

REGULAMIN ZAKŁADÓW WZAJEMNYCH

URZĄDZANYCH PRZEZ SIEĆ INTERNET

organizowanych przez

MR BET ZAKŁADY BUKMACHERSKIE Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni

Słownik pojęć:

Wyrazy wymienione poniżej, użyte w niniejszym Regulaminie mają następujące znaczenie:

Spółka – oznacza MR BET ZAKŁADY BUKMACHERSKIE Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem: 0000748281, posiadającą REGON: 381380504 oraz NIP: 5482704652.

Aplikacja - oznacza aplikację komputerową umieszczoną na Stronie internetowej Spółki oraz aplikację mobilną, działającą na urządzeniach przenośnych (np. telefony komórkowe, smartfony, laptopy i tablety), za pośrednictwem których Uczestnik zawiera zakłady.

Konto - oznacza internetowe wirtualne konto Uczestnika, które jest zakładane przez Spółkę dla Uczestnika przy dokonaniu rejestracji (zgodnie z § 3 ust. 4-7 niniejszego Regulaminu), po zalogowaniu do którego Uczestnik uzyska dostęp do Aplikacji do zawierania Zakładów oraz na którym będą ewidencjonowane informacje dotyczące zawartych przez Uczestnika Zakładów, w tym informacje dotyczące stanu środków pieniężnych Uczestnika oraz dokonanych wpłat i wypłat, jak również przyjętych stawek oraz uzyskanych Wygranych.

Wygrana - oznacza sumę przeznaczoną do wypłaty w przypadku poprawnego określenia wyniku i oblicza się ją jako iloczyn wskaźnika, wpłaconej stawki i kursu przypadającego na ten typ, z zastrzeżeniem postanowień § 18 Regulaminu.

Rachunek płatniczy - oznacza rachunek bankowy lub inny rachunek płatniczy Uczestnika prowadzony przez dostawców usług płatniczych, o którym mowa w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

Regulamin - oznacza zatwierdzone przez ministra właściwego do spraw finansów publicznych zasady Uczestnictwa w zakładach wzajemnych, urządzanych przez sieć Internet przez Spółkę.

Rejestracja – oznacza wypełnienie przez Uczestnika formularza rejestracyjnego, znajdującego się na Stronie Internetowej, wraz z załączeniem do niego obustronnego skanu lub fotografii swojego dowodu osobistego, a w przypadku obcokrajowca, paszportu z widocznymi danymi osobowymi oraz numerem dokumentu.

Strona Internetowa - oznacza stronę internetową należącą do Spółki, umiejscowioną pod domeną Spółki www.betcris.pl na której prowadzone są Zakłady wzajemne, na podstawie zezwolenia udzielonego przez ministra właściwego do spraw finansów publicznych.

Uczestnik - oznacza konsumenta w rozumieniu art. 221 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny, tj. osobę fizyczną zawierającą umowę ze Spółką, niezwiązaną bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, która wyraziła zgodę na świadczenie usług drogą elektroniczną i aktywowała Konto.

Komunikat – oznacza oficjalne ogłoszenie publikowane w Aplikacji Spółki, zawierające informacje, które są wiążące dla Uczestnika i Spółki.

Zakład - oznacza zakład wzajemny o wygrane pieniężne w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych, którego przedmiotem jest wytypowanie rozstrzygnięcia zaistnienia różnych zdarzeń będących w ofercie Spółki.

UGH – oznacza Ustawę z dnia 19 listopada 2009r. o grach hazardowych.

Ustawa AML – oznacza Ustawę z dnia 1 marca 2018 r. o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu.

I. ZASADY OGÓLNE

§ 1.

Rodzaje Zakładów

1. Zakładami wzajemnymi są Zakłady o Wygrane pieniężne lub rzeczowe, polegające na odgadywaniu:
 - a) wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt, w których Uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość Wygranej zależy od łącznej kwoty wpłaconych stawek - totalizatory;
 - b) zaistnienia różnych zdarzeń, w tym zdarzeń wirtualnych, w których Uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość Wygranych zależy od umówionego między przyjmującym Zakład a wpłacającym stawkę stosunku wpłaty do Wygranej – bukmacherstwo.
2. Przez zdarzenia wirtualne rozumie się generowane komputerowo zdarzenia, dotyczące sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt.
3. Okoliczności, które określają Wygraną (sportowe współzawodnictwo ludzi lub zwierząt, zdarzenia społeczno-polityczne, a także zdarzenia wirtualne) nie mogą być nikomu wcześniej znane.

§ 2.

Działanie Zakładów bukmacherskich

1. Wszystkie rodzaje Zakładów bukmacherskich przewidziane w niniejszym Regulaminie Zakładów Wzajemnych urządzanych przez sieć Internet przyjmowane są za pośrednictwem Aplikacji znajdującej się na stronie internetowej Spółki. Zakładu można dokonać również za pośrednictwem aplikacji na urządzenia mobilne.
2. Zakłady można zawierać tylko na te zdarzenia, które są dostępne w ofercie Spółki.

§ 3.

Udział w Zakładach

1. Udział w Zakładach urządzanych przez sieć Internet mogą brać tylko te osoby, które ukończyły 18 lat, dysponują Rachunkiem płatniczym, a także dokonały rejestracji w Spółce umożliwiającej przystąpienie do zawierania Zakładów wzajemnych, na warunkach wynikających z niniejszego Regulaminu.
2. Udziału w Zakładach odmawia się osobom, które w jakikolwiek sposób naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu, podejmują działania i/lub zaniechania mogące wpływać na wynik zdarzenia będącego przedmiotem Zakładu wzajemnego.
3. Spółka nie może przyjmować Zakładów na wyścigi, w których bierze udział zwierzę lub inny środek wyścigowy, od:
 1. organizatora wyścigów,
 2. jeźdźców (powożących) w gonitwach, w których biorą oni udział,
 3. właścicieli zwierząt lub innych środków wyścigowych,
 4. trenera zwierzęcia,
 5. osób wymienionych w § 3 ust. 2 powyżej.

4. Zakłady wzajemne można zawierać po dokonaniu logowania Uczestnika do Konta, poprzedzonego prawidłową rejestracją w Spółce oraz po weryfikacji danych osobowych i wieku Uczestnika. Spółka dokonuje kontroli danych zawartych w udostępnionym Spółce (np. w formie czytelnego kolorowego skanu lub fotografii) ważnym dokumencie tożsamości i sprawdzenia osoby Uczestnika Zakładów oraz jego wieku (w tym także z wykorzystaniem mediów elektronicznych – np. komunikatorów internetowych czy czatu). Spółka ma także prawo dokonać weryfikacji ukończenia 18. roku życia poprzez wykorzystanie zewnętrznych rejestrów publicznych lub rejestrów wiarygodnych instytucji, pod warunkiem, że uzyska do nich dostęp. Uczestnik odpowiada za prawdziwość i poprawność wszystkich danych, które przekaże Spółce w czasie rejestracji. Uczestnik zobowiązany jest także do aktualizacji swoich danych niezwłocznie po ich zmianie. W przypadku, gdy dane przesłane przez Uczestnika będą budzić wątpliwość, Spółka ma prawo żądać przesłania dokumentów uzupełniających, np. rachunku za media wystawionego na Uczestnika lub zweryfikować podane dane poprzez kontakt z Uczestnikiem, pod rygorem odmowy dokonania rejestracji.
5. Rejestracja Uczestnika Zakładów i złożenie przez niego wniosku o otwarcie Konta następuje poprzez dokonanie na Stronie Internetowej Spółki prawidłowej rejestracji:
 - a) uproszczonej (Konto tymczasowe), po wypełnieniu uproszczonego formularza i weryfikacji Uczestnika Zakładów przez Spółkę, albo
 - b) pełnej (Konto stałe), po wypełnieniu pełnego formularza i weryfikacji Uczestnika Zakładów przez Spółkę albo w oparciu o elektroniczny system potwierdzania (uwierzytelniania) tożsamości, o którym mowa w ust. 7 poniżej.

Zarejestrowanie Uczestnika Zakładów możliwe jest dopiero po zweryfikowaniu przez Spółkę poprawności i kompletności danych wpisanych do formularza rejestracyjnego oraz wieku Uczestnika Zakładów.

Spółka ma prawo do kontaktu z Klientami, którzy posiadają Konto tymczasowe lub stałe. W przypadkach, gdy kontakt z Klientem jest niemożliwy lub zaistnieje podejrzenie, że podane przez Klienta dane są nieprawdziwe, Spółka ma prawo do zawieszenia Konta tymczasowego, aż do czasu prawidłowego przeprowadzenia przez Klienta pełnej Rejestracji a w przypadku Klienta posiadającego konto stałe i sytuacji podejrzenia podania przez niego nieprawdziwych danych, do czasu zweryfikowania podanych przez niego danych.

6. Uczestnik Zakładów dokonuje rejestracji uproszczonej i złożenia wniosku o otwarcie Konta tymczasowego poprzez podanie zgodnych ze stanem faktycznym danych: imienia i nazwiska, nr PESEL (a w przypadku braku nr PESEL – daty urodzenia i obywatelstwa), numeru telefonu oraz adresu poczty elektronicznej, umożliwiających weryfikację Uczestnika.

Wpłata wpłaconych środków i Wygranych możliwa jest wyłącznie po zmianie statusu Konta tymczasowego na Konto stałe. Funkcjonowanie Konta tymczasowego jest ograniczone czasowo. Użytkownik Konta (gracz) zobowiązany jest do dokonania rejestracji pełnej, w celu założenia Konta stałego w terminie nie dłuższym niż 90 dni od dnia dokonania Rejestracji uproszczonej. Łączna kwota środków pieniężnych wpłaconych przez Klienta na Konto tymczasowe nie może przekroczyć kwoty 5.000 zł. W przypadku, gdy Klient nie dokona zmiany Konta tymczasowego na Konto stałe w okresie 90 dni lub zostanie przekroczony maksymalny limit stawek na zawarcie Zakładów określony dla Konta tymczasowego, wówczas funkcjonalność Konta tymczasowego zostanie ograniczona wyłącznie do możliwości logowania Uczestnika na Stronie Internetowej.

7. Uczestnik Zakładów dokonuje rejestracji pełnej i złożenia wniosku o otwarcie Konta stałego poprzez podanie zgodnych ze stanem faktycznym danych: imienia i nazwiska, nr PESEL (a w przypadku braku nr PESEL – daty urodzenia i obywatelstwa), adresu zamieszkania, numeru telefonu i adresu poczty elektronicznej umożliwiających weryfikację Uczestnika, rodzaju i numeru dokumentu tożsamości oraz numeru Rachunku bankowego oraz przesłania skanu tego dokumentu tożsamości. Do pełnej weryfikacji niezbędne jest załączenie przez Uczestnika

skanów/fotografii dowodu osobistego lub paszportu, które zawierają czytelne pola z następującymi danymi:

- Imię i Nazwisko
 - Seria i numer dokumentu
 - PESEL
 - Data wydania i ważności dokumentu
 - Miejsce urodzenia
 - Adres zameldowania (jeśli znajduje się na dokumencie)
 - Organ wydający
 - Wizerunek (zdjęcie)
 - Pole MRZ
- a) Prawidłowa kopia dowodu osobistego lub paszportu powinna być wykonana w kolorze oraz posiadać w pełni widoczne 4 rogi dokumentu. Zabezpieczenie pliku poprzez znak wodny jest akceptowalne, jednak nie może on utrudniać odczytu wymaganych w weryfikacji danych.
- b) W przypadku, gdy dane znajdujące się na kopiach dokumentu Uczestnika będą budzić wątpliwość Spółka ma prawo żądać dokumentów uzupełniających, pod rygorem odmowy dokonania rejestracji pełnej.

Weryfikacja danych osobowych w procesie Rejestracji pełnej może odbywać się także w oparciu o elektroniczny system potwierdzania (uwierzytelniania) tożsamości poprzez odpowiednie systemy bankowości elektronicznej.

8. Dla celów bezpieczeństwa i identyfikacji, w ramach rejestracji Uczestnik określa swój unikatowy login identyfikacyjny (nazwa użytkownika) i hasło ochronne, służące do zalogowania się do Konta. Uczestnik zobowiązany jest do podania powyższych danych, w celu zalogowania się do Konta.
1. Uczestnik ma prawo zmieniać swoje hasło ochronne na warunkach bezpieczeństwa ustalonych wcześniej przez Spółkę. Uczestnik zobowiązany jest do przechowywania swoich danych identyfikacyjnych (login i hasło), w sposób uniemożliwiający ich wykorzystanie lub zapoznanie się z nimi przez osoby trzecie. Spółka nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody powstałe z tytułu udostępnienia przez Uczestnika loginu lub hasła, a także innych danych umożliwiających dostęp do Konta Uczestnika, choćby wynikały z winy nieumyślnej Uczestnika.
 2. Każdy z Uczestników ma prawo i obowiązek zapoznać się z postanowieniami niniejszego Regulaminu i ma obowiązek ich przestrzegać. Nieznajomość Regulaminu nie powoduje, że Zakład staje się nieważny, a przy rozstrzyganiu ewentualnych sporów wynikających z Zakładów nie można brać pod uwagę okoliczności, że Uczestnik nie zna postanowień Regulaminu.
 3. W Zakładach wzajemnych organizowanych przez sieć Internet nie mogą brać udziału osoby, wobec których sąd prawomocnie orzekł zakaz wstępu do ośrodków gier i uczestnictwa w grach hazardowych oraz osoby będące bezpośrednio Uczestnikami obstawianych zdarzeń.
 4. Przed zawarciem Zakładu Uczestnik może skonsultować się z uprawnionymi pracownikami Spółki, w celu wyjaśnienia poszczególnych zapisów Regulaminu. Wyjaśnienia otrzymane od pracowników Spółki mają charakter informacyjny. Dokonanie zawarcia Zakładu oznacza, że Uczestnik przyjął do wiadomości oraz zaakceptował zasady opisane w Regulaminie, niezależnie od stopnia ich zrozumienia. Spółka nie ponosi odpowiedzialności za pomyłki Uczestnika wynikające z nieznajomości lub niezrozumienia zapisów Regulaminu.
 5. Spółka zastrzega sobie prawo do odmowy zawarcia umowy z Uczestnikiem, bez podania przyczyny.

6. Spółka zastrzega sobie prawo do zamknięcia lub zawieszenia Konta i lub anulowania wszelkich zakładów zawartych z tego Konta, w przypadku stwierdzenia, że dostęp do Konta posiada osoba trzecia. W opisanej powyżej sytuacji Spółka ma prawa wstrzymać się z wypłatą środków pieniężnych z takiego Konta do czasu weryfikacji, że wypłata środków z Konta nastąpi na rzecz osoby uprawnionej i nie narusza to obowiązujących przepisów.

§4.

Konto, wpłaty i wypłaty

1. Logowanie do Konta następuje po wprowadzeniu danych identyfikacyjnych tj. loginu i hasła ochronnego Uczestnika. Posiadanie Konta jest bezterminowe, dobrowolne i bezpłatne, jednak niezbędne w celu uczestnictwa w Zakładach organizowanych przez sieć Internet przez Spółkę.
2. Każdy Uczestnik może posiadać tylko jedno Konto.
3. Uczestnik ma prawo w każdym momencie zamknąć Konto stałe bez podania przyczyny.
4. W przypadku naruszenia przez Uczestnika jakiegokolwiek postanowienia niniejszego Regulaminu, Spółka będzie miała prawo zablokować dostęp do Konta Uczestnika lub je zamknąć.
5. Wszystkie dane dotyczące zawarcia Zakładów przechowywane są przez Spółkę przez okres 5 lat licząc od końca roku kalendarzowego w którym dokonano ich archiwizacji. Po upływie tego okresu przedmiotowe dane zostaną usunięte.
6. Uczestnik w celu dokonania wpłaty stawki na Zakład musi posiadać doładowane Konto. Konto można doładować jedynie poprzez wpłatę na Rachunek płatniczy Spółki, dokonaną wyłącznie z Rachunku płatniczego należącego do Uczestnika, za pośrednictwem dostawców usług płatniczych, o których mowa w art. 4 ust. 2 pkt 1-4, 6 i 9 ustawy z dnia 19 sierpnia 2011 r. o usługach płatniczych, wskazanych w Aplikacji. Kwota wpłaty dokonanej przez Uczestnika jest automatycznie przypisywana do jego Konta.
7. Wypłata środków pieniężnych przypisanych do Konta Uczestnika jest realizowana na Rachunek płatniczy należący do Uczestnika, który został podany przez Uczestnika podczas rejestracji lub w formularzu zmiany danych.
8. Minimalną kwotę jednorazowej wpłaty na Konto Uczestnika lub wypłaty z tego Konta określa Komunikat. Wpłaty i wypłaty mogą być dokonywane jedynie w walucie polskiej.
9. Spółka może określić indywidualny limit wpłat lub wypłat dla danego Uczestnika.
10. Spółka nie pobiera od Uczestnika żadnych opłat za wpłaty i wypłaty środków pieniężnych na Rachunek płatniczy Spółki, dokonywane w formach określonych w ust. 5 powyżej. Spółka nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne opłaty naliczane przez dostawców usług płatniczych za inicjowane przez Uczestnika transfery pieniężne (przelewy). Spółka zastrzega sobie prawo do obciążenia Uczestnika opłatą dodatkową w wysokości ponoszonych przez Spółkę kosztów prowizji operatora finansowego związanych z dokonywaniem wpłaty i wypłaty środków w sytuacji, w której Uczestnik dokona depozytu na konto gracza, a następnie wypłaci środki na konto bankowe bez uprzedniego dokonania obrotu kwotą odpowiadającą co najmniej 50% wartości wpłaconych środków. Opłata dodatkowa jest kwotą ryczałtową i pokrywa koszty ponoszone przez Spółkę, związane z realizacją płatności.
11. W przypadku, gdy Uczestnik w celu doładowania Konta, dokona wpłaty na Rachunek płatniczy Spółki z rachunku płatniczego nie będącego Rachunkiem płatniczym, o którym jest mowa w słowniku niniejszego Regulaminu, kwota przelewu zostanie zwrócona na rachunek płatniczy Uczestnika w terminie 3 dni roboczych, a wszelkimi kosztami operacji bankowych z tym związanymi zostanie obciążony Uczestnik.
12. Uczestnik posiadający w pełni zweryfikowane Konto ma prawo w każdym czasie, za pomocą formularza znajdującego się w Aplikacji, złożyć polecenie dokonania wypłaty wpłaconych przez niego środków pieniężnych na doładowanie jego Konta, za które nie został zawarty

Zakład. Spółka ma obowiązek przenieść przedmiotowe środki pieniężne na Rachunek płatniczy należący do Uczestnika, który został przez niego podany podczas rejestracji lub w formularzu zmiany danych w terminie 7 dni roboczych, liczonych od następnego dnia, po dniu, w którym Spółka otrzymała polecenie wypłaty.

13. Spółka zastrzega sobie prawo do korygowania błędów powstałych w danych zapisanych na Koncie uczestnika. W przypadku, gdy na Koncie uczestnika błędnie zostanie przypisana kwota pieniężna, Spółka ma prawo taki błąd skorygować bez uzyskania zgody uczestnika.
W sytuacji, w której doszłoby do wypłaty przez uczestnika błędnie przypisanej kwoty zanim błąd został skorygowany, uczestnik zobowiązany jest do zwrotu brakującej kwoty w terminie 7 dni od dnia wezwania do zwrotu. W przypadku braku zwrotu we wskazanym terminie Spółka ma prawo zawiesić konto uczestnika do czasu zwrotu należnej kwoty.
14. W przypadku zamknięcia Konta przez Uczestnika, Uczestnik jest zobowiązany do wypłacenia wszystkich środków pieniężnych przypisanych do Konta przed jego zamknięciem. Jeżeli zamknięcie Konta Uczestnika dokonywane jest przez Spółkę, wypłata środków pieniężnych nastąpi przed dokonaniem jego zamknięcia na Rachunek płatniczy, który został podany przez Uczestnika podczas rejestracji lub w formularzu zmiany danych. Zamknięcie Konta Uczestnika możliwe jest dopiero po wypłaceniu wszystkich środków pieniężnych do niego przypisanych.
15. Uczestnik zawierając umowę na prowadzenie Konta oświadcza, że przed jej zawarciem zapoznał się z niniejszym Regulaminem i go akceptuje, a podane przez niego dane są zgodne z prawdą, oraz że ukończył 18. rok życia i nie jest w stosunku do niego prawomocnie orzeczony zakaz wstępu do ośrodków gier i uczestnictwa w grach hazardowych. Nadto Uczestnik oświadcza, że wyraża zgodę na świadczenie usług drogą elektroniczną oraz na przetwarzanie swoich danych osobowych przez Spółkę w celach niezbędnych do wykonania postanowień niniejszego Regulaminu, a także w celach marketingowych. Administratorem Danych osobowych jest Spółka. Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych osobowych i ich poprawiania.

§5.

Wymagania techniczne usług objętych Regulaminem świadczonych drogą elektroniczną

1. Wymagania techniczne niezbędne do współpracy z systemem teleinformatycznym oraz z Aplikacją mobilną:
 - Dostęp do sieci Internet,
 - Przeglądarka internetowa,
 - Aktywne konto e-mail.
2. Korzystając z usługi elektronicznej należy:
 - Przestrzegać zasad bezpiecznego użytkowania Internetu,
 - Używać programów antywirusowych oraz zapór sieciowych (firewall) i na bieżąco je aktualizować.
3. Świadczenie usług drogą elektroniczną, po zalogowaniu na Stronie Internetowej, odbywa się z wykorzystaniem protokołu HTTPS.
4. W przypadku, gdy możliwość przyjmowania Zakładów zostanie wstrzymana, co spowodowane będzie siłą wyższą (klęski żywiołowej, awarii łącz telekomunikacyjnych, awarii serwerów, awarii sieci energetycznej czy też innego zdarzenia niezależnego od Spółki), zawierający Zakłady nie mają prawa do odszkodowania oraz innych roszczeń.

§6. Obowiązki Uczestnika

1. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnik zobowiązany jest do nienadużywania środków komunikacji elektronicznej oraz niedostarczania do systemów teleinformatycznych Spółki następujących treści:
 - a) powodujących zachwianie pracy lub przeciążenie systemów teleinformatycznych Spółki lub innych podmiotów biorących bezpośredni lub pośredni udział w świadczeniu usług drogą elektroniczną;
 - b) naruszających dobra osób trzecich, ogólnie przyjętych norm społecznych lub niezgodnych z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa;
 - c) informacji i treści o charakterze bezprawnym, obraźliwym, mogących wprowadzić w błąd, a także treści zawierających wirusy lub mogących wywołać zakłócenia lub uszkodzenia systemów komputerowych.
3. W przypadku naruszenia obowiązków określonych w § 6 Regulaminu, Spółka ma prawo zablokować Uczestnikowi dostęp do usług świadczonych drogą elektroniczną oraz wystąpić na drogę prawną z roszczeniem odszkodowawczym, zgodnie z zasadami Kodeksu cywilnego.

II. KURS

§ 7.

Kurs oznaczony na Kuponie w chwili zawarcia Zakładu jest wiążący dla obydwu stron Zakładu, bez względu na jakiegokolwiek późniejsze zmiany (obniżenie, podniesienie kursu) z zastrzeżeniem postanowień dotyczących: opcji Cash Out (§ 14 f.), opcji Edytuj Zakład (§ 14 g.), § 23 oraz § 29. Po zawarciu każdego Zakładu Spółka ma prawo dokonać zmian, przy czym w przypadku Zakładów już zawartych kurs wymieniony na Kuponie jest w dalszym ciągu obowiązujący.

III. RODZAJE ZAKŁADÓW

§ 8.

Rodzaje Zakładów

1. Spółka umożliwia zawieranie następujących rodzajów Zakładów:
 - a) na poszczególne spotkania z dwoma możliwymi wynikami symbolem "1" określony jest typ na Wygraną zawodnika lub zespołu wymienionego jako pierwszy w kolejności, symbolem "2" określa się typ na jego przegraną (szczegółowo określone w § 9);
 - b) na poszczególne spotkania z trzema możliwymi wynikami - oprócz symboli "1" i "2" przeznaczonych do określenia Wygranej ewentualnie przegranej zawodnika lub zespołu wymienionego jako pierwszy w kolejności, używa się również symbolu "x", który określa wynik remisowy, (szczegółowo określone w § 10);
 - c) na zwycięstwo zawodników, zespołów, kandydatów na funkcje polityczne itp. we współzawodnictwach o długoterminowym i krótkoterminowym charakterze (szczegółowo określone w § 11);
 - d) na miejsca zajęte przez zawodników, zespoły, kandydatów na funkcje polityczne itp., we współzawodnictwach o długoterminowym i krótkoterminowym charakterze (szczegółowo określone w § 12);
 - e) na "Miejsce" lub "Inni" (szczegółowo określone w § 13);
 - f) bezpośrednio związane z postacią wyników sportowych lub innymi przedsięwzięciami scharakteryzowanymi jako Zakłady wg kursu (szczegółowo określone w § 14);
 - g) "Live" (szczegółowo określone w § 14 a.);

- h) „Wirtualne” (szczegółowo określone w § 14 b.);
 - i) „Totalizator” (szczegółowo określone w § 14 c);
 - j) „Łańcuch” (szczegółowo określone w § 14 d.);
 - k) na wyniki symulowanych gier karcianych (szczegółowo określone w § 14 e.);
 - l) na różne zdarzenia (szczegółowo określone w § 14 f.).
2. Spółka umożliwia zawieranie Zakładów z wykorzystaniem następujących opcji:
- a) opcja „Cash Out” (szczegółowo określone w § 14 g.);
 - b) opcja „Edytuj Zakład” (szczegółowo określone w § 14 h.).
3. Szczegółowe informacje dotyczące Zakładów organizowanych przez sieć Internet, Spółka może publikować w Aplikacji w drodze Komunikatów, które mogą określać m.in. szczegółowy opis zasad zawierania Zakładów (np. na wybrane dyscypliny sportowe), wysokość oraz ograniczenia stawek i limity Wygranych, stopnie Wygranych, wysokość wskaźnika, szczegółowe zasady typowania zdarzeń oraz rozliczania Wygranych.

§ 9.

Zakłady na poszczególne spotkania z dwoma możliwymi wynikami

Zakłady na poszczególne spotkania z dwoma możliwymi wynikami to takie Zakłady, w których zawierający Zakład określa poprawny wynik meczu, w którym możliwe są 2 wyniki (1 - Wygrana zespołu wymienionego jako pierwszy, 2 - przegrana tego zespołu), a mianowicie:

- a) w spotkaniach bez wyraźnie określonego czasu gry, gdy o zwycięstwie decyduje przewidziana przepisami ilość uzyskanych punktów;
- b) w spotkaniach o wcześniej określonym regulaminowym czasie trwania gry, z ewentualnym wykorzystaniem dalszych uzupełniających zasad (np. kolejność we współzawodnictwie, przedłużenie, karne, los itp.).

§ 10.

Zakłady na poszczególne spotkania z trzema możliwymi wynikami

Zakłady na poszczególne spotkania z trzema możliwymi wynikami są to takie Zakłady, przy których zawierający Zakład określa wynik meczu, w którym możliwe są trzy wyniki (1-Wygrana, x-remis, 2-przegrana), np. w piłce nożnej, w hokeju w regulaminowym czasie gry - bez dogrywek.

Szczególnym rodzajem Zakładu na spotkanie z trzema wynikami (1, x, 2) jest tzw. Dwutyp. Przez Dwutyp rozumie się symultaniczny Zakład na dwa wyniki. Dwutyp "1, x" oznacza Zakład na Wygraną zespołu, który w ofercie Spółki podany jest jako gospodarze (1) lub na remis (x). Obstawiający Zakład przegrywa wyłącznie wtedy, gdy w spotkaniu zwycięży zespół oznaczony jako goście i scharakteryzowany jest symbolem (2).

Dwutyp "x, 2" oznacza Zakład na Wygraną zespołu, który podany jest jako goście (2) lub na remis (x). Zawierający Zakład przegrywa wyłącznie wtedy, gdy w spotkaniu zwyciężył zespół gospodarzy (1).

Dwutyp "1, 2" oznacza, że mecz nie zakończy się remisem.

§ 11.

Zakłady na zwycięstwa w długoterminowych i krótkoterminowych zawodach

Przy zawieraniu Zakładu na zwycięzcę, zawierający Zakład określa zwycięzcę pojedynczej konkurencji odpowiedniej dyscypliny krótkoterminowych lub długoterminowych zawodów, ewentualnie zawiera Zakład na grupę zawodników (zespołów).

§ 12.

Zakłady na miejsce zajęte w długoterminowych i krótkoterminowych zawodach

Przy zawieraniu Zakładów na miejsce zajęte przez zawodników lub zespoły - zawierający Zakład określa zajęte przez nich miejsca w podanym zakresie, wg oficjalnej listy wyników. Np. przez Zakład "1-4" rozumie się, że zawierający Zakład typuje, iż zawodnik lub zespół zajmie miejsce od 1 do 4.

Obejmuje to Zakłady na:

- a) tabele współzawodnictwa zawodów mistrzowskich i innych,
- b) pojedyncze spotkania w poszczególnych dyscyplinach, ewentualnie ich ogół.

Niniejsze uregulowania obowiązują również dla Zakładów na "Miejsce" i "Inni", określone w § 13 niniejszego Regulaminu.

§ 13.

Zakłady typu Miejsce i Inni

1. Zakłady typu "Miejsce" i typu "Inni" można zawierać na zwycięstwa ewentualnie zajęte miejsca.
2. Zakład na "Miejsce" jest konkretnym Zakładem na grupę zawodników, zespołów. Grupę tę tworzą:
 - a) konkretni wymienieni zawodnicy, zespoły;
 - b) wszyscy zawodnicy, zespoły, którzy nie zostali w ofertach Zakładów wymienieni z nazwiska.
3. Zakład na "Inni" jest Zakładem na zawodnika, zespół, zwierzę, który nie został w ofertach Zakładów wymieniony z nazwiska (oznaczenia).

§ 14.

Zakłady bezpośrednio związane z postacią wyników sportowych lub innymi przedsięwzięciami

Są to Zakłady między innymi na:

- a) dokładny wynik wybranego spotkania,
- b) zwycięstwo określonego zespołu w określonym spotkaniu o minimalną różnicę goli,
- c) najlepszego strzelca określonego długoterminowego współzawodnictwa,
- d) ilość goli w określonym meczu (rundzie spotkań),
- e) wynik określonej części meczu (np. połowy),
- f) strzelca pierwszego, ostatniego lub innego wcześniej określonego gola danego meczu.

Zakłady wymienione pod poz. a) i b) dotyczą wyłącznie regulaminowego czasu gry (bez względu na dogrywkę i ewentualne zmiany). Jeśli natomiast spotkanie nie zostaje dograne, to Zakłady zostają zwrócone. Spotkania bez regulaminowego czasu gry muszą zostać zakończone pełną ilością określonych setów lub innych wymogów istotnych dla zadecydowania o Zakładzie. Jeżeli np. tenisista w trakcie meczu pięciosetowego zrezygnuje z dalszej gry przy stanie 0:2, to Zakłady na to spotkanie nie tracą ważności, ale Zakłady na dokładny wynik zostają zwrócone. Zakłady wymienione pod poz. d) są ważne tylko przy założeniu, że wszystkie mecze sportowe rozegrane zostały zgodnie z ofertą - w przeciwnym wypadku tracą one ważność.

§ 14 a.

Zakłady typu Live zawierane podczas trwania jakiegoś wydarzenia

1. Na wcześniej ustalone i specjalnie oznaczone ("Live") wydarzenia Spółka może przyjmować Zakłady również podczas trwania określonych wydarzeń.
2. Kursy poszczególnych typów są na bieżąco opracowywane i są ważne tylko w momencie zawierania Zakładu.
3. Zawarty Zakład typu "Live" nie może zostać zwrócony na życzenie Uczestnika (anulowany).
4. Uczestnik zawierający Zakład powinien być świadomy ewentualnych różnic w aktualnym rezultacie wydarzenia stanowiącego przedmiot Zakładów wynikających np. z opóźnienia transmisji telewizyjnej, radiowej itp. W interesie Uczestnika Zakładu jest bieżąca kontrola przebiegu i wyniku wydarzenia na własną rękę, bowiem ewentualne pomyłki dotyczące aktualnego rezultatu wydarzenia nie będą brane pod uwagę przy rozpatrywaniu reklamacji.

§ 14 b. Zakłady typu Wirtualne

1. W Zakładach na sporty wirtualne Uczestnik ma możliwość obstawiania wyników wirtualnych zdarzeń będących odwzorowaniem realnych zawodów i rywalizacji sportowych np. w ramach lig, pucharów i innych rozgrywek występujących w rzeczywistości.
2. Zdarzenia wirtualne oznaczają generowane komputerowo zdarzenia dotyczące sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt.
3. Oprogramowanie do sportów wirtualnych jest zainstalowane na niezależnym serwerze, do którego podłączony jest generator wyników. Na pracę generatora wyników nie może wpływać ani Spółka ani żadna inna osoba trzecia poza jego konfigurowaniem.
4. W Zakładach wzajemnych, w przypadku Zakładów na odgadywanie zdarzeń wirtualnych, średnia zaprogramowana wartość Wygranych nie może być niższa o więcej niż 5 punktów procentowych niż średnia wygrawalność w Zakładach wzajemnych, w przypadku Zakładów na odgadywanie zdarzeń niebędących zdarzeniami wirtualnymi za miesiąc poprzedzający. Za punkt odniesienia dla gwarantowanej w danym miesiącu średniej wartości Wygranych w Zakładach na zdarzenia wirtualne, przyjmuje się wygrawalność wynikającą z Zakładów wzajemnych - bukmacherskich na zdarzenia rzeczywiste organizowane przez Spółkę w miesiącu poprzedzającym.
5. W ramach sportów wirtualnych będą przyjmowane Zakłady na zdarzenia w ramach: piłki nożnej (w tym rzutów karnych), tenisa, koszykówki, żużla, kolarstwa, wyścigów konnych, wyścigów psów, wyścigów samochodowych.
6. Zdarzenia sportów wirtualnych, będących przedmiotem Zakładów oferowanych przez Spółkę, będą odtwarzane na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji mobilnej.
7. Oferta kursowa dla sportów wirtualnych oraz oficjalne wyniki odbytych zdarzeń, na podstawie których będą wypłacane Wygrane, zostaną udostępnione Uczestnikowi w Aplikacji.
8. Wyniki aktualnych zdarzeń sportów wirtualnych są udostępniane na bieżąco. Archiwalne wyniki sportów wirtualnych są przechowywane przez Spółkę przez okres 5 lat, licząc od końca roku kalendarzowego, w którym dokonano ich archiwizacji. Po upływie tego okresu Spółka usuwa dane. Spółka udostępnia na żądanie Uczestnika informacje na temat wyników dotychczas odbytych zdarzeń wirtualnych.
9. Wygrane z Zakładów typu wirtualne mogą być wypłacone po rozstrzygnięciu zdarzenia sportów wirtualnych i udostępnieniu jego wyniku w Aplikacji.
10. Zakłady na poszczególne zdarzenia mogą być kombinowane na podstawie aktualnych kursów.
11. Spółka zastrzega sobie możliwość ograniczenia oferowania Zakładów typu wirtualne, a także doprecyzowania w swojej ofercie warunków uczestnictwa w tego rodzaju Zakładach poprzez ustalenie np.:
 - a) obostrzeń dotyczących łączenia Zakładów typu wirtualne z innymi Zakładami oferowanymi przez Spółkę,
 - b) czasów trwania poszczególnych rozgrywek,
 - c) rodzajów dostępnych Zakładów,
 - d) minimalnej i maksymalnej stawki za Zakład oraz maksymalnej Wygranej,
 - e) sposobu prezentacji oferty sportów wirtualnych (jednak bez wpływu na obowiązywanie innych postanowień niniejszego paragrafu).

Powyższe dodatkowe informacje mogą być również publikowane w Aplikacji w drodze Komunikatów.

12. Jeżeli inaczej nie postanowiono, Zakłady typu wirtualne odbywają się na zasadach ogólnych opisanych w Regulaminie lub w Komunikacie.
13. Zakłady bukmacherskie na odgadywanie zdarzeń wirtualnych, oferowane za pośrednictwem sieci Internet, odbywać się będą w takiej samej formie dla wszystkich Uczestników tych Zakładów.
14. Rozpoczęcie i zakończenie zdarzenia objętego Zakładem wirtualnym oferowanym za pośrednictwem sieci Internet nastąpi w tym samym czasie dla wszystkich osób dokonujących obstawienia tego zdarzenia.
15. Uczestnik Zakładu na odgadywanie zdarzeń wirtualnych nie może dokonywać sprawdzenia wyniku obstawianego zdarzenia przed upływem jego zakończenia, który został określony przez Spółkę.
16. Rezultat zdarzenia objętego Zakładem wirtualnym oferowanym za pośrednictwem sieci Internet jest udostępniany wszystkim obstawiającym go osobom w tym samym momencie.

§ 14 c. Zakłady typu Totalizator

1. Zakłady typu Totalizator są to zakłady o wygrane pieniężne, polegające na odgadywaniu wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt, w których uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość wygranej zależy od łącznej kwoty wpłaconych stawek.
2. Wysokość wygranych zależy od łącznej kwoty wpłaconych stawek, przy czym pula przeznaczona na wygrane wynosi minimum 50% kwot wpłaconych stawek w zakładzie Totalizator na dany rodzaj zakładów, pomniejszone o ewentualne zwroty stawek we wszystkich zakładach przyjętych na dane współzawodnictwo.
3. Procent puli netto lub wysokość puli netto przeznaczonej na wygraną będzie ustalany każdorazowo do danego zakładu przez Spółkę.
4. Wygrane są wyliczane z puli netto po podzieleniu przez liczbę zwycięskich zakładów. W przypadku nie stwierdzenia zakładu wygranego na dane zdarzenie, pula lub jej część przypadająca na wygrane może zwiększyć pulę przeznaczoną na wygrane w zdarzeniu wybranym przez Spółkę.
5. Spółka informuje uczestników o kumulacji puli na wygrane.
6. W zestawie zakładów Totalizator podana jest data i czas zakończenia przyjmowania zakładów oraz termin końcowy rozstrzygnięcia zakładów.
7. W Totalizatorze można zawierać zakłady proste i systemowe, typy dotyczą tylko jednego zestawu zakładów Totalizator.
8. Po ogłoszeniu wyników zakładów Totalizatora ustala się liczbę i wysokość wygranych.
9. Spółka może określić minimalną kwotę puli przeznaczonej na wygraną. Jeżeli pula na wygraną I stopnia w zakładzie Totalizator na dane oznaczenie, nie osiągnie sumy wskazanej przez Spółkę, to Spółka uzupełni brakującą kwotę ze środków pochodzących z wpłaconych stawek.
10. Wysokość wygranej w zakładzie Totalizator nie może być niższa od stawki wpłaconej na jeden zakład prosty, a wysokość wygranej niższego stopnia, nie może być wyższa od wysokości wygranej wyższego stopnia.
11. Dopuszcza się możliwość dofinansowania kwoty na wygrane I stopnia w zakładzie Totalizator ze środków pochodzących z wpłaconych stawek dla podniesienia atrakcyjności zakładów. W takim wypadku uczestnicy zostaną o tym poinformowani stosownymi komunikatami.
12. W zakładach prostych uczestnik zakładów typuje jeden z trzech możliwych wyników objętych zestawem, dla których przyjęto następujące oznaczenia:
„1” - oznacza wygraną drużyny wymienionej w ofercie zakładów na pierwszym miejscu (w większości przypadków chodzi o drużynę gospodarzy),
„0” - oznacza remis,
„2” - oznacza wygraną drużyny wymienionej w ofercie zakładów na drugim miejscu (w większości przypadków chodzi o drużynę gości).

Zawierając zakłady systemowe, uczestnik może poszczególne zakłady proste objęte zestawem typować:

- jako jeden wynik („1”, „0” lub „2”)
 - jako dwa wyniki „Dwutyp” („10”, „01” lub „12”)
 - jako trzy wyniki „Trzytyp” („1,0,2”).
13. Zakład systemowy pełny jest wielokrotnością zakładów prostych. W zakładach systemowych Spółka w formie komunikatu określa dopuszczalną ilość zakładów prostych.
 14. Zasady ustalania wyników Totalizatora:
 - a) dla spotkań, które odbyły się w terminie określonym w zestawie, za miarodajny uznaje się wynik ustalony w regulaminowym czasie gry (bez ewentualnej dogrywki, czy też rzutów karnych);
 - b) dla przypadków określonych jako zakład na wynik pierwszej połowy – 1p, drugiej połowy – 2p, za miarodajny wynik uznaje się rezultat osiągnięty w pierwszej lub drugiej połowie meczu;
 - c) dla przypadków określonych jako zakład na handicapy oznaczone jako – hcp 1:0 lub hcp 0:1, za miarodajny uznaje się wynik ustalony w regulaminowym czasie gry (bez ewentualnej dogrywki, czy też rzutów karnych);
 - d) dla meczów przerwanych, niedogranych w terminie określonym w zestawie, za miarodajny uznaje się wynik uzyskany w momencie przerwania meczu;
 - e) mecze które były objęte zakładami Totalizatora, a nie odbyły się, lub też zostały przełożone na termin nie objęty zestawem będą uznane za nieważne i zostaną oznaczone symbolem „Z”;
 - f) do ustalenia poszczególnych stopni wygranych, nie będą brane pod uwagę spotkania, przy których wyniki oznaczone są jako „Z”;
 - g), jeżeli wyniki spotkań zostaną zmienione lub anulowane, to fakt ten nie będzie uwzględniany w Totalizatorze (liczy się wynik osiągnięty na boisku);
 - h) zakłady w zestawie Totalizatora uznaje się za ważne, jeżeli minimum 8 spotkań z danego zestawu zostały rozstrzygnięte na boisku;
 - i) jeżeli zestaw zostaje unieważniony, stawki na niego przyjęte zostaną zwrócone w terminie określonym przez niniejszy regulamin.
 15. Zmiana miejsca zawodów nie ma wpływu na ważność zakładów oraz na kolejność drużyn w zestawie.
 16. W zakładach Totalizatora ustala się 4- stopnie wygranych:
 - a) I stopnia – bezbłędnie wytypowane wyniki w zestawie,
 - b) II stopnia – z jednym błędem wytypowanych wyników w zestawie,
 - c) III stopnia – z dwoma błędami wytypowanych wyników w zestawie,
 - d) IV stopnia – z trzema błędami wytypowanych wyników w zestawie.

§ 14 d.

Zakład Łańcuch

1. Zakład Łańcuch to zakład złożony z Zakładów prostych na wybrane zdarzenia od siebie niezależne. Uczestnik musi poprawnie wytypować wynik pierwszego wydarzenia. Sekwencja wydarzeń na kuponie, o której decyduje Uczestnik, wpływa na sposób obliczania wygranej.
2. Uczestnik definiuje stawkę początkową dla Zakładu Łańcuch, która obowiązuje w stosunku do pierwszego typowanego zdarzenia tego zakładu. Po rozstrzygnięciu każdego kolejnego zdarzenia wchodzącego w skład Zakładu Łańcuch obliczany jest stan konta tego zakładu według zasady wskazanej w ust. 3-5 poniżej.
3. W przypadku poprawnego wytypowania pierwszego zdarzenia stawka początkowa przepisana zostaje do drugiego zdarzenia, a wartość wygranej z pierwszego zakładu pomniejszona o stawkę zostaje przepisana na konto Zakładu Łańcuch.
4. W przypadku niepoprawnego wytypowania zdarzenia stawka na kolejne zdarzenie zostaje odjęta z konta Zakładu Łańcuch. Jeżeli stan konta tego Zakładu jest niższy niż stawka początkowa, wtedy cała ta kwota staje się stawką na kolejne zdarzenie.

5. Jeżeli stan konta Zakładu Łańcuch zostanie wyczerpany (wynosi zero), wówczas Zakład zostaje przegrany.
6. Stan konta Zakładu Łańcuch obliczony po rozstrzygnięciu wszystkich wydarzeń stanowić będzie:
 - a) wygraną Uczestnika – jeżeli jest równy lub wyższy od stawki początkowej,
 - b) zwrot części wpłaconej stawki – jeżeli jest niższy od stawki początkowej Zakładu Łańcuch.

§ 14 e.

Zakłady na wyniki symulowanych gier karcianych

1. Zakłady na wyniki symulowanych gier karcianych umożliwiają Uczestnikowi obstawianie Zakładów na wyniki zdarzeń w postaci symulowanych gier w karty: black jack, poker, baccarat, we wszystkich ich odmianach.
2. Zdarzenia symulowanych gier karcianych, będących przedmiotem Zakładów oferowanych przez Spółkę, będą odtwarzane na żywo (tj. w czasie rzeczywistym) na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji mobilnej. Wyniki symulowanych gier karcianych udostępniane są Uczestnikom Zakładów podczas transmisji danego zdarzenia, a ich wyniki nie mogą być nikomu wcześniej znane.
3. W Zakładach na wyniki symulowanych gier karcianych Uczestnik Zakładów nie może być Uczestnikiem zdarzenia, na którego przebieg lub rezultat zawiera Zakład.

Spółka nie przyjmuje zakładów na symulowane gry (prowadzone poprzez transmisję w sieci Internet), w szczególności symulowane gry liczbowe, gry na automatach, gry cylindryczne (w tym tzw. koła fortuny) oraz gry w kości, które nie mogą być przedmiotem zakładów wzajemnych.

§ 14 f.

Zakłady na różne zdarzenia

Spółka będzie oferowała także Zakłady na różne zdarzenia, które nie są wymienione w Regulaminie, zdarzenia nietypowe takie, jak np. wyniki wyborów, wyniki konkursów, show telewizyjnych, wyniki zdarzeń wynikających z wydarzeń politycznych czy też kulturalnych.

§ 14 g.

Opcja Cash Out

1. Spółka może (według własnego uznania) udostępnić Uczestnikowi Opcję Cash Out opisaną w niniejszym paragrafie.
2. Opcja Cash Out to opcja umożliwiająca zamknięcie nierozstrzygniętego Zakładu i tym samym wcześniejsze uzyskanie wygranej lub zwrotu części stawki. Opcja ta w praktyce polega na zamknięciu (rozliczeniu) kuponu, na żądanie Uczestnika Zakładu i po każdorazowym zatwierdzeniu tej opcji przez Spółkę, jeszcze przed jego faktycznym rozstrzygnięciem (tzn. przed rozstrzygnięciem wszystkich typowanych na danym kuponie zdarzeń), a przez to na zmniejszeniu ryzyka ewentualnej przegranej. Informacja o dostępności opcji Cash Out i proponowanej wysokości wygranej lub zwrotu części stawki kwoty będzie udostępniona Uczestnikowi w Aplikacji.
3. Po skorzystaniu z opcji Cash Out kwota przeznaczona do wypłaty jest obliczana jako iloczyn wskaźnika, wpłaconej stawki i ustalonego przez Spółkę kursu. Jeżeli obliczona w ten sposób kwota przeznaczona do wypłaty z opcji Cash Out okaże się niższa od wpłaconej przez Uczestnika stawki Zakładu, to wtedy kwota opcji Cash Out – po zaakceptowaniu jej wysokości przez Uczestnika – dokonywana jest w formie zwrotu części wpłaconej stawki.

4. Spółka może udostępniać w ofercie dodatkowe funkcje opcji Cash Out, takie jak: Częściowy Cash Out (Uczestnik może skorzystać z tej funkcji dla wybranej przez siebie części stawki), Auto Cash Out (Uczestnik może dokonać ustawienia odpowiedniego limitu, po którego osiągnięciu, w wyniku zmian kursu/ów, Aplikacja automatycznie dokona zamknięcia/rozliczenia kuponu) oraz Częściowy Auto Cash Out (Uczestnik może ustawić funkcję Auto Cash Out dla wybranej przez siebie części stawki).
5. Opcja Cash Out może być ograniczona przedmiotowo, podmiotowo oraz czasowo. Spółka zastrzega sobie również prawo doprecyzowania w swojej ofercie warunków korzystania z tej opcji, np. poprzez ustalenie maksymalnej ilości nierozstrzygniętych zdarzeń na kuponie lub rodzaju zakładów.

§ 14 h.

Opcja Edytuj Zakład

1. Spółka może (według własnego uznania) udostępnić Uczestnikowi Opcję Edytuj Zakład opisaną w niniejszym paragrafie.
2. Opcja Edytuj Zakład jest to opcja umożliwiająca dodawanie, zmianę i usuwanie typowanych wydarzeń, a także zwiększanie stawki, w przypadku Zakładów nierozstrzygniętych/nierozliczonych (zarówno przed meczem jak i na zakłady Live).
3. Opcja Edytuj Zakład może także przewidywać możliwość zmiany typu zakładu na dowolną opcję wielokrotną – np. zmiana zakładu pojedynczego na zakład wielozdarzeniowy i odwrotnie.
4. Opcja Edytuj Zakład może zostać przez Spółkę anulowana w przypadku zmiany kursu któregośkolwiek ze zdarzeń na kuponie lub zakończenia któregośkolwiek z tych zdarzeń.
5. Niemożliwe jest użycie funkcji Usuń wydarzenie w przypadku kuponu na jedno wydarzenie.
6. Skorzystanie z opcji Edytuj Zakład powoduje, że wszystkie kursy edytowanego Zakładu zostaną automatycznie zaktualizowane w celu odzwierciedlenia obowiązujących (wiążących) kursów, a nie pierwotnie przyjętych.

IV. SPOSOBY OBSTAWIANIA ZAKŁADÓW

§ 15.

Sposoby obstawiania Zakładów

1. Zawierać Zakład można na następujące sposoby:
 - a) Zakład prosty (pojedynczy),
 - b) Zakład kombinacja (wielozdarzeniowy)
 - c) Zakład kombinacja z podpórką (systemowy).
2. Zawierając Zakład prosty (pojedynczy) Uczestnik Zakładu obstawia wynik jednego wybranego zdarzenia.
3. Zawierając Zakład kombinację (wielozdarzeniowy) Uczestnik Zakładów obstawia wynik co najmniej 2 zdarzeń.
4. Zakłady kombinacje z podpórką (systemowe) to Zakłady, w których Uczestnik może jednocześnie obstawić wynik co najmniej trzech zdarzeń. Zakład kombinacja z podpórką uznaje się za wygrany w przypadku poprawnego wytypowania wyniku określonej liczby zdarzeń objętych danym Zakładem kombinacja z podpórką (np. Zakład 2/3 to taki, w którym Uczestnik zawarł Zakłady kombinacja na wyniki trzech zdarzeń, Zakład kombinacja z podpórką zostanie rozliczony jako wygrany przez Uczestnika, w przypadku poprawnego wytypowania wyników co najmniej dwóch zdarzeń).

§ 16.

1. Zakład kombinacja (wielozdarzeniowy) jest to taki Zakład, w którym zawierający Zakład może kombinować Zakłady na poszczególne wyniki, będące w ofercie Spółki.

Uwaga: Nie można jednak kombinować na jednym Kuponie Zakładów, które się wzajemnie wspierają, np.:

- Zakład na zwycięstwo w rozgrywkach (zajęcie miejsca) zawodnika wraz z Zakładem na zwycięstwo tego samego zawodnika w pojedynczym meczu tego samego współzawodnictwa,
- umieszczenie tego samego zdarzenia w różnych miejscach listy wyników (zwycięstwo Polski i równocześnie Polska miejsca 1-2).

Aplikacja sprawdza we wszystkich przypadkach czy na zawierającym Kuponie nie ma wspierających się Zakładów i ewentualnie uniemożliwia ich zawarcie. Jeżeli jednak z jakichś przyczyn dojdzie do zawarcia na jednym Kuponie Zakładów, które się wzajemnie wspierają, w przypadku Wygranej ważny pozostanie tylko kurs pierwszego ze wspierających się zdarzeń, a pozostałe zdarzenia zostaną rozliczone z kursem 1,0.

2. W ofercie Spółki dla każdego zdarzenia może występować wiele możliwych opcji wyniku, które uwidocznione są w ofercie przyjmowania Zakładów wzajemnych Spółki.

§ 17.

Dane wymienione na Kuponie

Na zawartym Kuponie Zakładu przez sieć Internet muszą znajdować się następujące dane:

- data i czas zawarcia Zakładu,
- dziedzina sportowa, nazwa współzawodnictwa (ewentualnie inne szczegóły określające Zakład),
- typowane spotkanie (zawodnik, imię konia etc.), typ na wynik,
- kurs Zakładu (nie dotyczy Zakładów typu Totalizator),
- stawka,
- ewentualna Wygrana kwota (Wygrana) - nie dotyczy Zakładów typu Totalizator,
- Numer ewidencyjny Kuponu

V. WYGRANE

§ 18.

Wygrana kwota

1. Wygrana kwota jest kwotą przeznaczoną do wypłaty w przypadku poprawnego określenia wyniku i oblicza się ją jako iloczyn wskaźnika, wpłaconej stawki i kursu przypadającego na ten typ.
2. Wygrana kwota w Zakładach prostych i Zakładach kombinacja jest obliczona jako iloczyn wskaźnika, stawki oraz kursu zdarzenia lub kursów zdarzeń według następujących wzorów:

Wygrana kwota zakład prosty = kurs 1 x wskaźnik x stawka

Wygrana kwota zakład kombinacja = kurs 1 x kurs 2 x wskaźnik x stawka

- Wygrana kwota w Zakładzie kombinacja z podpórką obliczona zostanie jako suma iloczynów kursów dla wszystkich kombinacji zdarzeń, wskaźnika oraz stawki dla jednego Zakładu kombinacja, wg następującego wzoru (przykład Zakładu kombinacja z podpórką 2/3):

$$\text{Wygrana kwota} = [(kurs\ 1 \times kurs\ 2) + (kurs\ 1 \times kurs\ 3) + (kurs\ 2 \times kurs\ 3)] \\ \times \text{wskaźnik} \times \text{stawka (jednego) Zakładu kombinacja}$$

Wyjaśnienie do przykładu: W Zakładzie kombinacja z podpórką Uczestnik wpłaca stawkę w kwocie odpowiadającej iloczynowi stawki dla jednego Zakładu kombinacja i liczby kombinacji na kuponie.

§ 19.

- Prawo do Wygranej przy Zakładach powstaje pod warunkiem, że zawierający Zakład poprawnie odgadnie wszystkie części Zakładu, o ile Regulamin nie stanowi inaczej.
- Jeśli typy na wszystkie spotkania, które się odbyły w Zakładzie zostają określone poprawnie, a równocześnie jedno lub więcej spotkań zostało zakończone bez oficjalnego wyniku (nierozegrane, niedograne), to obstawiający ma prawo do Wygranej. Jeśli któryś z wyników spotkania w Zakładzie został określony źle, to taki Zakład uważa się za przegrany, nawet w tym przypadku, gdy któreś spotkanie (lub większa część spotkań) z tworzących część Zakładu prostego nie zostało do danego terminu rozegrane.
- Jeśli dojdzie do zawarcia Zakładu po udowodnionym rozegraniu jednego z wielu spotkań, to w przypadku tego spotkania kurs zmienia się na 1,0 i odpowiednio do tego zostanie obliczona Wygrana.

VI. PRZYJMOWANIE ZAKŁADÓW

§ 20.

Przyjmowanie Zakładów

- Zakłady można zawierać za pośrednictwem Aplikacji dopiero po zalogowaniu się do Konta i tylko na te zdarzenia, na które Spółka opublikowała Kursy.
- Warunkiem zawarcia Zakładu jest zalogowanie się do Konta, które następuje po prawidłowym wpisaniu przez Uczestnika jego loginu i hasła. Wybór Zakładu odbywa się przez klikanie na poszczególne Kursy opublikowanych zdarzeń. Każde kliknięcie na wymagany Kurs stopniowo tworzy Kupon. Po wybraniu typu Zakładu i uiszczeniu stawki na poszczególne Zakłady i następnie obliczeniu Wygranej, Uczestnik może zapisać Kupon w centralnej bazie danych Zakładów naciskając właściwy klawisz (wyboru), – co stanowi moment zawarcia Zakładu. Do każdego tak zapisanego Kuponu będzie automatycznie nadawany unikatowy numer. Niezapisany Kupon można w każdej chwili anulować. Zapisany Kupon można anulować tylko w szczególnych przypadkach (np. awarii systemu komputerowego Spółki), na podstawie uprawnionej reklamacji.
- W niektórych przypadkach Zakład może zostać przesłany do Spółki przed zapisaniem w centralnej bazie danych, celem autoryzacji. Uczestnik zostanie o tym powiadomiony odpowiednim komunikatem tekstowym, który wyświetli się w Aplikacji. Do autoryzacji zostaną przekazane Zakłady, uznane przez system komputerowy Spółki za niebezpieczne np.: powtarzające się Zakłady przez tego samego Uczestnika, Zakłady na spotkania co do których Spółka powzięła podejrzenie o korupcji, Zakłady zawierane za wysoką stawkę. Taki Zakład będzie kierowany przez system do bukmachera Spółki, który będzie dokonywał jego autoryzacji. Bukmacher podczas autoryzacji może Zakład przyjąć bez zmian, ograniczyć kwotę wkładu, dokonać zmiany kursu lub dany Zakład odrzucić. Niezatwierdzony lub zmieniony Kupon (zmiana stawki, zmiana kursu, odrzucenie Zakładu) zostanie odesłany Uczestnikowi lub

zmieniony bez jego zapisywania w centralnej bazie Zakładów. W przypadku zmienionego Kuponu Uczestnik ma prawo podjąć decyzję, czy tak zmieniony Zakład (Kupon) w centralnej bazie danych Zakładów zapisze, czy też go anuluje.

4. Dla każdego Uczestnika prowadzony jest na jego Koncie wykaz zawartych przez niego Zakładów (Kuponów). Uczestnikowi przysługuje prawo wglądu do niniejszego wykazu. W wykazie podane są wszystkie zawarte i dotychczas nierozstrzygnięte Zakłady, a ponadto te Zakłady, od rozstrzygnięcia których upłynęło mniej niż 6 miesięcy. Zakład jest zawarty i potwierdzony tylko wtedy, gdy pojawi się w wykazie zawartych Zakładów. W przypadku sporu dotyczącego czasu zapisania Zakładu, decydująca jest informacja w centralnej bazie danych Zakładów Spółki.
5. Wszystkie dane dotyczące zawarcia Zakładów (o których mowa w art. 15d ust. 3 ustawy o grach hazardowych), są przechowywane w centralnej bazie danych Spółki przez okres 5 lat licząc od końca roku kalendarzowego, w którym dokonano ich archiwizacji. Po tym okresie Spółka usuwa przedmiotowe dane.
6. W przypadkach, kiedy zagrożone jest prawidłowe działanie, ewentualnie interes Spółki, Spółka ma prawo wstrzymać przyjmowanie Zakładów na jakiekolwiek spotkania ewentualnie może pewną ilość Zakładów w pewien sposób ograniczyć – np. wysokością stawki itp.
7. Spółka nie ma obowiązku udzielać Uczestnikowi informacji uzupełniających o zdarzeniach, na które oferuje zawarcie Zakładów (np. informacji o typie nawierzchni, kontuzjach gracza itp.). Spółka nie ponosi odpowiedzialności za podanie błędnych dodatkowych informacji (np. statystyki meczów), które Uczestnik jest zobowiązany zweryfikować we własnym zakresie.
8. Zakładów nie mogą zawierać osoby fizyczne, które są udziałowcami lub pracownikami Spółki lub osobami tworzącymi kursy oraz osobami dostarczającymi informacji, na podstawie których tworzone są kursy (z wyjątkiem osób wykonujących te czynności dla innych firm bukmacherskich) jak również małżonkowie tych osób.
9. Zawierania Zakładów Uczestnik nie może powierzyć osobom trzecim.
10. W przypadku, gdy Spółka stwierdzi złamanie § 20 ust. 8 i/lub 9 niniejszego Regulaminu, ma prawo zamknąć Konto Uczestnika łamiącego te punkty oraz wszelkie Zakłady zawarte z tego Konta anulować.
11. W przypadku stwierdzenia, że Uczestnicy działali w zмовie (np. na podstawie takich samych kuponów zawartych przez różnych Uczestników lub na podstawie innych przesłanek wskazujących na zмовę Uczestników bądź działanie na szkodę Spółki), Spółka ma prawo do anulowania zakładów.
12. Spółka zastrzega sobie prawo do odmowy przyjęcia Zakładu na dane zdarzenie lub jego wynik bez podania przyczyny. Spółka może również wstrzymać w każdym czasie świadczenie usług za pośrednictwem Strony Internetowej, w szczególności w następstwie awarii technicznej lub błędu, w tym również błędu transmisji.
13. W niektórych przypadkach zakład może zostać przesłany do Spółki przed zapisaniem w centralnej bazie danych, celem autoryzacji. Uczestnik zostanie o tym powiadomiony odpowiednim komunikatem tekstowym, który wyświetli się w Aplikacji lub na stronie internetowej. Do autoryzacji zostaną przekazane w szczególności zakłady, uznane przez system komputerowy Spółki za niebezpieczne np. powtarzające się zakłady zawarte przez tego samego Uczestnika, zakłady na spotkania co do których Spółka powzięła podejrzenie o korupcji, zakłady zawierane za wysoką stawkę. Taki zakład będzie kierowany przez system do bukmachera Spółki, który będzie dokonywał jego autoryzacji. Bukmacher podczas autoryzacji, może zakład przyjąć bez zmian, ograniczyć stawkę lub dany zakład odrzucić. Niezatwierdzony lub zmieniony Kupon (obniżenie stawki, odrzucenie zakładu) zostanie odesłany Uczestnikowi, bez jego zapisywania w centralnej bazie zakładów. W przypadku zmienionego Kuponu Uczestnik ma prawo podjąć decyzję, czy tak zmieniony zakład (Kupon) w centralnej bazie

danych zakładów zapisze, czy też go anuluje.

§ 21.

Oficjalny wynik

1. Zgodnie z niniejszym Regulaminem, za oficjalny i nie podlegający zmianie wynik będzie przyjęty wynik uzyskany z oficjalnych źródeł, ogłoszony przez Spółkę i udostępniony Uczestnikowi w Aplikacji. W przypadku, gdy tak ogłoszony wynik jest ponad wszelką wątpliwość błędny, to prawo zawierającego Zakład do Wygranej nie zostaje naruszone, jeśli poprawnie określił faktyczny wynik.
2. W przypadku Zakładów na spotkania o ściśle ograniczonym regulaminowym czasie gry za oficjalny i nie podlegający zmianie przyjmuje się wynik osiągnięty na boisku po upływie regulaminowego czasu gry (ustalonego regułami danego sportowego współzawodnictwa - w przypadku hokeja na lodzie są to trzy tercje po 20 min). Nie będzie brane pod uwagę kontynuowanie meczu po upływie regulaminowego czasu gry, karne i jakiegokolwiek inne dodatkowe zmiany osiągniętego wyniku (dyskwalifikacja, walkower itp.). Są dopuszczane wyjątki od tej reguły, ale muszą one zostać wcześniej ogłoszone przez Spółkę.
3. W przypadku innych Zakładów (tj. wszędzie tam, gdzie nie został określony dokładny czas trwania gry) wynik osiągnięty na boisku może zostać zaskarżony w myśl obowiązujących reguł w poszczególnych dyscyplinach sportowych. Dla celów Zakładów bukmacherskich uwzględniany będzie jednak tylko protest złożony w nadrzędnym organie odpowiedniej dyscypliny przed opublikowaniem oficjalnego wyniku w Aplikacji Spółki i rozpoczęciem wypłaty Wygranych - w tym przypadku ma on działanie odraczające. Po wydaniu prawomocnej decyzji przez organ nadrzędny danej dyscypliny żadne dalsze reklamacje nie będą uwzględniane. Przy ustalaniu oficjalnego wyniku nie będą uwzględniane późniejsze zmiany związane z dopingiem czy używaniem anabolicznych sterydów.
4. Jeśli spotkanie (mecz, zawody) nie zostało dograne, a mimo to został ogłoszony oficjalny wynik, to Wygrane są wypłacane na podstawie tego oficjalnego wyniku. Warunkiem ważności tak osiągniętego wyniku jest tylko fakt, aby przeciwnicy rozpoczęli spotkanie. Niniejsze postanowienie nie dotyczy spotkań o określonym regulaminowym czasie gry, z zastrzeżeniem szczegółowych postanowień przepisów regulujących zasady gry w ramach określonej dyscypliny sportowej.
5. Jeśli z jakichś powodów nie zostanie ogłoszony wynik spotkania, to Spółka ogłosi termin zastępczy, do którego trzeba poczekać na wynik spotkania. Jeżeli po tym terminie nie zostanie ogłoszony wynik wówczas Spółka dokona zwrotu Zakładów - postępowanie przy zwracaniu Zakładów zostało opisane w § 29 Regulaminu. Wyżej wymienione postępowanie jest zobowiązujące dla obydwu stron. O ile nie zostanie ogłoszone inaczej, okres oczekiwania na zwrot wynosi do 3 dni kalendarzowych. Jeśli spotkanie odbędzie się wcześniej niż w oficjalnym terminie, to zawarte Zakłady zachowują swoją ważność.
6. Wyjątkiem jest zawieranie Zakładów w dyscyplinach, gdzie spotkania danych zespołów następują seriami jak np. w baseballu. W tym przypadku każde spotkanie jest określone nazwami obu zespołów i dniem, w którym mecz się odbędzie i o ile w ogłoszonym terminie nie dojdzie z jakichkolwiek powodów do spotkania, to Zakłady zostaną zwrócone – na rozegranie meczu w terminie zastępczym się nie czeka. Jeśli te same zespoły grają w jednym dniu dwa baseballowe mecze, to przedmiotem Zakładu jest zawsze pierwszy z nich.
7. Jeśli mecz tenisowy jest opóźniony z jakichkolwiek powodów, na przykład z powodu zmiany harmonogramu lub złej pogody, Zakład będzie rozstrzygnięty na podstawie oficjalnego wyniku meczu i Zakłady będą utrzymane aż do podania oficjalnego wyniku. Natomiast w przypadku przerwania meczu rozgrywek tenisa np. wskutek kontuzji jednego z zawodników i tym samym braku możliwości dokończenia takiego meczu (tzw. krecz), Zakłady obejmujące takie zdarzenia zostają unieważnione.

§ 22.

Niewzięcie udziału lub rezygnacja zawodników lub zespołów

W przypadku Zakładów na zwycięstwo lub zajęte miejsce uważa się za przegrany taki zakład na zawodnika lub zespół, który w trakcie trwania zawodów zrezygnuje z dalszego udziału. Jeżeli zawodnik lub zespół z jakiegokolwiek powodu nie weźmie udziału w zawodach, to zakład taki zostaje zwrócony.

§ 23.

Zajęcie tego samego miejsca przez zawodnika lub zespół

1. W przypadku równoczesnego zwycięstwa lub zajęcia przez dwóch lub więcej startujących tego samego miejsca, które dla Zakładu jest decydujące, kurs na to zdarzenie zostaje obniżony do połowy zarówno w Zakładach prostych, Zakładach kombinacja jak i w Zakładach kombinacja z podpórką. W przypadku, gdy wspomniany kupon skutkuje rozliczeniem poniżej wniesionej stawki, Kupon taki zostaje zwrócony.
2. W przypadku Zakładów kombinacja zasada, o której mowa w ust. 1 powyżej, może być zastosowana wielokrotnie, tzn. obniża się do połowy kurs na każde zdarzenie, w którym zwyciężyło lub zajęło to samo miejsce dwóch lub więcej startujących.

VII. STAWKA, WYGRANA I ZWRACANIE ZAKŁADÓW

§24.

Stawka

1. Spółka ma prawo dowolnie ustalać stawki na poszczególne rodzaje Zakładów, o których mowa w niniejszym Regulaminie.
2. Stawką wiążącą dla obu stron Zakładu jest stawka wskazana na Kuponie.

§ 25.

Limit najwyższej Wygranej na jeden Zakład

1. Maksymalna wysokość Kursu nie jest niczym ograniczona. Zawierający Zakład w swoim własnym interesie powinien dbać o to, aby wysokością włożonej sumy nie przekroczyć limitu Wygranej na jeden Zakład.
2. Spółka ma prawo dowolnie ustalać limit Wygranej (a więc sumy przeznaczonej do wypłaty przy poprawnie określonych wszystkich typowanych zdarzeniach) na poszczególne rodzaje Zakładów, o których mowa w niniejszym Regulaminie. Spółka poinformuje Uczestnika gry przed zawarciem Zakładu o obowiązujących limitach.

§ 26.

Ilość Zakładów zawartych przez jednego obstawiającego

Ilość Zakładów zawieranych przez jednego Uczestnika nie jest w jakikolwiek sposób ograniczona.

§ 27.

Prawo do Wygranej

Prawo do Wygranej przy wszystkich rodzajach Zakładów powstaje w przypadku poprawnego określenia typowanego wyniku lub zdarzenia i dotrzymania wszystkich postanowień niniejszego

Regulaminu. Drobne błędy w nazwisku (oznaczeniu) zawodnika zespołu nie będą jednak brane pod uwagę, jeśli nie dotyczy to istoty rzeczy Zakładu i jeśli ponad wszelką wątpliwość można stwierdzić, o kogo chodzi, pomimo popełnionego błędu.

§ 28.

Wypłata Wygranych

1. Po ogłoszeniu oficjalnych wyników wszystkich zdarzeń zawartych na wygrywającym Kuponie i ich opublikowaniu w Aplikacji, w myśl postanowień niniejszego Regulaminu, automatycznie do Konta Uczestnika zostanie przypisana kwota pieniężna, odpowiadająca Wygranej z wygrywającego Kuponu Uczestnika.
2. Wypłata Wygranych dokonywana jest za pomocą przelewu z Rachunku płatniczego Spółki na Rachunek płatniczy należący do Uczestnika, po zgłoszeniu przez Uczestnika za pomocą formularza znajdującego się w Aplikacji polecenia dokonania wypłaty.
3. Całkowity dobowy kapitał przeznaczony przez Spółkę do natychmiastowej wypłaty Wygranej wynosi 200.000 zł. Spółka wydaje dyspozycje wypłaty w danym dniu według kolejności otrzymywania od Uczestników zgłoszeń wypłat. Przez dobę rozumie się okres od godziny 12:00 w południe do godziny 11:59 w południe następnego dnia. W przypadku, gdy kapitał przeznaczony do natychmiastowej wypłaty na daną dobę nie wystarczy na pokrycie wszystkich otrzymanych w danym dniu zgłoszeń wypłat, Spółka wyda dyspozycje wypłat w terminie 7 dni roboczych, liczonym od następnego dnia, w którym Spółka otrzymała polecenie wypłaty.
4. W przypadku, gdy na Koncie nieprawidłowo zostanie przypisana kwota Wygranej (np. przez wprowadzenie nieprawidłowego wyniku, zmianę wyniku), Spółka ma prawo tak nieprawidłowo przypisaną kwotę Wygranej odliczyć z Konta Uczestnika bez uzyskania jego zgody w terminie do 30 dni od powzięcia informacji o nieprawidłowym przypisaniu do Konta Uczestnika Wygranej. Jeżeli Uczestnik przed dokonaniem odliczenia przez Spółkę nieprawidłowo przypisanej kwoty Wygranej, dokona jej wypłaty lub zawrze za nią przebrane Zakłady, Uczestnik jest zobowiązany do uiszczenia na Rachunek płatniczy Spółki brakującą kwotę w terminie 10 dni kalendarzowych licząc od dnia wezwania. Spółka ma prawo zawiesić Konto Uczestnika do czasu uregulowania zadłużenia oraz wystąpić na drogę sądową z roszczeniem odszkodowawczym, zgodnie z zasadami kodeksu cywilnego.
5. W razie protestu złożonego w organie nadrzędnym danego współzawodnictwa, wypłata Wygranej zostanie wstrzymana aż do chwili rozstrzygnięcia protestu przez odpowiedni oficjalny organ, w myśl postanowienia § 21 Regulaminu.

§ 29.

Zwrot Zakładów

1. Zakłady zostają zwrócone (anulowane) w stawce, jeżeli:
 - a) termin lub rodzaj meczu został błędnie podany z winy Spółki;
 - b) mecz nie został rozegrany albo nie miał być rozegrany;
 - c) spotkanie o ustalonym regulaminowym czasie gry zostało przerwane i nie zostało wznowione i dograne w czasie ustalonym przez Spółkę (patrz postanowienia § 21 Regulaminu) bez względu na fakt, kiedy i przy jakim stanie spotkanie zostało przerwane;
 - d) zakład został w sposób oczywisty zawarty po faktycznym rozpoczęciu spotkania, meczu lub innej okazji zawierania Zakładów, ewentualnie w trakcie jego trwania, z tym zastrzeżeniem, że reguła ta nie ma zastosowania do Zakładów typu „Live” (szczegółowo określonych w § 14a Regulaminu);

- e) zawodnik lub zespół z jakiegokolwiek powodu nie weźmie udziału w zawodach,
- f) mecz nie został zakończony oficjalnym wynikiem lub doszło do jego przerwania, z zastrzeżeniem postanowień § 21 Regulaminu;
- g) spotkanie zostało rozegrane odwrotnie, tzn., że korzyść płynąca z grania na własnym boisku miał zespół podany w nagłówku Zakładu jako goście; ta reguła nie dotyczy spotkań na gruncie neutralnym, spotkań turniejowych w miejscu wcześniej ustalonym itp., a więc nawet ewentualne zamknięcie boiska gospodarzy lub wybór neutralnego boiska czy dobrowolny wybór boiska przeciwnika jako miejsca, gdzie odbywa się mecz, nie unieważnia Zakładu;
- h) przy wprowadzaniu lub określaniu kursów dla oferowanych zdarzeń powstały oczywiste błędy, a których oczywistość wystąpienia można stwierdzić ponad wszelką wątpliwość (np. omyłkowa zmiana kursu lub ewidentny błąd przy wprowadzaniu kursów do oferty zdarzeń).

W wymienionych przypadkach przyjmuje się, że Zakład był mylący, a więc zawarty niezgodnie z obowiązującymi przepisami prawa i niniejszym Regulaminem i dlatego Spółka zwraca wpłacone stawki.

Zakład anulowany traktowany jest jako niebyły a uczestnik gry otrzymuje zwrot stawki.

W przypadku, jeśli anulowane zdarzenie/a stanowiło/y część zakładu, to ta część zakładu będzie rozliczona według kursu 1,00, a łączny kurs pozostałych zdarzeń zakładu zostanie obliczony na nowo uwzględniając zmianę kursu anulowanych zdarzeń.

Zwrot stawki powoduje automatyczne przypisanie kwoty wpłaconej za zwrócony Zakład do Konta Uczestnika. Uczestnik może dysponować tak przypisaną do jego Konta kwotą na zasadach mających zastosowanie do środków zgromadzonych na Koncie w tym wypłat z Konta.

2. Zakłady pozostają ważne i nie są zwracane, jeśli:

- a) prowadząca spotkanie komisja sędziowska lub oddelegowany sędzia zmieni lub anuluje pierwotne zasady meczu (zawodów, konkurencji) w trakcie jego trwania (np. gdy w trakcie trwania zawodów motoryzacyjnych dochodzi do obniżenia ilości okrążeń). W tym przypadku zostają wyłącznie zwracane Zakłady zawarte na dokładny wynik, który w takim przypadku nie może być zgodny z pierwotnymi regułami osiągnięty;
- b) mecz zostaje na pewien czas przerywany (przez pewien czas należy rozumieć takie zdarzenia losowe niezależne od organizatora, na skutek których dochodzi do przerwania meczu np. warunki pogodowe, konieczność przywrócenia porządku na stadionie, po upływie których mecz jest kontynuowany tego samego dnia, w którym nastąpiła przerwa lub inne wyjątkowe sytuacje powodujące przełożenie meczu na następny dzień np. z powodu deszczu);
W takim przypadku Spółka może wznowić przyjmowanie Zakładów - z reguły z nowym kursem, uwzględniających aktualny stan. W przypadku nowo zawartych Zakładów czasem decydującym jest czas wznowienia meczu;
- c) w tej samej dyscyplinie, w tym samym miejscu i w krótkim odstępie czasu odbywa się kilka konkurencji (np. w ramach Pucharu Świata w Narciarstwie Alpejskim odbywa się zjazd albo na skoczni o takim samym punkcie krytycznym odbywają się skoki) - przedmiotem Zakładu zawsze są pierwsze odbyte zawody (np. gdy mają odbyć się dwa zjazdy w piątek i

w sobotę, przy czym piątkowy z jakichś powodów nie odbywa się, Zakłady są ważne na zjazdy sobotnie);

- d) Zakłady o charakterze długoterminowym, jeśli dojdzie do jakiejś zmiany częściowej, np. jeśli dojdzie do zmiany kolejności poszczególnych meczów. Taka zmiana nie ma wpływu na Zakłady zawarte na zajęcie miejsce w tabeli, awans do dalszych rund konkurencji itp.

3. Zakłady Wzajemnie wspierające się

Nie można używać kombinacji na jednym kuponie zakładów zdarzeń, które się wzajemnie wspierają. Jeżeli jednak z jakichkolwiek przyczyn dojdzie do zawarcia na jednym kuponie zakładów, które się wzajemnie wspierają, w przypadku wygranej, ważny pozostanie tylko kurs pierwszego ze wspierających się zdarzeń, a pozostałe zdarzenia zostaną rozliczone z kursem 1,00.

VIII. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE. PRZEDAWNIEŃ ROSZCZEŃ

§ 30.

Postępowanie reklamacyjne

1. Niniejszy Regulamin jest zbiorem reguł obowiązujących Spółkę i Uczestników. Spółka czuwa również nad prawidłowym przebiegiem Zakładów zawartych za pośrednictwem Aplikacji Spółki.
2. Reklamacje z tytułu zawartych Zakładów zgłasza się na formularzu reklamacyjnym na piśmie na adres: Mr Bet Zakłady Bukmacherskie Sp. z o.o., ul. Podolska 21, 81-321 Gdynia lub na formularzu reklamacyjnym za pomocą środków komunikacji elektronicznej na adres e-mail: reklamacja@betcris.pl z podaniem imienia i nazwiska oraz adresu zamieszkania Uczestnika gry hazardowej, numeru kuponu, daty i miejsca zdarzenia, którego dotyczy roszczenie, rodzaju Zakładu oraz treści żądania w terminie do 14 dni od daty ogłoszenia oficjalnych wyników lub od dnia zaistnienia podstawy reklamacji. W przypadku wniesienia reklamacji na piśmie o zachowaniu terminu decyduje data stempla pocztowego. W przypadku zgłoszenia reklamacji za pomocą środków komunikacji elektronicznej Uczestnik Zakładu podaje również adres elektroniczny do komunikacji. Druk formularza reklamacyjnego jest niezwłocznie udostępniany zainteresowanemu Uczestnikowi po uprzednim kontakcie Uczestnika ze Spółką za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: pomoc@betcris.pl lub na żądanie Uczestnika wyrażone w czacie na żywo.
3. Spółka zobowiązana jest rozpatrzyć reklamację i poinformować Uczestnika gry o sposobie jej załatwienia w ciągu 21 dni od daty otrzymania przez Spółkę reklamacji. Postępowanie reklamacyjne kończy się z chwilą udzielenia odpowiedzi na reklamację przez Spółkę. Reklamacje złożone po upływie terminu określonego w punkcie 1. powyżej, złożone w niewłaściwej formie lub niekompletne nie będą rozpatrywane.
4. Roszczenia związane z udziałem w Zakładach wzajemnych przedawniają się z upływem 6 miesięcy od dnia wymagalności. Bieg przedawnienia roszczeń ulega zawieszeniu na okres od dnia wniesienia reklamacji do dnia udzielenia odpowiedzi na reklamację.
5. Niezależnie od uprawnień Uczestnika do wniesienia reklamacji przysługuje mu prawo do zgłoszenia roszczenia, które składa się do właściwego miejscowo sądu powszechnego, na piśmie z podaniem imienia i nazwiska oraz adresu Uczestnika gry hazardowej, daty i miejsca zdarzenia (którego dotyczy roszczenie), rodzaju gry oraz treści żądania. Uprzednie zgłoszenie reklamacji nie jest warunkiem zgłoszenia roszczenia.

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 31.

Nieprzyjęcie Zakładu

1. Spółka odmówi przyjęcia Zakładu osobie:
 - a) która narusza postanowienia niniejszego Regulaminu,
 - b) która oświadczyła, że nie ukończyła 18 roku życia,
 - c) która oświadczyła, że wobec niej został orzeczony zakaz wstępu do ośrodka gier i uczestnictwa w grach hazardowych.
2. Jeśli wstrzymanie przyjmowania Zakładów spowodowane zostanie przez siłę wyższą, zawierający Zakłady nie mają prawa do odszkodowania ani żadnego innego prawa, o ile niniejszy Regulamin nie stanowi inaczej.

§ 32.

Obowiązek zachowania tajemnicy

Wysokość Wygranej albo przegranej w grze hazardowej stanowi tajemnicę jej Uczestnika, której jest obowiązany przestrzegać podmiot urządzający tę grę. Informacje o wysokości Wygranej albo przegranej są ujawniane wyłącznie na żądanie Generalnego Inspektora Informacji Finansowej, organów Krajowej Administracji Skarbowej, funkcjonariusza Służby Celno-Skarbowej i Policji, a także sądu i prokuratora w związku z toczącym się postępowaniem. Informacje o wysokości Wygranej albo przegranej są ujawniane także na żądanie Szefa Agencji Bezpieczeństwa Wewnętrznego w ramach prowadzonego postępowania sprawdzającego, o którym mowa w ustawie z dnia 5 sierpnia 2010 r. o ochronie informacji niejawnych.

§ 33.

Zaświadczenie o uzyskanej Wygranej

1. Spółka - stosownie do art. 20 ust. 1 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych, - ma obowiązek wystawić na żądanie wygrywającego zaświadczenie o uzyskanej Wygranej. Procedura wystawiania zaświadczenia musi być zgodna z wymogami określonymi w przepisach ustawy o grach hazardowych i wydanymi na jej podstawie przepisami wykonawczymi.
2. Spółka obowiązana jest prowadzić ewidencję wystawionych imiennych zaświadczeń, o których mowa w ust. 1 powyżej, oraz przechowywać odpisy wydanych zaświadczeń przez okres 5 lat, licząc od końca roku kalendarzowego, w którym uzyskano Wygraną lub nastąpiła wypłata (wydanie) Wygranej.
3. Spółka jest zobowiązana na podstawie art. 20 ust. 5 ustawy o grach hazardowych, prowadzić ewidencję wypłacanych (wydanych) Wygranych, w zależności od wartości Wygranej z jednego Zakładu wskazanej w tym przepisie.
4. W celu otrzymania imiennego zaświadczenia o uzyskanej Wygranej, Uczestnik musi zgłosić tą okoliczność na adres e-mail Spółki: pomoc@betcris.pl, podając numer wygranego Kuponu lub numer wygranych Kuponów oraz uwzględniając termin wskazany w ust. 5.
5. Imienne zaświadczenie o uzyskanej Wygranej może być wystawione najpóźniej w dniu następującym po dniu, w którym uzyskano Wygraną (dniu rozliczenia kuponu), lub po dniu, w którym nastąpiła wypłata (wydanie) Wygranej na Rachunek płatniczy podany przez Uczestnika podczas rejestracji lub w formularzu zmiany danych.

§ 34.

Zmiany i uzupełnienia Regulaminu

1. Zmiany i uzupełnienia niniejszego Regulaminu mogą nastąpić na zasadach określonych w przepisach ustawy o grach hazardowych i wydanych na jej podstawie przepisów wykonawczych.
2. Niniejszy Regulamin udostępniony jest nieodpłatnie na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji mobilnej, w formie umożliwiającej jego pobranie, odtwarzanie oraz utrwalenie jego treści za pomocą systemu teleinformatycznego Uczestnika, w tym jego wydrukowanie. Każdy może zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu.
3. Kompletne brzmienie Regulaminu oraz wszelkie jego zmiany i uzupełnienia są zawsze dostępne dla Uczestników na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji mobilnej.

§ 35.

Dane osobowe Uczestników

1. Dane osobowe podlegają ochronie przewidzianej przepisami prawa.
2. Spółka, jako administrator danych osobowych udostępnianych przez Uczestnika oświadcza, że przetwarza dane osobowe Uczestników zgodnie z aktualnie obowiązującymi przepisami prawa.
3. Podanie danych osobowych przez Uczestników jest dobrowolne, jednak niezbędne w celu uczestnictwa w Zakładach wzajemnych – bukmacherskich organizowanych przez sieć Internet przez Spółkę.
4. Uczestnikowi przysługuje prawo wglądu do swoich danych osobowych, a w przypadku zmiany jego danych podanych przy rejestracji jest on obowiązany dokonać niezwłocznie ich poprawy/aktualizacji.
5. Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania jego danych osobowych oraz cofnięcia wyrażonej zgody na ich przetwarzanie. Odwołanie zgody na przetwarzanie danych nie wpływa na ważność czynności dokonanych po uzyskaniu zgody, a przed jej odwołaniem.
6. W przypadku wyrażenia zgody podane przez Uczestnika w formularzu rejestracyjnym dane osobowe będą przetwarzane przez Spółkę w celach marketingowych.
7. Spółka stosuje środki techniczne i organizacyjne w celu ochrony danych osobowych, przed m.in. nieuprawnionym ich pozyskaniem oraz modyfikacją, zniszczeniem lub utratą.
8. Spółka oświadcza, że z uwagi na publiczny charakter sieci Internet, korzystanie z usług może wiązać się z ryzykiem, które Uczestnik akceptuje godząc się na korzystanie z kanałów teleinformatycznych.
9. Szczegóły dotyczące zasad przetwarzania danych osobowych oraz szczegóły dotyczące przysługujących Uczestnikowi praw związanych z przetwarzaniem tych danych przez Spółkę znajdują się w Polityce prywatności dostępnej na Stronie Internetowej Spółki.

§ 36.

1. Uczestnicy mają obowiązek przestrzegania przepisów ustawy z dnia 1 marca 2018 r. o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy i finansowaniu terroryzmu.
2. Na podstawie art. 46 ust. 1 ustawy o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy i finansowaniu terroryzmu Spółka przyjmuje od Uczestnika oświadczenie czy jest osobą zajmującą eksponowane stanowisko polityczne (PEP) pod rygorem odpowiedzialności karnej za złożenie fałszywego oświadczenia.

§ 37.

Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie znajdują odpowiednie powszechnie obowiązujące na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej przepisy prawa.
2. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania na Stronie Internetowej Spółki.
3. Zmiany w Regulaminie mogą zostać wprowadzone po zatwierdzeniu tych zmian przez ministra właściwego do spraw finansów publicznych.

Powyższy regulamin gier hazardowych został zatwierdzony na podstawie art. 60 ust 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych decyzją z dnia 23 marca 2022 r. nr PA11.6841.10.2021.