

## **MILENIUM ZAKŁADY BUKMACHERSKIE Sp. z o.o.**

Oficjalny komunikat nr 21/2018 z dnia 09.06.2018 r.

- w sprawie określenia zasad typowania i rozliczania zdarzeń w zakładach bukmacherskich

### **§ 1.**

1. Na podstawie § 8 ust. 3 Regulaminu internetowych zakładów wzajemnych z dnia 14.02.2018 r. (zwanego dalej "regulaminem") ustala się zasady typowania i rozliczania zdarzeń w zakładach bukmacherskich.
2. Wyrazy użyte w niniejszym komunikacie, których znaczenie zdefiniowano w regulaminie, przyjmują znaczenie określone w regulaminie, bez względu na pisownię.

### **§ 2.**

#### **Ogólne zasady typowania i rozliczania zdarzeń**

1. Ogólne zasady typowania i rozliczania zdarzeń dotyczą wszystkich zdarzeń we wszystkich sportach, chyba że przepisy dotyczące danego sportu, ligi lub rodzaju zdarzenia stanowią inaczej.
2. W ofercie określa się termin zdarzenia, jako przewidywaną datę i czas rozpoczęcia zdarzenia wraz z czasem określonym z dokładnością do minuty.
3. Termin zdarzenia może ulegać zmianom przed zakończeniem przyjmowania zakładów na dane zdarzenie.
4. W zakładzie prostym lub systemowym nie można ze sobą łączyć zdarzeń wspierających się (zdarzeń, których wyniki mogą być zależne od siebie). W szczególności, zdarzeniami wzajemnie wspierającymi się są następujące przykłady rodzajów zdarzeń:
  - klasyfikacja końcowa zawodnika/drużyny i dowolne inne zdarzenie dotyczące tego samego zawodnika/drużyny, w tym także zdarzenie znajdujące się w grupie zdarzeń Superoferta lub Turbo dotyczące tego samego zawodnika/drużyny;
  - zdarzenia wynikające z siebie lub mogące wynikać z siebie dotyczące tego samego meczu, takie jak np. wynik pierwszej połowy meczu, wynik drugiej połowy meczu, wynik końcowy meczu;
  - zdarzenia dotyczące awansu danej drużyny do następnej rundy i wyniku meczu tej samej drużyny;
  - zdarzenia dotyczące zawodnika i meczu, w którym ten zawodnik występuje;
  - zdarzenia dotyczące wystąpienia rekordu świata danego zawodnika i wyniku biegu (lekkoatletyka);
  - zdarzenia typu "kto lepszy" w pierwszej serii skoków i klasyfikacja końcowa (skoki narciarskie);
  - zdarzenia dotyczące liczby celnych strzałów i zdarzenia typu "kto lepszy" (biathlon).

Zdarzeniami wspierającymi się są również zdarzenia niepowiązane bezpośrednio ze sobą, które mogą być od siebie zależne, na przykład wynik meczu 1/4 finału i zwycięstwo w turnieju tego samego zawodnika, który bierze udział w meczu 1/4 finału.

5. Dla każdego zdarzenia w ofercie określa się ograniczenie minimalnej liczby zdarzeń w zakładzie prostym lub cząstkowym wymaganej do tego, aby zakład zawierający to zdarzenie mógł być przyjęty. Jeśli minimalna liczba zdarzeń nie została wprost wskazana to przyjmuje się, że minimalna liczba zdarzeń jest równa 1.
6. Jeżeli w danym zakładzie prostym występują zdarzenia z różnymi ograniczeniami minimalnej liczby zdarzeń, to dla całego zakładu obowiązuje minimalna liczba zdarzeń, która jest największym ograniczeniem spośród ograniczeń ze wszystkich zdarzeń w tym zakładzie.
7. Nie unieważnia się wszystkich zdarzeń w zakładzie prostym lub cząstkowym w przypadku, gdy po rozliczeniu wszystkich zdarzeń w tym zakładzie istnieje co najmniej jedno zdarzenie nieunieważnione oraz liczba zdarzeń nieunieważnionych jest mniejsza niż wynika to z ograniczeń, o których mowa w ust. 5.

8. W grach zespołowych w nazwie zdarzenia zespół wymieniony jako pierwszy nazywa się „zespołem gospodarzy”, a zespół wymieniony jako drugi „zespołem gości”, bez względu na miejsce rozgrywania meczu.

9. Wynik zdarzenia uznaje się za obowiązujący, jeśli został uzyskany zgodnie z przepisami współzawodnictwa lub innego wydarzenia, którego to zdarzenie dotyczy, chyba że zasady rozliczania zdarzenia stanowią inaczej. Zmiana wyniku wydarzenia sportowego lub innego wydarzenia dokonana po protestach, kontrolach antydopingowych, itp., a także w wyniku unieważnienia wyników lub walkowerów, nie ma wpływu na ważność ustalonej wcześniej oficjalnego wyniku zdarzenia.

10. Jeżeli w trakcie trwania zawodów zostaną zmienione przez sędziów lub organizatorów ich zasady, wynik wydarzenia zostaje uznany za ważny.

11. 1) Zdarzenie dotyczące przebiegu całego wydarzenia zostaje unieważnione w przypadku, gdy wydarzenie, którego to zdarzenie dotyczy, nie odbyło się w całości albo zostało przerwane, a następnie nie odbyło się w całości lub nie zostało dokończonych przy niezmiennych warunkach przebiegu wydarzenia w ciągu dwóch kolejnych dni kalendarzowych liczonych od dnia następującego po terminie zdarzenia pierwotnie ustalonym w ofercie.

2) Jeśli z góry wiadomo, że zdarzenie nie odbędzie się lub nie zostanie zakończone w terminie określonym w pkt 1, zdarzenie może zostać unieważnione przed tym terminem.

3) Jeżeli zdarzenie dotyczy określonej części wydarzenia albo grupy wielu wydarzeń, przepisy zawarte w pkt 1 stosuje się odpowiednio do tej części wydarzenia albo grupy wydarzeń, za datę i czas rozpoczęcia zdarzenia przyjmując datę i czas rozpoczęcia się wydarzenia albo jego odpowiedniej części, chyba że w ofercie określono inny czas rozpoczęcia zdarzenia albo jego części.

12. 1) Dla zdarzeń długoterminowych nie stosuje się przepisów określonych w ust. 11.

2) Zdarzenie długoterminowe dotyczące przebiegu całego wydarzenia zostaje unieważnione po uzyskaniu informacji, że wydarzenie w ogóle nie odbędzie się albo nie zostanie dokończonych z prawidłowo uzyskanym wynikiem.

3) Jeżeli zdarzenie długoterminowe dotyczy określonej części wydarzenia albo grupy wielu wydarzeń, przepisy zawarte w pkt 2 stosuje się odpowiednio do tej części wydarzenia albo grupy wydarzeń.

4) W przypadku, gdy rozgrywki nie zostały ukończone w całości (np. nie odbyło się kilka meczów podczas rozgrywek ligowych albo w trakcie turnieju, albo nie odbyło się kilka turniejów skoków narciarskich, itp.) a organizator rozgrywek uzna rozgrywki za ukończone, zdarzenie długoterminowe dotyczące wyniku tych rozgrywek nie zostaje unieważnione i obowiązujący jest wynik podany przez organizatora.

13. Zdarzenie specjalne zostaje unieważnione i nie stosuje się przepisów ust. 11 i 12, jeżeli odpowiadające mu zdarzenie główne zostało unieważnione, chyba że zasady rozliczania danego zdarzenia stanowią inaczej.

14. W przypadku zmiany rangi wydarzenia sportowego (np. mecz pucharowy zostanie zamieniony na ligowy albo towarzyski, itp.), zdarzenia dotyczące tego wydarzenia zostają unieważnione

15. Jeżeli wydarzenie rozpoczęło się przed terminem zdarzenia określonym w ofercie, zdarzenia dotyczące tego wydarzenia pozostają ważne, z zastrzeżeniem ust. 16.

16. Zdarzenie zostaje unieważnione, jeżeli zawarcie zakładu nastąpiło po rozpoczęciu się wydarzenia albo jego części, której to zdarzenie dotyczy, za wyjątkiem zdarzeń typu "Na Żywo" oraz przypadków określonych w ofercie lub na kuponie.

17. W grach zespołowych z ograniczonym z góry regulaminowym czasem trwania gry, jeżeli w opisie zdarzenia nie wskazano inaczej, zdarzenie dotyczy wyłącznie regulaminowego czasu gry, bez ewentualnych dogrywek i rzutów karnych (np. w piłce nożnej jest to z reguły 90 minut wraz z czasem doliczonym przez sędziego).

18. Zdarzenie zostaje unieważnione również w następujących przypadkach:

- zakład zawierający to zdarzenie został zawarty niezgodnie z regulaminem,
- zawarcie zakładu nastąpiło z naruszeniem zasad typowania wyników, chyba że zasady rozliczania zdarzenia stanowią inaczej,
- zapisy na wydrukowanym kuponie okażą się nieprawidłowe, a w szczególności nie będzie można jednoznacznie określić nazwy zdarzenia, kursów lub typów,
- nastąpiła istotna zmiana warunków zdarzenia (np. zmiana gospodarzy, zmiana miejsca odbywania się zdarzenia, itp.),
- nie można jednoznacznie rozliczyć zdarzenia lub ustalić jego wyniku,
- nazwa zdarzenia zawiera błąd uniemożliwiający jednoznaczne określenie uczestników zdarzenia, klasy rozgrywek lub rangi zdarzenia,
- w tym samym zakładzie prostym znajdują się zdarzenia, których nie można ze sobą łączyć lub zdarzenia wzajemnie wspierające się - w takim wypadku wszystkie takie zdarzenia w tym zakładzie zostają unieważnione,
- wynik zdarzenia jest znany Klientom przed rozpoczęciem wydarzenia, którego to zdarzenie dotyczy,
- niezależnie od typu wybranego przez klienta i wyniku zdarzenia, dane zdarzenie jest prawidłowo wytypowane.

19. Za rozstrzygający uważa się Czas Środkowoeuropejski (CET) obowiązujący w Polsce.

20. W przypadku rozgrywania meczu na terenie neutralnym, zamiana kolejności zespołów w nazwie zdarzenia nie powoduje unieważnienia zdarzenia i nie ma wpływu na jego rozliczenie.

21. Handicap polega na sztucznym dodaniu jednej z drużyn lub zawodnikowi dodatkowych bramek, punktów, gemów, setów lub innych elementów wyniku zdarzenia, poza rzeczywistym wynikiem zdarzenia. W celu ustalenia oficjalnego wyniku zdarzenia bierze się pod uwagę rzeczywisty wynik oraz wartość handicapu. Wysokość handicapu określa się za pomocą modyfikatora.

22. Podstawowe oznaczenia typów:

„1”- oznacza typ na zespół gospodarzy; „X” – oznacza typ na remis; „2” – oznacza typ na zespół gości; „+” – oznacza typ na powyżej podanej wartości goli, punktów, setów itp. ; „-” – oznacza typ na poniżej podanej wartości goli, punktów, setów, gemów itp.

23. Jeżeli rodzaj danego zdarzenia nie został ujęty w wykazie rodzajów zdarzeń, w celu rozliczenia zdarzenia stosuje się zasady rozliczania zdarzeń określone w regulaminie oraz w dalszej kolejności:

- 1) jeżeli zdarzenie należy do sportu ujętego w wykazie - stosuje się ogólne zasady typowania i rozliczania zdarzeń określone w § 2 oraz zasady typowania i rozliczania zdarzeń w tym sporcie, z uwzględnieniem ust. 1 i z zastrzeżeniem ust. 24;
- 2) jeżeli zdarzenie nie należy do sportu ujętego w wykazie - stosuje się ogólne zasady typowania i rozliczania zdarzeń określone w § 2, z zastrzeżeniem ust. 25.

24. Zdarzenia tych rodzajów, których znaczenie nie zostało objaśnione w niniejszym komunikacie, rozlicza się zgodnie z nazwą rodzaju zdarzenia wskazaną na kuponie, a także z zasadami określonymi w ofercie lub na kuponie.

25. Zdarzenia należące do sportów, które nie zostały ujęte w niniejszym komunikacie, rozlicza się zgodnie z zasadami dyscypliny sportowej, do której należy zdarzenie, w także z zasadami określonymi w ofercie lub na kuponie.

*Oficjalny komunikat nr 21/2018 z dnia 09.06.2018 r.*

**§ 3.**

1. Wykaz rodzajów zdarzeń i typów w poszczególnych sportach oraz szczegółowe zasady rozliczania zdarzeń znajdują się w załączniku nr 1.
2. Szczegółowe zasady typowania i rozliczania zdarzeń wirtualnych znajdują się w załączniku nr 2.

**§ 4.**

1. Oficjalny komunikat wchodzi w życie w dniu 11.06.2018 r.
2. W dniu wejścia w życie niniejszego komunikatu Oficjalny komunikat nr 21/2018 z dnia 17.02.2018 r. w sprawie określenia zasad typowania i rozliczania zdarzeń w zakładach bukmacherskich traci moc dla zakładów zawartych od dnia wejścia w życie niniejszego komunikatu.

## **ZAŁĄCZNIK nr 1. Wykaz rodzajów zdarzeń i typów w poszczególnych sportach oraz szczegółowe zasady rozliczania zdarzeń.**

### **1. PIŁKA NOŻNA**

#### **1.1. Szczegółowe zasady rozliczania zdarzeń zwykłych**

Zdarzenia z poniższych grup nie są zdarzeniami wspierającymi się na zewnątrz grupy, tj. można je ze sobą łączyć gdy należą do różnych grup, ale nie można ich ze sobą łączyć w obrębie danej grupy:

- **zdarzenia główne** - zdarzenia dotyczące wyniku meczu oraz jego poszczególnych części, a także liczby bramek, które padną,
- **kartki i rzut karny** - zdarzenia dotyczące żółtych i czerwonych kartek oraz rzutu karnego
- **rzuty różne** - zdarzenia dotyczące rzutów różnych
- **spalone** - zdarzenia dotyczące pozycji spalonej
- **zmiany** - zdarzenia dotyczące zmian zawodników.

Na przykład, można w jednym zakładzie prostym połączyć zdarzenia "wynik meczu" i "liczba żółtych kartek", ale nie można połączyć ze sobą zdarzeń "wynik meczu" i "wynik 1. połowy meczu".

**strzelec gola (TAK, NIE)** - Typuje się, czy wskazany zawodnik (lub co najmniej jeden z grupy wskazanych zawodników) strzeli co najmniej jednego gola. Zdarzenie uznaje się za ważne, jeśli dany zawodnik wystąpi w meczu (czas jego gry nie jest istotny). W przypadku, gdy zawodnik w regulaminowym czasie gry nie pojawi się na boisku, zdarzenie zostaje unieważnione. Jeżeli nazwa zdarzenia zawiera grupę zawodników (np. "Frankowski lub Biton"), zdarzenie zostaje unieważnione tylko wtedy, gdy wszyscy zawodnicy wymienieni w nazwie zdarzenia nie wystąpili w meczu.

Objaśnienia typów:

TAK - oznacza, że zawodnik (lub co najmniej jeden z grupy zawodników wymienionych w nazwie zdarzenia) strzeli gola,

NIE - oznacza, że zawodnik (żaden z wymienionych zawodników) nie strzeli gola.

Gole samobójcze nie są zaliczane na konto danego zawodnika.

**otrzyma żółtą kartkę? (TAK, NIE)** - Typuje się, czy wskazany zawodnik (lub co najmniej jeden z grupy wskazanych zawodników) otrzyma co najmniej jedną żółtą kartkę. Zdarzenie uznaje się za ważne, jeśli dany zawodnik wystąpi w meczu (czas jego gry nie jest istotny). W przypadku, gdy zawodnik w regulaminowym czasie gry nie pojawi się na boisku, zdarzenie zostaje unieważnione. Jeżeli nazwa zdarzenia zawiera grupę zawodników (np. "Injac lub Cionek"), zdarzenie zostaje unieważnione tylko wtedy, gdy wszyscy zawodnicy wymienieni w nazwie zdarzenia nie wystąpili w meczu.

Objaśnienia typów:

TAK - oznacza, że zawodnik (lub co najmniej jeden z grupy zawodników wymienionych w nazwie zdarzenia) otrzyma żółtą kartkę,

NIE - oznacza, że zawodnik (żaden z wymienionych zawodników) nie otrzyma żółtej kartki.

#### **1.2. Szczegółowe zasady rozliczania zdarzeń typu "Na Żywo".**

1.2.1. W zdarzeniach dotyczących naliczania punktów za przyznane kartki, punkty oblicza się następująco:

- żółta kartka: 10 punktów
- czerwona kartka: 25 punktów
- druga żółta kartka i w konsekwencji czerwona: 25 punktów

Reguła ta dotyczy następujących rodzajów zdarzeń:

- **mecz: ilosc punktow za kartki**
- **mecz: ilosc punktow za kartki przedzialy**
- **1 polowa: ilosc punktow za kartki**
- **1 polowa: ilosc punktow za kartki przedzialy**

1.2.2. W zdarzeniach dotyczących łącznej liczby pokazanych kartek, liczbę kartek oblicza się następująco:

- żółta kartka: 1 kartka
- czerwona kartka: 2 kartki
- druga żółta kartka i w konsekwencji czerwona: 2 kartki

Reguła ta dotyczy następujących rodzajów zdarzeń:

- **mecz: więcej kartek**
- **mecz: ilosc kartek**
- **mecz: <gosp> ilosc kartek**
- **mecz: <gosc> ilosc kartek**
- **mecz: ilosc kartek przedzialy**
- **1 polowa: ilosc kartek**
- **1 polowa: <gosp> ilosc kartek**
- **1 polowa: <gosc> ilosc kartek**
- **1 polowa: ilosc kartek przedzialy**

1.2.3. W zdarzeniach określonych w pkt 1.2.1 i 1.2.2 nie bierze się pod uwagę kartek przyznanych po odgwizdaniu zakończenia meczu oraz kartek pokazanych osobom nie biorącym udziału w grze, np. menedżerom czy zawodnikom rezerwowym, którzy nie uczestniczą w grze.

## 2. TENIS

- W przypadku, gdy zdarzenie nie odbyło się w określonym czasie i zostało przeniesione na inny termin lub przerwane, nie zostaje unieważnione. Niezależnie od nowego terminu podanego przez organizatora zdarzenie pozostaje ważne do czasu, kiedy zdarzenie zostanie rozegrane w ramach czasowych turnieju.
- Jeżeli wystąpi krecz, to zdarzenie zostaje unieważnione, za wyjątkiem zdarzeń dotyczących wyłącznie 1. seta oraz wyłącznie 2. seta.
- W przypadku kreczu, zdarzenie dotyczące wyłącznie 1. seta:
  - zostaje unieważnione, jeżeli krecz wystąpił w 1. secie,
  - nie zostaje unieważnione w pozostałych przypadkach.
- W przypadku kreczu, zdarzenie dotyczące wyłącznie 2. seta:
  - zostaje unieważnione, jeżeli krecz wystąpił przed zakończeniem 2. seta,
  - nie zostaje unieważnione w pozostałych przypadkach.

Zdarzenie zostaje unieważnione, gdy zawodnik lub para podda się przed rozpoczęciem spotkania, a także w przypadku, gdy zdarzenie nie odbędzie się w ramach czasowych turnieju ustalonych przez organizatora.

W zdarzeniach typu "Na Żywo" dotyczących łącznej liczby gemów w meczu dla spotkań deblowych, deblowy super tie-break traktowany jest jako 1 gem.

## 3. FORMUŁA 1

- Dla wszystkich zdarzeń **dotyczących wyścigu** za obowiązujący uważa się wynik osiągnięty zgodnie z przepisami zawodów Formuły 1, ogłoszony przez sędziów jako oficjalny
- Zawodnik zostaje sklasyfikowany jeśli przejedzie minimum 90% długości wyścigu.
- Dla wszystkich zdarzeń dotyczących kwalifikacji wyścigu za obowiązujący uważa się wynik zawodnika osiągnięty podczas trwania kwalifikacji, zgodny z przepisami Formuły 1

**Pojedynki (1, 2)** – Typuje się, który zawodnik zajmie wyższą pozycję w wyścigu. W przypadku, gdy jeden z zawodników nie zostanie sklasyfikowany, wygrywa kierowca, który ukończył wyścig. Przypadku, gdy obaj kierowcy nie zostaną sklasyfikowani, zdarzenie zostaje unieważnione.

**Wyżej sklasyfikowany bolid (1, 2)** - Typuje się, który z kierowców wymienionych w parze teamów zajmie najwyższe miejsce w wyścigu.

Przykład 1: Ferrari-Red Bull

Alonso (Ferrari) zajmuje w wyścigu 2. miejsce

Raikkonen (Ferrari) zajmuje 6. miejsce

Vettel (Red Bull) zajmuje 3. miejsce

Ricciardo (Red Bull) zajmuje 5. miejsce

W tym przypadku najwyższe miejsce z kierowców podanych teamów zajął Alonso, czyli zwycięzca jest Ferrari (prawidłowy typ „1”)

#### **4. KOSZYKÓWKA**

**Pojedynki wirtualne** - Typuje się wynik ogólny wirtualnego pojedynku z uwzględnieniem handicapu w regulaminowym czasie gry (bez ewentualnych dogrywek). Pojedynki tworzone są wirtualnie z dwóch różnych spotkań, a do ich rozstrzygnięcia brane są pod uwagę ilości punktów zdobyte przez podane w ofercie zespoły (bez punktów zdobytych w ewentualnych dogrywkach), np.:

Wyniki spotkań ligi polskiej:

Stelmet Z.G.-Prokom 90-77

Trefl S.-Turów Z. 88-82

Spotkanie wirtualne:

Stelmet Z.G.-Trefl S.

Do rozstrzygnięcia wirtualnego pojedynku pomiędzy zespołami Stelmetu Z.G. oraz Trefla S., bierze się pod uwagę liczbę punktów zdobytych przez zespół Stelmetu Z.G. (bez punktów zdobytych w ewentualnej dogrywce) w meczu z Prokodem (90 pkt), oraz liczbę punktów zdobytych przez zespół Trefla S. (bez punktów zdobytych w ewentualnej dogrywce) w meczu z Turowem Z. (88 pkt). Wynikiem wirtualnego pojedynku jest więc:

Stelmet Z.G.-Trefl S. 90-88 ,

i zwycięzcą jest zespół Stelmetu Z.G.

#### **5. TILT**

"TILT" jest specjalną grupą zdarzeń sportowych, najczęściej z piłki nożnej, obejmującą takie zdarzenia jak:

**więcej goli? (1, X, 2)**

Przykład: "Więcej goli?" AC Milan - FC Barcelona

W zdarzeniu typu "Więcej goli?" typuje się, który zespół z podanych zdobędzie więcej goli w swoich meczach rozgrywanych w określonym czasie. Jeżeli np. AC Milan gra z Livorno (wynik: 2:0) a FC Barcelona z Atletico (wynik: 1:1), to wynikiem meczu pomiędzy AC Milan a FC Barcelona jest wynik 2:1 (typ prawidłowy: "1"). Można stosować typy pojedyncze "1", "X" lub "2".

**ilość goli?** (+, -) – czy wskazane zespoły zdobędą w najbliższych swoich spotkaniach określoną liczbę goli.

Przykład: "Ilość goli?" Valencia+Ajax A. (3,5 gola)

W zdarzeniu typu "ilość goli?" typuje się, czy para zespołów zdobędzie łącznie w swoich meczach, rozgrywanych w określonym czasie, mniejszą ilość goli od wskazanej w ofercie (-), lub większą ilość goli od wskazanej w ofercie (+). Jeżeli np. Valencia gra z Realem (wynik 1:0) a Ajax z Alkmaar (wynik 2:2), to łączna ilość bramek strzelona przez zespoły wymienione w zdarzeniu jest równa 3. W tym przypadku prawidłowy typ to poniżej 3,5 gola (-3,5).

## **6. TYP DNIA**

1. W grupie zdarzeń "Typ dnia" typuje się wyniki zdarzeń z rodzajów 1-X-2 i 1-2 (wynik ogólny meczu).
2. Na kuponie może się znajdować maksymalnie jedno zdarzenie z grupy "Typ dnia".
3. Zdarzenie z grupy "Typ dnia" można umieścić w zakładzie Pojedynczym, jak również można łączyć z innymi zdarzeniami z oferty, z zastrzeżeniem ust. 4.
4. Zdarzenia z grupy "Typ dnia" nie można łączyć z następującymi zdarzeniami:
  - dotyczącymi tego samego wydarzenia, w tym meczu, znajdującego się w ofercie poza grupą zdarzeń "Typ dnia",
  - długoterminowymi (np. klasyfikacja końcowa) dotyczącymi tego samego zespołu lub zawodnika, co zdarzenie znajdujące się w grupie zdarzeń "Typ dnia",
  - z grupy zdarzeń "SUPEROFERTA",
  - z grupy zdarzeń "TURBO",
  - z grupy zdarzeń "Tilt", jeśli zdarzenie dotyczy tego samego zespołu lub zawodnika.
5. Zdarzenia z grupy zdarzeń "Typ dnia" rozlicza się zgodnie z zasadami rozliczania zdarzeń w sporcie, do którego należy zdarzenie, z tym że w przypadku tenisa, krecz lub walkower powoduje unieważnienie zdarzenia niezależnie od seta, w którym wystąpił krecz lub walkower.

## **7. LEKKOATLETYKA**

**pojedynki zawodników** - Typuje się, który zawodnik zajmie wyższe miejsce w końcowej klasyfikacji zawodów. W przypadku, gdy zawodnicy:

- nie zakwalifikują się do finału: wygrywa ten, który osiągnie wyższy etap,
- odpadną na tym samym etapie rywalizacji - zwycięzcą jest ten, który osiągnął lepszy rezultat.

Jeśli jeden z zawodników wycofa się z zawodów, a drugi osiągnie co najmniej ten sam etap rywalizacji, na którym wycofał się ten zawodnik, to przegranym w pojedynku jest ten, który wycofał się z zawodów.

Zdarzenie zostaje unieważnione, gdy:

- zawodnik nie stanie na starcie zawodów (w przypadku zawodów odbywających się w przeciągu jednego dnia)
- zawodnik nie stanie na starcie do pierwszego etapu rozgrywek (do którego zawodnik jest zakwalifikowany) w dniu podanym w ofercie (w przypadku zawodów odbywających się w przeciągu dłuższym niż 1 dzień)
- obaj zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani (falstart, przekroczenie linii toru, itp.) na tym samym etapie zawodów
- jeden zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, a drugi nie ukończy biegu (w konkurencjach biegowych) – na tym samym etapie zawodów



- zawodnicy odpadają na tym samym etapie rozgrywek, ale startowali w różnych biegach (grupach) i osiągnęli ten sam wynik
- obaj zawodnicy wycofają się na tym samym etapie zawodów.

## **8. BASEBALL**

- Gdy w danym dniu rozgrywane są dwa mecze tych samych drużyn (według czasu lokalnego), za obowiązujący uznaje się wynik końcowy (łącznie z dogrywkami) pierwszego spotkania tych drużyn.
- W przypadku, gdy mecz został przerwany i nie został dokończony w ciągu 12 godzin od czasu jego rozpoczęcia, wszystkie zdarzenia dotyczące tego meczu zostają unieważnione.
- W przypadku, gdy mecz nie odbył się w zaplanowanym dniu, wszystkie zdarzenia dotyczące tego meczu zostają unieważnione, nawet wtedy, gdy w tym samym dniu odbył się wcześniej zaplanowany drugi mecz tych samych drużyn.

## **9. SKOKI**

- Zdarzenia są rozliczane zgodnie z oficjalną klasyfikacją, niezależne od ilości serii, z których zawody będą się składać.
- Zdarzenie dotyczące pojedynku w kwalifikacjach do konkursu zostaje unieważnione, jeżeli przynajmniej jeden z zawodników ma zapewniony start w konkursie głównym z racji zajmowanego miejsca w generalnej klasyfikacji Pucharu Świata.

**klasyfikacja końcowa**- Zdarzenie zostaje unieważnione, jeżeli zawodnik nie zakwalifikuje się do pierwszej serii konkursu głównego. Jeżeli zawodnik, który zakwalifikował się do pierwszej serii konkursu głównego zostanie zdyskwalifikowany, zdarzenie zawierające typowanie miejsca zajętego przez tego zawodnika rozlicza się jako błędnie wytypowane. Parametr  $X$  oznacza ostatnie miejsce w klasyfikacji brane pod uwagę.

**najlep. z [dany kraj]** - Zdarzenie zostaje unieważnione, jeśli skład drużyny był inny niż podany w ofercie.

## **10. BIEGI NARCIARSKIE**

**lepszy 1 zmiana** - Typuje się, który z podanych zawodników uzyska lepszy czas na pierwszej zmianie w biegu sztafetowym. Jeżeli co najmniej jeden z zawodników nie wystartuje lub weźmie udział w biegu sztafetowym na innej zmianie niż pierwsza, zdarzenie zostaje unieważnione. Dyskwalifikacja lub nieukończenie biegu przez zawodnika nie powoduje unieważnienia zdarzenia.

## **11. TANIEC Z GWIAZDAMI**

- W zdarzeniach z tej grupy typuje się miejsca w końcowej klasyfikacji par biorących udział w konkursie tanecznym o nazwie "Taniec z Gwiazdami". Na końcową kolejność w danym odcinku składa się suma punktów rankingowych przyznawanych przez sędziów oraz widzów. Jeżeli dwie lub więcej par będą miały tę samą liczbę punktów po dodaniu liczby punktów przyznanych przez sędziów i widzów, o miejscu w końcowej klasyfikacji w danym odcinku programu decyduje liczba punktów przyznanych przez widzów w głosowaniu sms i audiotele (im więcej tych punktów tym wyższe miejsce w rankingu).

## **12. TURBO**

1. W zdarzeniach z grupy „TURBO” typuje się, czy wszystkie wymienione zespoły/zawodnicy

wygrają swoje spotkania w danym dniu. Zdarzenia dotyczą wyłącznie regulaminowego czasu gry, bez ewentualnych dogrywek i rzutów karnych.

Przykład:

Komplet zwycięstw TAK

Arsenal + Ajax + Lazio 3,60

Jeśli wszystkie wymienione zespoły/zawodnicy wygrają swoje spotkania, to zdarzenie jest trafione (z powyższego przykładu kurs takiego zdarzenia na typ "TAK" to 3,60). W przeciwnym wypadku zdarzenie jest nietrafione.

2. Zdarzenia z grupy "TURBO" rozlicza się zgodnie z zasadami rozliczania zdarzeń w sporcie, do którego należy dane zdarzenie. Ponadto, krecz lub walkower w tenisie w zdarzeniu z grupy „TURBO” powoduje unieważnienie zdarzenia.

3. Na kuponie oraz w zakładzie prostym może się znajdować maksymalnie 1 zdarzenie z grupy „TURBO”.

4. Zdarzenia z grupy „TURBO” można umieszczać na kuponie i w zakładzie prostym łącznie z innymi zdarzeniami z oferty, z wyłączeniem:

- zdarzeń z udziałem zespołów/zawodników wymienionych i odnoszących się do poszczególnych zdarzeń z tej grupy;
- zdarzeń długoterminowych (np. klasyfikacja końcowa), które dotyczą wymienionych w danej grupie zespołów/zawodników;
- zdarzeń z grupy „Superoferta”;
- zdarzeń z grupy „Typu Dnia”;
- zdarzeń z grupy „Tilt”, jeśli zdarzenie dotyczy tego samego zespołu/zawodnika.

### **13. CURLING**

- Za obowiązujący uznaje się wynik wydarzenia uzyskany po ewentualnych dodatkowych endach.
- Zdarzenie nie zostaje unieważnione, jeżeli mecz został przerwany przez dowolną drużynę, niezależnie od momentu spotkania, w którym nastąpiło przerwanie, a wynik został uznany za ostateczny. Wyjątek stanowią zdarzenia typu „ponizej/powyzej”: jeśli w momencie przerwania spotkania przed regulaminowym zakończeniem suma punktów była niższa od określonej w ofercie to zdarzenie zostaje unieważnione, natomiast jeśli suma punktów była wyższa od określonej w ofercie zdarzenie pozostaje ważne i zostaje rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem.

### **14. SIATKÓWKA PLAŻOWA**

- Zdarzenie zostaje unieważnione w przypadku, gdy para podda się przed rozpoczęciem spotkania lub skreczuje w trakcie meczu, niezależnie od fazy meczu. W przypadku kreczu po pierwszym secie, również zdarzenie dotyczące wyniku 1. seta jest unieważnione.

### **15. TWÓJ MECZ**

- W sporcie "Twój Mecz" typuje się wyniki zdarzeń dotyczących wskazanego meczu, głównie piłki nożnej.

- Wszystkie zdarzenia dotyczą wyłącznie regulaminowego czasu gry, bez ewentualnej dogrywki lub rzutów karnych.
- Zdarzenia należące do sportu "Twój Mecz" stanowią grupę wyłączną - **nie można ich łączyć** ze zdarzeniami z oferty należącymi do innych sportów.
- W zakładzie prostym zawierającym zdarzenia ze sportu "Twój Mecz" muszą się znajdować co najmniej 3 zdarzenia. Minimalna ilość zdarzeń może zostać zwiększona dla poszczególnych zdarzeń znajdujących się w ofercie.

### **16. KULKI 7 z 27**

W grupie zdarzeń "Kulki 7 z 27" typuje się do 7 zdarzeń (meczów) spośród 27 zdarzeń (meczów) znajdujących się w ograniczonej ofercie (zestawie par), które znajdują się wśród dokładnie 7 zdarzeń (meczów) spełniających poniższe warunki:

- 1) suma goli zdobytych przez obie drużyny w 1. połowie jest parzysta, a w całym meczu nieparzysta - jeżeli jest to mecz piłki nożnej albo piłki ręcznej,
- 2) suma goli zdobytych przez obie drużyny w 1. tercji jest parzysta, a w całym meczu nieparzysta - jeżeli jest to mecz hokeja na lodzie,
- 3) suma punktów zdobytych przez obie drużyny w 1. kwarcie jest parzysta, a w całym meczu nieparzysta - jeżeli jest to mecz koszykówki dzielony na kwarty,
- 4) suma punktów zdobytych przez obie drużyny w 1. połowie jest parzysta, a w całym meczu nieparzysta - jeżeli jest to mecz koszykówki dzielony na połowy.

- Dokładnie 7 zdarzeń (meczów) spełniających powyższe warunki określa Spółka, na podstawie wyników poszczególnych meczów, z uwzględnieniem sytuacji wyjątkowych opisanych poniżej, gdy zdarzeń spełniających warunki jest mniej albo więcej niż 7.

- Każdy mecz ma przypisany numer porządkowy od 1 do 27, który określa się w nazwie zdarzenia.

- W przypadku, gdy więcej niż 7 zdarzeń z zestawu par spełni powyższe warunki, wybiera się spośród nich dokładnie 7 zdarzeń o najniższych numerach porządkowych. Pozostałe zdarzenia traktuje się jako te, które nie spełniają żądanych warunków.

- Jeżeli mniej niż 7 zdarzeń z zestawu par spełni powyższe warunki, jako wynik bierze się te zdarzenia, a dla pozostałych zdarzeń stosuje się kryterium dodatkowe: wybiera się te zdarzenia, w których pierwsza połowa (tercja, kwarta) meczu zakończyła się parzystą sumą goli (punktów), a cały mecz zakończył się również parzystą sumą goli (punktów). Jeśli zdarzeń spełniających dodatkowe kryterium jest więcej niż ilość wystarczająca do uzupełnienia do 7 zdarzeń, to wybiera się zdarzenia o najwyższych numerach porządkowych (zaczynając od numeru 27, w kierunku niższych numerów).

- Każdy zestaw par ma określoną w ofercie datę i godzinę rozpoczęcia meczów oraz przewidywaną datę zakończenia. Jeżeli nie określono daty zakończenia, to przyjmuje się, że jest ona równa dacie rozpoczęcia.
- Jeżeli w ofercie dostępnych jest kilka zestawów par na różne dni, każdy taki zestaw rozliczany jest niezależnie.
- W nazwie zdarzenia umieszcza się skrót nazwy dyscypliny sportowej, do której należy mecz:
  - PN - jeżeli jest to mecz piłki nożnej mężczyzn,
  - Pk - jeżeli jest to mecz piłki nożnej kobiet,
  - PR - jeżeli jest to mecz piłki ręcznej mężczyzn,
  - Rk - jeżeli jest to mecz piłki ręcznej kobiet,
  - H lub HO - jeżeli jest to mecz hokeja na lodzie
  - K lub KO - jeżeli jest to mecz koszykówki mężczyzn

Kk - jeżeli jest to mecz koszykówki kobiet

Jeżeli nazwa zdarzenia nie zawiera skrótu nazwy dyscypliny sportowej, to przyjmuje się, że dane zdarzenie dotyczy meczu piłki nożnej.

- Zdarzenia należące do grupy "Kulki 7 z 27" można łączyć z innymi zdarzeniami z oferty, za wyjątkiem zdarzeń dotyczących typowanego meczu, w tym zdarzeń wspierających się.
- W zakładzie zawierającym zdarzenie należące do grupy "Kulki 7 z 27" muszą się znajdować co najmniej 2 zdarzenia.
- W zakładzie zawierającym zdarzenia należące do grupy "Kulki 7 z 27" może się znajdować maksymalnie 7 zdarzeń z tego samego zestawu par.
- W celu wyłonienia 7 zdarzeń spełniających wskazane kryteria bierze się pod uwagę wyniki meczów uzyskane w regulaminowym czasie gry, bez ewentualnych dogrywek lub rzutów karnych.
- Zdarzenie zostaje unieważnione w przypadkach określonych w zasadach rozliczania zdarzeń w dyscyplinie sportowej, do której należy zdarzenie, a także w poniższych przypadkach:
  - a) mecz został odwołany, przełożony lub z innych powodów nie zakończył się w regulaminowym czasie gry, najpóźniej do godz. 8.00 w dniu następującym po dacie zakończenia określonej w zestawie par;
  - b) jeżeli co najmniej 4 mecze z zestawu par zostały unieważnione, to wszystkie zdarzenia w zestawie par zostają unieważnione.
- W przypadku, gdy co najmniej jedno zdarzenie zostanie unieważnione, zdarzenia unieważnione pomija się, a z pozostałych zdarzeń wybiera się 7 zdarzeń spełniających wyżej określone kryteria.

**czy\_będzie\_w\_7-ce? (TAK, NIE)** - Typuje się, czy wybrane zdarzenie znajdzie się wśród 7 zdarzeń spełniających warunki określone w zestawie par (TAK - znajdzie się, NIE - nie znajdzie się). Typ "NIE" nie jest prawidłowy, jeżeli zdarzenie zostało unieważnione.

## **17. MOTOCYKLE**

**klasyfikacja końcowa (zw, m1-3, m1-5, m1-7)** – Typuje się, które miejsce w klasyfikacji końcowej poszczególnych zawodów zajmie dany zawodnik.

Objaśnienia typów:

**zw** –zwycięstwo danego zawodnika,

**m1-3** –zawodnik zajmie miejsce w pierwszej trójce,

**m1-5** –zawodnik zajmie miejsce w pierwszej piątce.

**m1-7** –zawodnik zajmie miejsce w pierwszej piątce.

**Pojedynki (1, 2)** – Typuje się, który zawodnik zajmie wyższą pozycję w wyścigu. W przypadku, gdy jeden z zawodników nie ukończy wyścigu, wygrywa kierowca, który ukończył wyścig. W przypadku, gdy obaj zawodnicy nie ukończą wyścigu, zdarzenie zostaje unieważnione.

## **18. SUPEROFERTA**

1. W grupie zdarzeń „Superoferta” znajdują się zdarzenia z różnych dyscyplin sportowych, które można umieszczać na kuponie łącznie z innymi zdarzeniami z oferty, z wyłączeniem:

- tego samego spotkania, umieszczonego w standardowej ofercie zdarzeń (spoza „Superoferty”);
- zdarzeń długoterminowych (np. klasyfikacja końcowa), które dotyczą tego samego

- zespołu/zawodnika;  
- zdarzeń z grupy „Typu Dnia”;  
- zdarzeń z grupy „Tilt”, jeśli zdarzenie dotyczy tego samego zespołu/zawodnika.

2. Zdarzenia z grupy „Superoferta” rozlicza się zgodnie z zasadami rozliczania zdarzeń w sporcie, do którego należy zdarzenie. Ponadto, krecz lub walkower w tenisie w zdarzeniu z „Superoferty” powoduje unieważnienie zdarzenia.

3. W zakładzie prostym oraz na kuponie mogą się znaleźć maksymalnie 4 zdarzenia z „Superoferty”.

4. W zakładzie prostym oraz na kuponie obejmującym zdarzenia z grupy „Superoferta” muszą się znajdować takie zdarzenia, aby zostały spełnione reguły określone w poniższej tabeli:

Liczba zdarzeń z „Superoferty”	Liczba zdarzeń z pozostałej oferty	Minimalny kurs zdarzenia z pozostałej oferty
1	3	1,10
2	5	1,10
3	7	1,10
4	8	1,10

### **19. ŻUŻEL LIGA POLSKA; LIGA SZWEDZKA**

- Mecz uznaje się za prawidłowo ukończony, jeżeli zakończyło się minimum 8 biegów.

**mecz (1, X, 2)**- Typuje się zwycięzcę spotkania przy uwzględnieniu punktów bonusowych dodanych poszczególnym zespołom, np.

Tarnów – Wrocław (0:4)

Do końcowego wyniku spotkania dodaje się 4 punkty bonusowe drużynie z Wrocławia.

**wynik po 8 biegu (1, X, 2)** – Typuje się wynik spotkania po rozegraniu 8 biegów.

**kto więcej pkt (1, X, 2)** – Typuje się zwycięzcę pojedynku przy uwzględnieniu punktów bonusowych dodanych poszczególnym zawodnikom, np.:

J.Hampel – T.Gollob (0:1)

Do wyniku pojedynku dodaje się 1 punkt bonusowy dla T.Golloba. Zdarzenie zawsze dotyczy sumy punktów uzyskanych przez zawodników w pierwszych 5 startach (bez ewentualnych punktów uzyskanych w kolejnych biegach nr 6 oraz nr 7). Jeżeli tych startów było mniej, to zdarzenie pozostaje ważne, a sumę punktów liczy się z biegów, w których zawodnik wziął udział.

Zdarzenie zostaje unieważnione w przypadku, gdy wskazany w danym pojedynku zawodnik nie znajdzie się w protokole meczowym i tym samym nie będzie uprawniony do startu w żadnym biegu w ciągu całego meczu, a także w przypadku ZZ (zastępstwa zawodnika), jeżeli zastępowany w ramach ZZ zawodnik był wypisany w parze.

**ilość punktów (-, +)** – Typuje się, czy suma punktów uzyskanych przez danego zawodnika będzie niższa albo wyższa od liczby punktów podanej w ofercie, np.:

T.Gollob (10,5)

Typuje się, czy suma punktów zdobytych przez T.Golloba będzie niższa albo wyższa od podanej (10,5)

liczby punktów. Typ "-" oznacza, że dany zawodnik zdobędzie mniejszą od podanej liczbę punktów. Typ "+" oznacza, że dany zawodnik zdobędzie większą liczbę punktów od podanej.

Zdarzenie zawsze dotyczy sumy punktów uzyskanych przez zawodników w pierwszych 5 startach (bez ewentualnych punktów uzyskanych w kolejnych biegach nr 6 oraz nr 7). Jeżeli tych startów było mniej, to zdarzenie pozostaje ważne, a sumę punktów liczy się z biegów, w których zawodnik wziął udział. Aby zdarzenie było ważne, w spotkaniu musi odbyć się pełnych 15 biegów. Jeżeli spotkanie zostanie zakończone przed rozegraniem 15-tego biegu, to wszystkie zdarzenia, w których typuje się ilość punktów zdobytych przez poszczególnych zawodników, zostają unieważnione.

**Ilość wygranych biegów (-, +)** - Typuje się, czy ilość wygranych biegów przez danego zawodnika będzie niższa albo wyższa od liczby podanej w ofercie, np.:

J.Hampel(2,5)

Typuje się, czy ilość indywidualnych zwycięstw biegowych J.Hampela będzie niższa albo wyższa od podanej (2,5) ilości wygranych biegów. Typ „-” oznacza, że dany zawodnik wygra mniej biegów od wartości podanej w ofercie. Typ „+” oznacza, że dany zawodnik wygra więcej biegów od wartości podanej w ofercie. Zdarzenie zawsze dotyczy pierwszych pięciu startów każdego zawodnika (ewentualne starty w biegach nr 6 oraz 7 nie są liczone). Jeżeli tych startów było mniej, to zdarzenie pozostaje ważne, a ilość wygranych biegów liczy się z biegów, w których zawodnik wziął udział. Aby zdarzenie było ważne, w spotkaniu musi odbyć się pełnych 15 biegów. Jeżeli spotkanie zostanie zakończone przed rozegraniem 15-tego biegu, to wszystkie zdarzenia, w których typuje się ilość wygranych biegów przez poszczególnych zawodników, zostają unieważnione.

**wirtualne pojedynki (1, X, 2)** –Typuje się zwycięzcę pojedynku pomiędzy zawodnikami biorącymi udział w dwóch różnych spotkaniach. Obowiązują zasady rozliczania zdarzenia jak dla zdarzenia „kto więcej pkt?”.

## **20. ŻUŻEL GP**

**klasyfikacja końcowa (V, 1-2, 1-4, 1-8)** – Typuje się, które miejsce w klasyfikacji końcowej poszczególnych zawodów Grand Prix zajmie dany zawodnik.

Objaśnienia typów:

**V** –zwycięstwo danego zawodnika,

**1-2** –zawodnik wygra lub zajmie 2. miejsce,

**1-4** –zawodnik zajmie miejsce w pierwszej czwórce,

**1-8** –zawodnik zajmie miejsce w pierwszej ósemce.

**kto więcej punktów? (1, X, 2)** - Typuje się zwycięzcę pojedynku między dwoma zawodnikami. Wygrywa zawodnik, który w danym turnieju zdobędzie większą ilość punktów. W przypadku, gdy zawodnicy zdobędą taką samą ilość punktów wynikiem jest remis (prawidłowy typ „X”). Do ustalenia liczby punktów brane są pod uwagę punkty uzyskane przez zawodników w całym turnieju (łącznie z punktami uzyskanymi w półfinałach jak i finale zawodów).

**zwycięzca wyścigu (zw)** –Typuje się zwycięzców poszczególnych wyścigów (od biegu nr 1 do biegu nr 20). Aby zdarzenie było ważne wszyscy wymienieni zawodnicy muszą pojawić się na starcie danego wyścigu.

**Ilość punktów (-, +)** – Typuje się, czy suma punktów uzyskanych przez danego zawodnika będzie niższa albo wyższa od liczby punktów podanej w ofercie, np.:

N.Pedersen (10,5)

Typ poniżej „- ” oznacza, że dany zawodnik zdobędzie mniejszą od podanej liczbę punktów, a typ powyżej „+ ”, że dany zawodnik zdobędzie większą od podanej liczbę punktów. Zdarzenie zawsze dotyczy sumy punktów uzyskanych przez zawodników w swoich pierwszych 5 startach (liczona jest zasadnicza faza

turnieju, a więc pierwsze 20 wyścigów całego turnieju bez punktów uzyskanych w półfinałach i finale turnieju). Jeżeli tych startów było mniej to zdarzenie pozostaje ważne.

## **21. ŻUŻEL - DRUŻYNOWY PUCHAR ŚWIATA**

**kto więcej punktów? (1, X, 2)** – Typuje się zwycięzcę pojedynku przy uwzględnieniu punktów bonusowych dodanych poszczególnym zawodnikom, np.:

N.Pedersen – J.Hampel (0:2)

Do wyniku pojedynku dodaje się 2 punkty bonusowe dla J.Hampela. Zakład zawsze dotyczy sumy punktów uzyskanych przez zawodników w pierwszych 5 startach (bez ewentualnych punktów uzyskanych w kolejnych biegach nr 6 oraz nr 7). Jeżeli tych startów było mniej, to zdarzenie pozostaje ważne, a sumę punktów liczy się z biegów, w których zawodnik wziął udział. Punkty uzyskane przez tzw. "jokera" też są zaliczane.

**ilość punktów (-, +)** – Typuje się, czy suma punktów uzyskanych przez danego zawodnika będzie niższa albo wyższa od liczby punktów podanej w ofercie, np.:

T.Gollob (12,5)

W podanym przykładzie typuje się, czy suma punktów zdobytych przez T.Golloba będzie niższa albo wyższa od podanej (12,5) liczby punktów. Typ "-" oznacza, że dany zawodnik zdobędzie mniejszą od podanej liczbę punktów. Typ "+" oznacza, że dany zawodnik zdobędzie większą liczbę punktów od podanej.

Zakład zawsze dotyczy sumy punktów uzyskanych przez zawodników w pierwszych 5 startach (bez ewentualnych punktów uzyskanych w kolejnych biegach nr 6 oraz nr 7). Jeżeli tych startów było mniej, to zdarzenie pozostaje ważne, a sumę punktów liczy się z biegów, w których zawodnik wziął udział. Punkty uzyskane przez tzw. "jokera" też są zaliczane.

## **22. ŻUŻEL – IMP, ZŁOTY KASK**

**kto więcej punktów? (1, X, 2)** – Typuje się zwycięzcę pojedynku przy uwzględnieniu punktów bonusowych dodanych poszczególnym zawodnikom, np.:

T.Gollob – J.Hampel (0:2)

Do wyniku pojedynku dodaje się 2 punkty bonusowe dla J.Hampela. Zdarzenie zawsze dotyczy sumy punktów uzyskanych przez zawodników w pierwszych 5 startach (dodatkowe biegi, rozgrywane w przypadku równej ilości punktów uzyskanych przez zawodników w celu określenia klasyfikacji końcowej, nie są brane pod uwagę). Jeżeli tych startów było mniej, to zdarzenie pozostaje ważne, a sumę punktów liczy się z biegów, w których zawodnik wziął udział.

**ilość punktów (-, +)** – Typuje się, czy suma punktów uzyskanych przez danego zawodnika będzie niższa albo wyższa od liczby punktów podanej w ofercie, np.:

T.Gollob (12,5)

W podanym przykładzie typuje się, czy suma punktów zdobytych przez T.Golloba będzie niższa albo wyższa od podanej (12,5) liczby punktów. Typ "-" oznacza, że dany zawodnik zdobędzie mniejszą od podanej liczbę punktów. Typ "+" oznacza, że dany zawodnik zdobędzie większą liczbę punktów od podanej.

Zdarzenie zawsze dotyczy sumy punktów uzyskanych przez zawodników w pierwszych 5 startach (dodatkowe biegi, rozgrywane w przypadku równej ilości punktów uzyskanych przez zawodników w celu określenia klasyfikacji końcowej, nie są brane pod uwagę). Jeżeli tych startów było mniej, to zdarzenie pozostaje ważne, a sumę punktów liczy się z biegów, w których zawodnik wziął udział.

### **23. ŻUŻEL IME**

W ramach wszystkich zdarzeń dotyczących Indywidualnych Mistrzostw Europy nie są zaliczane punkty z tzw. biegu ostatniej szansy, czyli biegu nr 21, który jest biegiem barażowym i pozycje uzyskane w nim przez zawodników nie są punktowane, a decydują jedynie o tym, który z zawodników pojedzie w ścisłym finale.

**klasyfikacja końcowa (V, 1-2, 1-4, 1-6, 1-8)** – Typuje się, które miejsce w klasyfikacji końcowej poszczególnych zawodów IME zajmie dany zawodnik.

Objaśnienia typów:

**V** –zwycięstwo danego zawodnika,

**1-2** –zawodnik wygra lub zajmie 2. miejsce,

**1-4** –zawodnik zajmie miejsce w pierwszej czwórce,

**1-6** –zawodnik zajmie miejsce w pierwszej szóstce,

**1-8** –zawodnik zajmie miejsce w pierwszej ósemce.

**kto więcej punktów? (1, X, 2)** - Typuje się zwycięzcę pojedynku między dwoma zawodnikami. Wygrywa zawodnik, który w danym turnieju zdobędzie większą ilość punktów. W przypadku, gdy zawodnicy zdobędą taką samą ilość punktów wynikiem jest remis (prawidłowy typ „X”). Do ustalenia liczby punktów brane są pod uwagę punkty uzyskane przez zawodników w całym turnieju (bez punktów uzyskanych w tzw. biegu ostatniej szansy, czyli biegu nr 21, który jest biegiem barażowym i pozycje uzyskane w nim przez zawodników nie są punktowane).

**zwycięzca wyścigu (zw)** –Typuje się zwycięzców poszczególnych wyścigów (od biegu nr 1 do biegu nr 20). Aby zdarzenie było ważne wszyscy wymienieni zawodnicy muszą pojawić się na starcie danego wyścigu.

**Ilość punktów(-, +)** – Typuje się, czy suma punktów uzyskanych przez danego zawodnika będzie niższa albo wyższa od liczby punktów podanej w ofercie, np.:

T.Gollob (10,5)

Typ „-” oznacza, że dany zawodnik zdobędzie mniejszą od podanej liczbę punktów, a typ „+”, że dany zawodnik zdobędzie większą od podanej liczbę punktów. Zdarzenie zawsze dotyczy sumy punktów uzyskanych przez zawodników w swoich pierwszych 5 startach (liczona jest zasadnicza faza turnieju, a więc pierwsze 20 wyścigów całego turnieju bez punktów uzyskanych w tzw. biegu ostatniej szansy oraz biegu finałowym). Jeżeli tych startów było mniej to zdarzenie pozostaje ważne.



## **ZAŁĄCZNIK nr 2. Szczegółowe zasady typowania i rozliczania zdarzeń wirtualnych.**

### **1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Jeżeli przepisy określone w niniejszym załączniku są sprzeczne z przepisami ogólnymi niniejszego komunikatu, to należy stosować przepisy określone w tym załączniku.
2. Oferta zdarzeń wirtualnych obejmuje zdarzenia z wirtualnej piłki nożnej, tenisa i koszykówki, których zasady są opisane w rozdziałach 2-4 niniejszego załącznika.
3. W wirtualnej piłce nożnej regulaminowy czas gry jest krótszy niż 90 minut.
4. Zdarzeń wirtualnych nie można łączyć z innymi zdarzeniami z oferty.

### **2. PIŁKA NOŻNA**

Definiuje się poniższe rodzaje zdarzeń dotyczących wirtualnej piłki nożnej.

**mecz: kto wygra** – typuje się, która drużyna zwycięży w regulaminowym czasie gry.

Na przykład, w meczu Osy Białystok-Czerwoni Łódź wytypuj wynik:

1 – jeśli uważasz, że wygrają gospodarze (Osy Białystok),

X – jeśli uważasz, że będzie remis,

2- jeśli uważasz, że wygrają goście (Czerwoni Łódź).

**1 połowa: kto wygra** – typuje się, która drużyna zwycięży po 1 połowie.

Na przykład, w meczu Osy Białystok-Czerwoni Łódź wytypuj wynik:

1 – jeśli uważasz, że po 1. połowie prowadzić będzie drużyna gospodarzy (Osy Białystok),

X – jeżeli uważasz, że po 1. połowie będzie remis,

2 – jeżeli uważasz, że po 1. połowie prowadzić będzie drużyna gości (Czerwoni Łódź).

**następny gol** – typuje się, która drużyna zdobędzie następnego gola.

Na przykład, w meczu Osy Białystok-Czerwoni Łódź wytypuj wynik:

1- jeśli uważasz, że drużyna gospodarzy (Osy Białystok) strzeli następnego gola,

X- jeśli uważasz, że żadna z drużyn nie zdobędzie następnego gola,

2 – jeśli uważasz, że drużyna gości (Czerwoni Łódź) zdobędzie następnego gola.

**mecz: ilość goli/punktów/gemów** – typuje się, czy liczba goli będzie mniejsza albo większa od podanej.

Na przykład, w meczu Osy Białystok-Czerwoni Łódź z progiem 2,5 wytypuj wynik:

poniżej 2,5 – jeśli uważasz, że padnie od 0 do 2 goli w meczu (poniżej progu 2,5),

powyżej 2,5 – jeśli uważasz, że padną przynajmniej 3 gole w meczu (powyżej progu 2,5).

**Handicap 0:x lub x:0** – handicap jest to umowne zwiększenie szansy jednego z zespołów lub zawodników i jednocześnie zmniejszenie szans rywala.

Na przykład, w meczu Osy Białystok-Czerwoni Łódź, gdzie handicap 0:1 oznacza dodatkowy jeden gol dla drużyny gości (Czerwoni Łódź), wytypuj:

1 - jeśli uważasz, że gospodarze (Osy Białystok) wygrają różnicą co najmniej dwóch goli (np.2:0, 3:0, 3:1, itp.),

X - jeśli uważasz, że gospodarze (Osy Białystok) wygrają różnicą dokładnie jednego gola, czyli w przykładowym meczu padnie wynik np. 1:0, 2:1, 3:2, itp.,

2 - jeśli uważasz, że goście (Czerwoni Łódź) wygrają lub zremisują mecz.

**mecz: dokładny wynik** – typuje się dokładny wynik, jakim mecz zakończy się po regulaminowym czasie gry (np. 0:0, 3:3, 2:1, itd.).

**1 połowa/koniec** – typuje się, która drużyna zwycięży po 1. połowie oraz po regulaminowym czasie. Wytypuj:

1/1 – jeśli uważasz, że gospodarz będzie prowadził po 1. połowie oraz wygra po regulaminowym czasie,

1/X – jeśli uważasz, że gospodarz będzie prowadził po 1. połowie oraz mecz zakończy się remisem po regulaminowym czasie,

X/1 – jeśli uważasz, że po 1. połowie będzie remis oraz gospodarz wygra po regulaminowym czasie,

X/X – jeśli uważasz, że po 1. połowie będzie remis oraz mecz zakończy się remisem po regulaminowym czasie,

2/2 - jeśli uważasz, że gość będzie prowadził po 1. połowie oraz wygra po regulaminowym czasie,

2/X - jeśli uważasz, że gość będzie prowadził po 1. połowie oraz mecz zakończy się remisem po regulaminowym czasie,

X/2 - jeśli uważasz, że po 1. połowie będzie remis oraz gość wygra po regulaminowym czasie.

**mecz: podwójna szansa** – typuje się dwa rodzaje wyników meczu w regulaminowym czasie.

Na przykład, w meczu Osy Białystok-Czerwoni Łódź wytypuj wynik:

1X – jeśli uważasz, że gospodarz (Osy Białystok) nie przegra meczu,

X2 – jeśli uważasz, że gość (Czerwoni Łódź) nie przegra meczu,

12 – jeśli uważasz, że mecz nie zakończy się remisem.

**1 połowa: podwójna szansa** – typuje się dwa rodzaje wyników meczu w pierwszej połowie.

Na przykład, w meczu Osy Białystok-Czerwoni Łódź wytypuj wynik:

1X – jeśli uważasz, że gospodarz (Osy Białystok) nie przegra meczu po pierwszej połowie,

X2 – jeśli uważasz, że gość (Czerwoni Łódź) nie przegra meczu po pierwszej połowie,

12 – jeśli uważasz, że pierwsza połowa meczu nie zakończy się remisem.

**mecz: obie drużyny strzelą** – typuje się, czy obie drużyny zdobędą gola w meczu.

Wytypuj:

tak – jeśli uważasz, że obie drużyny zdobędą gola w regulaminowym czasie,

nie – jeżeli uważasz, że przynajmniej jedna drużyna nie zdobędzie gola w regulaminowym czasie.

**mecz: kto strzeli** – typuje się, która drużyna strzeli co najmniej jednego gola w meczu.

Na przykład, w meczu Osy Białystok-Czerwoni Łódź wytypuj wynik:

obie – jeśli uważasz, że obie drużyny zdobędą gola,

tylko 1 – jeśli uważasz, że tylko gospodarz (Osy Białystok) strzeli co najmniej jednego gola,

tylko 2 - jeśli uważasz, że tylko gość (Czerwoni Łódź) strzeli co najmniej jednego gola,

nikt – jeśli uważasz, że żadna z drużyn nie zdobędzie gola.

**mecz: połowa z większą ilością goli** – typuje się, w której połowie padnie więcej goli.

Wytypuj:

1 połowa – jeśli uważasz, że w 1. połowie padnie najwięcej goli,  
2 połowa - jeśli uważasz, że w 2 połowie padnie najwięcej goli,  
po równo – jeśli uważasz, że w obu połowach padnie tyle samo goli.

**mecz: gospodarz/gość ilość goli** – typuje się, czy wybrana drużyna zdobędzie określoną liczbę goli w regulaminowym czasie gry.

Na przykład, w meczu Osy Białystok-Czerwoni Łódź z progiem 1,5 dla Osy Białystok wytypuj wynik:

poniżej 1,5 – jeśli uważasz, że Osy Białystok zdobędą maksymalnie jednego gola,  
powyżej 1,5 – jeśli uważasz, że Osy Białystok zdobędą co najmniej 2 gole.

**mecz: ilość goli(P/N)** – typuje się, czy łączna liczba goli w regulaminowym czasie gry będzie parzysta albo nieparzysta

Wytypuj:

parzysta – jeśli uważasz, że łączna liczba goli będzie parzysta,  
nieparzysta – jeśli uważasz, że łączna liczba goli będzie nieparzysta.

**1 połowa ilość goli/punktów** - typuje się, czy ilość goli zdobytych w 1. połowie będzie mniejsza albo większa od podanej. Na przykład, w meczu Osy Białystok-Czerwoni Łódź z progiem 1,5 wytypuj wynik:

poniżej 1,5 – jeśli uważasz, że padnie od 0 do 1 gola w 1. połowie (poniżej progu),  
powyżej 1,5 – jeśli uważasz, że padną przynajmniej 2 gole w 1. połowie (powyżej progu).

**mecz: remis=zwrot** – typuje się, która drużyna wygra mecz, a w przypadku remisu kurs zdarzenia jest zawsze równy 1.

### 3. TENIS

**mecz: kto wygra** – typuje się, który zawodnik zwycięży w meczu. Na przykład, w meczu Szarik-Kos typuje się wynik:

1 – jeśli zwycięzcą meczu ma być zawodnik wskazany na pierwszym miejscu (Szarik)  
2 – jeśli zwycięzcą meczu ma być zawodnik wskazany na drugim miejscu (Kos)

**1 set: kto wygra** – typuje się, który zawodnik zwycięży w 1. secie. Na przykład, w meczu Szarik-Kos typuje się wynik:

1 – jeśli zwycięzcą 1. seta ma być zawodnik wskazany na pierwszym miejscu (Szarik)  
2 – jeśli zwycięzcą 1. seta ma być zawodnik wskazany na drugim miejscu (Kos)

**1 set: kto wygra 1 gema** – typuje się, który zawodnik zwycięży pierwszego gema w 1. secie. Na przykład, w meczu Szarik-Kos typuje się wynik:

1 – jeśli zwycięzcą 1. gema w 1. secie ma być zawodnik wskazany na pierwszym miejscu (Szarik)  
2 – jeśli zwycięzcą 1. gema w 1. secie ma być zawodnik wskazany na drugim miejscu (Kos)

**1 set: ilość gemów (P/N)** – typuje się, czy łączna liczba gemów w 1. secie będzie parzysta albo nieparzysta. Oznaczenia typów:

parzysta – liczba gemów w 1. secie będzie parzysta

nieparzysta - liczba gemów w 1. secie będzie nieparzysta

**mecz: ilość gemów** – typuje się, czy łączna liczba gemów w meczu zdobyta przez obu zawodników będzie mniejsza albo większa od podanej wartości. Na przykład, jeśli w zdarzeniu podano wartość 22,5, to typuje się wynik:

poniżej 22,5 – jeśli łączna liczba gemów w meczu będzie mniejsza niż 23 gemy

powyżej 22,5 – jeśli łączna liczba gemów w meczu będzie równa 23 gemy lub więcej

**1set: ilość gemów** – typuje się, czy łączna liczba gemów w 1. secie zdobyta przez obu zawodników będzie mniejsza albo większa od podanej wartości. Na przykład, jeśli w zdarzeniu podano wartość 9,5, to typuje się wynik:

poniżej 9,5 – jeśli łączna liczba gemów w 1. secie będzie mniejsza niż 10 gemów

powyżej 9,5 – jeśli łączna liczba gemów w 1. secie będzie równa 10 gemów lub więcej

**mecz: dokładny wynik** – typuje się dokładny wynik w setach jakim zakończy się mecz.

Możliwe są 4 warianty: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

**1 set: dokładny wynik** – typuje się dokładny wynik w gemach, jakim zakończy się 1 set.

Możliwych jest 14 wariantów: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 7:6, 6:7, 5:7, 4:6, 3:6, 2:6, 1:6, 0:6.

**1set 1gem: dokładny wynik** – typuje się dokładny wynik w punktach, jakim zakończy się pierwszy gem w 1. secie.

Możliwe warianty:

G:0 – zawodnik wskazany w nazwie zdarzenia na pierwszym miejscu wygra gema do 0

G:15 - zawodnik wskazany w nazwie zdarzenia na pierwszym miejscu wygra gema do 15

G:30 - zawodnik wskazany w nazwie zdarzenia na pierwszym miejscu wygra gema do 30

G:40 - zawodnik wskazany w nazwie zdarzenia na pierwszym miejscu wygra gema na przewagi

0:G - zawodnik wskazany w nazwie zdarzenia na drugim miejscu wygra gema do 0

15:G - zawodnik wskazany w nazwie zdarzenia na drugim miejscu wygra gema do 15

30:G - zawodnik wskazany w nazwie zdarzenia na drugim miejscu wygra gema do 30

40:G - zawodnik wskazany w nazwie zdarzenia na drugim miejscu wygra gema na przewagi

#### 4. KOSZYKÓWKA

**zwycięzca(łącznie z dogrywką)** – typuje się, która drużyna zwycięży w meczu (łącznie z dogrywką). Na przykład, w meczu Byki Zielona Góra - Wilczury Szczecin typuje się:

1 - jeśli zwycięzcą meczu ma być drużyna gospodarzy (Byki Zielona Góra)

2 - jeśli zwycięzcą meczu ma być drużyna gości (Wilczury Szczecin)

**mecz: ilość punktów(łącznie z dogrywką)** – typuje się, czy łączna ilość punktów zdobytych w całym meczu, łącznie z dogrywką, przez obie drużyny będzie mniejsza albo większa od podanej wartości. Na przykład, w meczu Byki Zielona Góra - Wilczury Szczecin z podaną wartością 165,5 typuje się:

poniżej 165,5 – jeśli łączna liczba zdobytych punktów w meczu będzie mniejsza niż 166 punktów

powyżej 165,5 – jeśli łączna liczba zdobytych punktów w meczu będzie równa 166 lub większa

**handicap(łącznie z dogrywką)** – handicap jest to umowne zwiększenie szans jednej z drużyn i jednocześnie zmniejszenie szans rywala. Wynik zdarzenia określa się na podstawie wyniku meczu, łącznie z dogrywką, z uwzględnieniem wskazanego dla danej drużyny handicapu, czyli typuje się:  
1 - jeśli zwycięzcą meczu, z uwzględnieniem handicapu, ma być drużyna gospodarzy  
2 - jeśli zwycięzcą meczu, z uwzględnieniem handicapu, ma być drużyna gości

**mecz: różnica punktowa(łącznie z dogrywką)** – typuje się, jaką różnicą punktów zakończy się mecz, uwzględniając dogrywkę, i typuje się:

gosp.11+ - zespół gospodarzy wygra przewagą 11 punktów lub więcej

gosp.6-10 - zespół gospodarzy wygra przewagą od 6 do 10 punktów

gosp.1-5 - zespół gospodarzy wygra przewagą od 1 do 5 punktów

gość 1-5 - zespół gości wygra przewagą od 1 do 5 punktów

gość 6-10 - zespół gości wygra przewagą od 6 do 10 punktów

gość 11+ - zespół gości wygra przewagą 11 punktów lub więcej

**1 połowa: kto wygra** – typuje się, która drużyna zwycięży po 1. połowie (po dwóch pierwszych kwartach). Na przykład, w meczu Byki Zielona Góra - Wilczury Szczecin typuj się:

1 – jeśli po 1. połowie prowadzić będzie drużyna gospodarzy (Byki Zielona Góra)

X – jeśli po 1. połowie będzie remis

2 – jeśli po 1. połowie prowadzić będzie drużyna gości (Wilczury Szczecin)

**1 połowa: ilość punktów** – typuje się, czy łączna ilość punktów zdobytych przez obie drużyny w 1. połowie (po dwóch pierwszych kwartach) będzie mniejsza albo większa od podanej wartości.

Na przykład, jeżeli w nazwie zdarzenia podano liczbę 87,5. to typuje się:

poniżej 87,5 – jeśli łączna liczba zdobytych punktów w 1. połowie będzie mniejsza niż 88 punktów

powyżej 87,5 – jeśli łączna liczba zdobytych punktów w 1. połowie będzie równa 88 punktów lub więcej

**1 połowa: handicap** – handicap jest to umowne zwiększenie szans jednej z drużyn i jednocześnie zmniejszenie szans rywala. Wynik zdarzenia określa się na podstawie wyniku 1. połowy (po dwóch pierwszych kwartach) meczu z uwzględnieniem wskazanego dla danej drużyny handicapu, czyli typuje się:

1 - jeśli po 1. połowie prowadzić będzie drużyna gospodarzy, z uwzględnieniem handicapu

2 - jeśli po 1. połowie prowadzić będzie drużyna gości, z uwzględnieniem handicapu

**1 połowa: różnica punktowa** – typuje się, jaką różnicą punktów zakończy się 1. połowa meczu (po dwóch pierwszych kwartach), i typuje się:

X- jeżeli będzie remis po 1. połowie

gosp.11+ - jeżeli drużyna gospodarzy wygra 1. połowę przewagą 11 punktów lub więcej

gosp.6-10 - jeżeli drużyna gospodarzy wygra 1. połowę przewagą od 6 do 10 punktów

gosp.1-5 - jeżeli drużyna gospodarzy wygra 1. połowę przewagą od 1 do 5 punktów

gość 1-5 - jeżeli drużyna gości wygra 1. połowę przewagą od 1 do 5 punktów

gość 6-10 - jeżeli drużyna gości wygra 1. połowę przewagą od 6 do 10 punktów

gość 11+ - jeżeli drużyna gości wygra 1. połowę przewagą 11 punktów lub więcej

**gospodarz ilość punktów(łącznie z dogrywka)** – typuje się, czy ilość punktów zdobytych przez drużynę gospodarzy (wymienioną jako pierwsza) w całym meczu (łącznie z dogrywką) będzie mniejsza albo większa od podanej wartości. Na przykład, jeżeli w meczu Byki Zielona Góra - Wilczury Szczecin podano wartość 90,5, typuje się:  
poniżej 90,5 – jeśli ilość zdobytych punktów przez drużynę gospodarzy będzie mniejsza niż 91 punktów  
powyżej 90,5 – jeśli ilość zdobytych punktów przez drużynę gospodarzy będzie równa 91 punktów lub więcej

**gość ilość punktów(łącznie z dogrywka)** – typuje się, czy ilość punktów zdobytych przez drużynę gości (wymienioną jako druga) w całym meczu (łącznie z dogrywką) będzie mniejsza albo większa od podanej wartości. Na przykład, jeżeli w meczu Byki Zielona Góra - Wilczury Szczecin podano wartość 75,5, typuje się:  
poniżej 75,5 – jeśli ilość zdobytych punktów przez drużynę gości będzie mniejsza niż 76 punktów  
powyżej 75,5 – jeśli ilość zdobytych punktów przez drużynę gości będzie równa 76 punktów lub więcej

**mecz : wyścig do X** – typuje się, która drużyna jako pierwsza zdobędzie określoną ilość punktów (X). Na przykład, w meczu Byki Zielona Góra - Wilczury Szczecin, jeśli jako X podano wartość 20, to typuje się:

- 1 – jeśli drużyna gospodarzy (Byki Zielona Góra) jako pierwsza zdobędzie 20 punktów
- 2 – jeśli drużyna gości (Wilczury Szczecin) jako pierwsza zdobędzie 20 punktów

**mecz: kwarta z najwyższym wynikiem** – typuje się, w której kwarcie łączna liczba zdobytych punktów przez obie drużyny będzie najwyższa:

- 1 kwarta – suma zdobytych punktów będzie najwyższa w 1. kwarcie
- 2 kwarta – suma zdobytych punktów będzie najwyższa w 2. kwarcie
- 3 kwarta – suma zdobytych punktów będzie najwyższa w 3. kwarcie
- 4 kwarta – suma zdobytych punktów będzie najwyższa w 4. kwarcie
- inny wariant – oznacza, iż suma zdobytych punktów będzie najwyższa i taka sama w co najmniej dwóch kwartach

## 5. WYŚCIGI KONI

**Zwycięży** – typuje się, że wskazany koń wygra wyścig.

**Nie zwycięży** – typuje się, że wskazany koń nie wygra wyścigu.

**Miejsce 1-3** – typuje się, że wskazany koń zajmie 1, 2 lub 3 miejsce.

**Poza 1-3** – typuje się, że wskazany koń zajmie miejsce 4 lub dalsze.

**Dokładna kolejność 1-2 (dokładne miejsce 1-2)** – typuje się, że wskazane dwa konie zajmą dokładnie 1 i 2 miejsce, odpowiednio w podanej kolejności.

**Dowolna kolejność 1-2 (dowolne miejsce 1-2)** – typuje się, że wskazane dwa konie zajmą 1 i 2 miejsce, ale w dowolnej kolejności.

**Dokładna kolejność 1-3 (dokładne miejsce 1-3)** – typuje się, że wskazane trzy konie zajmą dokładnie 1, 2 i 3 miejsce, odpowiednio w podanej kolejności.

**Dowolna kolejność 1-3 (dowolne miejsce 1-3)** – typuje się, że wskazane trzy konie zajmą 1, 2 i 3 miejsce, ale w dowolnej kolejności.

## **6. WYŚCIGI PSÓW**

**Zwycięży** – typuje się, że wskazany pies wygra wyścig.

**Nie zwycięży** – typuje się, że wskazany pies nie wygra wyścigu.

**Miejsce 1-3** – typuje się, że wskazany pies zajmie 1, 2 lub 3 miejsce.

**Poza 1-3** – typuje się, że wskazany pies zajmie miejsce 4 lub dalsze.

**Dokładna kolejność 1-2 (dokładne miejsce 1-2)** – typuje się, że wskazane dwa psy zajmą dokładnie 1 i 2 miejsce, odpowiednio w podanej kolejności.

**Dowolna kolejność 1-2 (dowolne miejsce 1-2)** – typuje się, że wskazane dwa psy zajmą 1 i 2 miejsce, ale w dowolnej kolejności.

**Dokładna kolejność 1-3 (dokładne miejsce 1-3)** – typuje się, że wskazane trzy psy zajmą dokładnie 1, 2 i 3 miejsce, odpowiednio w podanej kolejności.

**Dowolna kolejność 1-3 (dowolne miejsce 1-3)** – typuje się, że wskazane trzy psy zajmą 1, 2 i 3 miejsce, ale w dowolnej kolejności.