOTKI

1. Mecze przerwane lub przełożone są nieważne, chyba że zostaną dokończone lub rozegrane jeszcze w tym samym dniu (czasu lokalnego) lub inaczej zaznaczono w ofercie.
2. Jeśli zawody zostaną przerwane i niedokończone zgodnie §15.1 wszystkie nierozstrzygnięte bezwarunkowo zdarzenia rozliczane są po kursie 1.00.

17. SPORTY ZIMOWE (BIATHLON, NARCIARSTWO ALPEJSKIE, SNOWBOARD, BIEGI NARCIARSKIE, KOMBINACJA NORWESKA, ŁYŻWIARSTWO SZYBKIE, SKOKI NARCIARSKIE)

1. Jeśli zawodnik nie przejdzie kwalifikacji wszystkie zakłady na takie zawodnika rozstrzygane są jako przegrane.
2. Jeśli w wyniku pomyłki BestBet wystawi do oferty zakład na miejsca w klasyfikacji, które

- zawodnik/drużyna ma już zagwarantowane, to takie zdarzenie zostanie rozliczone po kursie 1.00.
3. Zdarzenia są rozliczane po kursie 1.00, jeśli nastąpi istotna zmiana przed startem zawodów. Np. zmiana miejsca rozgrywania zawodów (inny rozmiar skoczni, inna trasa biegowa itp.) lub zmieniony zostanie styl, w którym ma odbyć się rywalizacja (np. z stylu klasycznego na dowolny).
 4. W narciarstwie alpejskim zakłady typu H2H pozostają ważne pod warunkiem, że chociaż jeden zawodnik ukończy wszystkie rozegrane przejazdy.

18. E-SPORTS

1. W przypadku, gdy drużyna będzie grała pod inną nazwą (np. z powodu zmiany sponsora lub zmiany organizacji) - zakłady zostaną rozliczone normalnie, pomimo jakichkolwiek zmian w składzie.
2. Jakiegokolwiek zamiany w składzie zawodników drużyny nie mają wpływu na rozliczenie .
3. Jeśli mecz lub mapa zostanie powtórzona z powodu rozłączenia lub problemu technicznego niezwiązanego z zawodnikiem, zakłady przedmeczowe będą obowiązywać na powtórzony mecz lub mapę zgodnie z oficjalnym wynikiem. Natomiast w zakładach na żywo wszystkie nierozstrzygnięte zdarzenia zostaną rozliczone po kursie 1.00. A powtórzony mecz lub mapa będą obsługiwane osobno (będą traktowane jako inny zakład).
4. Jeśli mecz zostanie wygrany przez poddanie się przeciwnika, mecz zostanie uznany za zakończony i wszystkie zakłady pozostaną ważne.
5. X.mapa – zdarzenia dotyczą wydarzeń, które mają miejsce w trakcie rozgrywania podanej X mapy.

19. CURLING

1. Wszystkie zakłady zostaną rozstrzygnięte na podstawie oficjalnych wyników, uwzględniając dogrywkę (dodatkowy end).

20. KRYKIET

1. Twenty20 - wszystkie zaplanowane overy muszą zostać rozegrane, aby nierozstrzygnięte zdarzenia zostały rozliczone, chyba że inning doszedł do naturalnego zakończenia, czyli wyeliminowanie całej drużyny, poddanie się drużyny itp. Naturalne zakończenie to nie jest przerwanie gry z powodu warunków pogodowych.
2. One Day - co najmniej 90% całych overów przydzielonych na inning musi zostać rozegrane w momencie zawarcia zakładu, aby zdarzenia zostały rozliczone, chyba że inning doszedł do naturalnego zakończenia.
3. Kiedy mecz zostanie odwołany przed rozpoczęciem jakiegokolwiek gry, wszystkie zdarzenia są uważane za nieważne, chyba że mecz zostanie powtórzony w ciągu 48 godzin od jego początkowej godziny rozpoczęcia.
4. Kiedy przy zdarzeniu 2-drogowym (bez możliwości typowania remisu) wynik meczu jest remisowy, a zwycięzca zostaje wyłoniony poprzez rzut monetą lub losowania, to zdarzenie zostaje rozliczone po kursie 1.00.

21. LEKKOATLETYKA

1. Jeśli nie zaznaczono inaczej pojedynki H2H (kto lepszy) dotyczą klasyfikacji końcowej ustalonej po rywalizacji finałowej.
2. Jeśli w wyniku pomyłki BestBet wystawi do oferty zakład na miejsca w klasyfikacji, które

- zawodnik/drużyna ma już zagwarantowane, to takie zdarzenie zostanie rozliczone po kursie 1.00.
3. Zawody kilkudniowe – pojedynki H2H. Jeśli zawodnik nie przystąpi do swojej pierwszej rywalizacji danego dnia, to wszystkie zakłady zawarte w tym dniu na te zdarzenie będą rozliczane po kursie 1.00. Zakłady zawarte w poprzednich dniach będą rozliczane zgodnie z miejscem zajęтым przez zawodnika w klasyfikacji końcowej. Chyba, że to miał być pierwszy start zawodnika w zawodach. Wtedy wszystkie zakłady (niezależne od daty zawarcia) są rozliczane po kursie 1.00.
 4. W przypadku ukończenia przez zawodników wydarzenia na tym samym poziomie turnieju (np. wyeliminowanie w półfinale), zakłady typu H2H zostaną uznane za nieważne, chyba że organizator wydarzenia wprowadził oficjalną klasyfikację prowadzącą do rozstrzygnięcia.

22. BANDY

1. Jeżeli forma meczu została zmieniona z 2 x 45 minut na 3 x 30 minut, wszystkie zakłady pozostają ważne, z wyjątkiem zakładów odnoszących się do pierwszej lub drugiej połowy.

23. KOLARSTWO

1. W przypadku zakładów H2H (pojedynków) na cały wyścig, w przypadku nieukończenia wyścigu przez obu zawodników, zwycięzcą zostaje ten, który ukończył więcej etapów. Jeżeli obaj zawodnicy zakończyli wydarzenie na tym samym etapie, wówczas za zwycięzcę zostanie uznany ten, który zakończył wydarzenie na wyższej pozycji zgodnie z oficjalnymi wynikami.

24. SPOŁECZNE I ROZRYWKA

1. W tej kategorii klient ma możliwość zawierania zakładów na wydarzenia społeczne (np. polityka, muzyka, filmy)

25. POZOSTAŁE SPORTY (M.IN. BADMINTON, FUTSAL, TENIS STOŁOWY, UNIHOKEJ, FUTBOL AUSTRALIJSKI, HOKEJ NA TRAWIE, BILARD, PIŁKA WODNA, PIŁKA PLAŻOWA)

1. Obowiązują ogólne zasady rozliczania, chyba że w ofercie wskazano inaczej.