

Oficjalny komunikat nr 1

Niniejszy oficjalny komunikat został wydany na podstawie „Regulaminu Zakładów Wzajemnych –Bukmacherskich i Totalizatorów Urządzanych przez Sieć Internet przez BetX” i określa postępowanie oraz zasady rozliczania niektórych zakładów.

1. Zasady rozliczania zakładu typu handicap azjatycki (wszystkie sporty)

a) Handicap azjatycki rozliczany jest w następujący sposób:

- gdy wynosi 2,5 wtedy:
 - obstawiając na 1. drużynę dodajemy jej 2,5 punktu/gola do wyniku końcowego;
 - obstawiając na 2. drużynę odejmujemy jej 2,5 punktu/gola od wyniku końcowego.
- gdy wynosi -2,5 wtedy:
 - obstawiając na 1.drużynę odejmujemy jej 2,5 punktu/gola od końcowego wyniku;
 - obstawiając na 2. drużynę dodajemy jej 2,5 punktu/gola do końcowego wyniku.

2. Zasady dotyczące rozliczania piłki nożnej

- a) Wszystkie zakłady są rozpatrywane tylko dla regulaminowego czasu gry, chyba że w nazwie zakładu wskazano inaczej. W przypadku zmiany formatu rozgrywania spotkania ze standardowego (2x 45 minut) na inny (np. 2x 40 minut, 2x 35 minut lub inny) może stanowić to podstawę do rozliczenia zakładu jako zwrot.
- b) W zakładach na liczbę kartek żółta kartka liczy się jako jedna kartka, a czerwona kartka jako dwie kartki. Druga żółta kartka dla jednego gracza, która prowadzi do czerwonej kartki, nie jest brana pod uwagę. W rezultacie jeden gracz nie może wygenerować więcej niż 3 kartki. Kartki pokazane po meczu nie są uwzględniane. Kartki dla trenera, menedżera, graczy na ławce, nie są brane pod uwagę.
- c) Zakład na punkty za kartki liczony jest w następujący sposób: żółta kartka 10 pkt., czerwona kartka 20 pkt. Druga żółta kartka dla jednego gracza, która prowadzi do czerwonej, nie jest brana pod uwagę. W rezultacie gracz nie może wygenerować więcej niż 30 punktów za kartki. Kartki pokazane po meczu nie są uwzględniane. Kartki dla trenera, menedżera, graczy na ławce nie są brane pod uwagę.
- d) Przyznane rzuty różne, ale niewykonane, nie są brane pod uwagę do rozliczenia.
- e) Gole samobójcze nie będą brane pod uwagę przy rozliczaniu zakładów na strzelców goli.



- f) W przypadku zakładów takich jak: Strzeli gola, Zawodnik strzeli gola+1X2, Zawodnik strzeli 1. Gola, Zawodnik strzeli 1. gola+1X2, Zawodnik strzeli gola+dokładny wynik, Zawodnik strzeli 1. gola+dokładny wynik, Zawodnik strzeli gola (poszerzona oferta), Następny gol - aby zakład był ważny zawodnik musi wystąpić w meczu.
- g) W przypadku zakładów takich jak: Zawodnik liczba asyst, Zawodnik liczba goli, Zawodnik liczba strzałów, Zawodnik liczba strzałów celnych, Zawodnik liczba podań, Zawodnik liczba kontaktów z piłką, Zawodnik liczba udanych odbiorów, aby zakład był ważny zawodnik musi wystąpić w meczu w podstawowym składzie.
- h) W przypadku zakładów specjalnych:
 - wszystkie zakłady dotyczą regulaminowego czasu gry, chyba, że w opisie zakładu jest wyraźnie zaznaczone, że jest inaczej,
 - zakłady na zawodników są ważne, jeśli zawodnik wystąpi w meczu w podstawowym składzie.
- i) Wszelkie zakłady na statystyki dotyczące zawodników rozliczane są na podstawie oficjalnych stron.

3. Zasady dotyczące rozliczania tenisa

- a) Jeżeli mecz się rozpoczął, lecz nie został dokończony z jakiegokolwiek powodu (np. krecz, dyskwalifikacja), wszystkie zakłady na ten mecz zostaną zwrócone, z wyjątkiem zakładów już całkowicie rozstrzygniętych (np. zwycięzca pierwszego seta).
- b) Jeśli mecz jest nierozstrzygnięty po dwóch setach (np. mecz deblowy) i rozgrywany jest Super Tiebreak, jego zwycięzca wygrywa spotkanie. Każdy Tiebreak/Super Tiebreak liczony jest jako 1 gem.
- c) W przypadku opóźnienia (np. z powodu deszczu czy ciemności) wszystkie zakłady pozostają ważne. Spotkanie tenisowe musi zostać rozegrane w ramach czasowych turnieju. Turnieje pokazowe oraz rozgrywki tenisa elektronicznego mogą odbywać się w innym, niestandardowym formacie w zakresie gemów i setów. Bukmacher nie ma obowiązku informowania o tym gracza i nie jest to podstawa do reklamacji.

4. Zasady dotyczące rozliczenia hokeja

- a) Wszystkie zakłady są rozpatrywane wyłącznie w regulaminowym czasie gry, chyba że w oznaczeniu zakładu wskazane jest inaczej.
- b) W przypadku rozstrzygnięcia meczu po rzutach karnych, bramki zdobyte w serii rzutów karnych liczone są jako jedna bramka, na korzyść drużyny, która wygrała spotkanie.
- c) W przypadku zakładów na liczbę goli zawodnika, jeśli mecz zakończy się po rzutach karnych, to bramki zdobyte w serii rzutów karnych liczone są jako jedna bramka, na korzyść zawodnika, który strzelił decydującą bramkę (np. jeżeli seria rzutów karnych zakończy się wynikiem 2:0, decydująca bramka zostanie przypisana zawodnikowi, który strzelił pierwszą bramkę)
- d) Wszelkie zakłady na statystyki dotyczące zawodników rozliczane są na podstawie oficjalnych stron.

5. Zasady dotyczące rozliczenia koszykówki

- a) Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów oferty przedmeczowej oraz LIVE w koszykówce nie uwzględniają dogrywki, o ile w nazwie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej.
- b) W przypadku niedokończenia meczu z jakiegokolwiek przyczyny wszystkie zakłady zostaną unieważnione z wyjątkiem zakładów już definitywnie rozstrzygniętych.
- c) Zakłady specjalne na zawodników rozliczane są na podstawie osiągniętego wyniku, z uwzględnieniem dogrywki, jeżeli w opisie zakładu nie ustanowiono inaczej. Aby zakłady były ważne, zawodnik musi wystąpić w meczu.
- d) Wszelkie zakłady na statystyki dotyczące zawodników rozliczane są na podstawie oficjalnych stron.

6. Zasady dotyczące rozliczania siatkówki

- a) Zakłady typu liczba punktów, liczba bloków, liczba asów serwisowych, najwięcej punktów w drużynie/meczu są ważne tylko wtedy gdy konkretny zawodnik wyjdzie w podstawowym składzie.

7. Zasady dotyczące rozliczenia żużla

- a) Zakłady na zawodników „H2H – kto lepszy” i suma punktów (mniej/więcej) w spotkaniu ligowym:
 - Dotyczy tego, który zawodnik zdobędzie więcej punktów w danym wydarzeniu
 - Pod uwagę brane są wszystkie starty zawodników (chyba że w nazwie zakładu stwierdzono inaczej)
 - Wyścigi rozliczane są na podstawie punktacji 3,2,1,0
 - Dodatkowe punkty, tzw. z gwiazdką, nie są wliczane
 - Zawodnik musi wziąć udział w przynajmniej jednym wyścigu
 - W przypadku takiej samej liczby punktów zawodników – zwrot stawki
 - Jeżeli mecz nie zostanie dokończony, tzn. zostanie rozegranych mniej niż 15 biegów, na wszystkie zakłady zostają unieważnione, a stawki zwrócone.
- b) Wszelkie zakłady dotyczące zawodników rozliczane są na podstawie oficjalnych stron.

8. E-sport

- a) Wszystkie zakłady są rozliczane na podstawie wyniku końcowego publikowanego przez organizatora rozgrywek lub powszechnie uznanych za wiarygodne źródło informacji w zakresie wyniku zdarzenia stron (HLTV.org, liquipedia.net) uwzględniając dogrywkę oraz ewentualne dodatkowe rundy, chyba że wyraźnie stwierdzono inaczej w nazwie zakładu.
- b) Jeżeli dane wydarzenie zakończy się remisem, a kursy na remis nie były oferowane, wówczas zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik/drużyna zostanie zdyskwalifikowana (dotyczy oferty live) lub

z jakiegokolwiek powodu nie dokończy rozgrywki, wówczas zakłady na tego zawodnika/drużynę zostaną rozliczone jako przegrane.

- c) W przypadku dyskwalifikacji przed rozpoczęciem spotkania lub nierozpoczęcia rozgrywek przez zawodnika/drużynę z jakiegokolwiek przyczyny, wszelkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. W przypadku, gdy mecz lub mapa zostaną powtórzone z powodu problemów z połączeniem, zakłady zostaną unieważnione, chyba że w momencie przerwania zakładu jest już definitywnie rozstrzygnięty. Powtórzenie meczu lub mapy uznawane jest za kolejne zdarzenie, które nie jest uwzględniane dla celów rozliczeń zakładów.

9. Zasady dotyczące rozliczeń w zimowych sportach

- a) Zakłady na klasyfikację końcową zawodnika bądź drużyny – w przypadku zajęcia tego samego miejsca przez dwóch lub więcej zawodników/drużyn (miejsca ex aequo) zakłady dotyczące tej pozycji rozliczone są jako poprawnie wytypowane.
- b) W przypadku przełożenia zawodów na inny dzień, wszystkie zakłady pozostają ważne pod warunkiem rozegrania ich w ciągu 72h od pierwotnej daty.
- c) Kwalifikacje – jeżeli zaplanowane kwalifikacje zostaną zamienione w prolog, który będzie rozegrany w tradycyjny sposób (noty sędziowskie), zakłady pozostają ważne.
- d) H2H – zakład na to, który zawodnik/drużyna zajmie wyższe miejsce w klasyfikacji końcowej. Zakład dotyczy całego konkursu. W przypadku dyskwalifikacji zawodnika/drużyny zakłady pozostają ważne.
- e) H2H (1. Seria) - zakład na to, który zawodnik/drużyna zajmie wyższe miejsce w 1. serii konkursu. W nazwie zakładu będzie wyraźnie zaznaczone, że zakład dotyczy 1. serii. W przypadku dyskwalifikacji zawodnika/drużyny zakłady pozostają ważne.

10. Zasady dotyczące rozliczeń w Baseballu

- a) W przypadku, gdy mecz zostanie przerwany lub przełożony i nie został dokończony w ciągu kolejnych 12h, wówczas wszystkie nierozliczone zakłady zostają unieważnione.

11. Zasady dotyczące rozliczania boksu

- a) Zakłady na poniżej/powyżej X,5 rund:
Typujemy, czy walka zakończy się przed lub po liczbie rund podanej w tytule zakładu.
Przykład 1: postaw na poniżej 6,5 rundy:
Walka potrwa maksymalnie 6 rund. Rozpoczęcie 7 rundy oznacza zakład przegrany.
Przykład 2: postaw na powyżej 4,5 rundy:
Walka potrwa minimum 5 rund. Rozpoczęcie 5 rundy oznacza zakład wygrany.
- b) Jeśli pojedynek skończy się między rundami (podczas przerwy), kolejna runda nie jest liczona.

12. Zasady dotyczące rozliczania MMA

- a) Zakłady na poniżej/powyżej X,5 rund:
Typujemy, czy walka zakończy się przed lub po liczbie rund podanej w tytule zakładu.
Przykład 1: postaw na poniżej 1,5 rundy:
Walka potrwa maksymalnie 1 rundę. Rozpoczęcie 2 rundy oznacza zakład przegrany.
Przykład 2: postaw na powyżej 2,5 rundy:
Walka potrwa minimum 3 rundy. Rozpoczęcie 3 rundy oznacza zakład wygrany.
- b) Jeśli pojedynek skończy się między rundami (podczas przerwy), kolejna runda nie jest liczona.

13. Zasady dotyczące rozliczania Formuły 1

- a) H2H – kwalifikacje:
- Jeśli zawodnik nie przystąpi do kwalifikacji – zakłady zawarte na tego zawodnika zostają zwrócone i rozliczone z kursem 1,0
 - Jeśli po zakończonych kwalifikacjach zawodnik zostanie przesunięty o określoną liczbę pozycji, ważne pozostają wyniki uzyskane w kwalifikacjach
- b) H2H – wyścig:
- Jeśli obaj zawodnicy nie ukończą wyścigu, zwycięzcą pary zostaje ten, który zostanie sklasyfikowany na wyższej pozycji
 - Jeśli zawodnik wystartuje z alei serwisowej – zakłady na tego zawodnika pozostają ważne
 - Jeśli obaj zawodnicy w parze spowodują wypadek ze sobą – zakład na tą parę zostaje zwrócony i rozliczony z kursem 1,0
 - Jeśli jeden z zawodników nie wystartuje w wyścigu – zakład zostanie rozliczony z kursem 1,0
 - Jeśli jeden z zawodników wystartuje w wyścigu, ale go nie ukończy – zakład pozostaje ważny, nawet w przypadku jeśli na oficjalnej stronie Formuły 1 przy zawodniku widnieje „NC – not classified”
 - Jeśli obaj zawodnicy wystartują w wyścigu, ale go nie ukończą, zakład pozostaje ważny i wygrywa go ten zawodnik, który przejechał więcej okrążeń
- c) Zwycięzca – kwalifikacje:
- Jeśli po zakończonych kwalifikacjach zawodnik zostanie przesunięty o określoną liczbę pozycji, ważne pozostają wyniki uzyskane w kwalifikacjach
- d) Wszystkie wyniki rozliczane są na podstawie oficjalnej strony
- e) Jeśli zawodnik rozpocznie wyścig lecz nie dojedzie do mety to zakłady na klasyfikację końcową dla tego zawodnika zostaną rozliczone jako przegrane

14. Zasady rozliczania Combo Box

- a) Gdy przynajmniej jeden z zakładów wchodzących w skład Combo Box będzie przegrany, cały Combo Box zostanie rozliczony jako przegrany.
- b) Gdy przynajmniej jeden z zakładów wchodzących w skład Combo Box zostanie rozliczony jako zwrot (kurs 1,0), cały Combo Box zostanie rozliczony jako zwrot (kurs 1,0), pozostałe wyniki zakładów wchodzących w skład Combo Box nie mają znaczenia.

- c) Jeśli jakieś spotkanie/mecz wchodzące w skład Combo Box zostanie przesunięte – zarówno to spotkanie/mecz jak i Combo Box pozostają ważne, a mecz/spotkanie jest traktowane jak pochodzące z normalnej oferty.
- d) Jeśli jakieś spotkanie/mecz wchodzące w skład Combo Box nie zostanie rozegrane, cały Combo Box zostanie automatycznie unieważniony i rozliczony jak zwrot (kurs 1,0).

15. Podstawowe zasady wirtualnych wyścigów (wyścigi konne, wyścigi chartów)

- a) Zakład na zwycięzcę – Przez ten zakład gracz obstawia zwycięzcę wyścigu. Zakład wygrywa, jeśli gracz poprawnie odgadnie zwycięzcę.
- b) Zakład na miejsce 2 – Przez ten zakład gracz obstawia, kto znajdzie się na drugim miejscu. Zakład wygrywa, jeśli gracz poprawnie odgadnie drugie miejsce.
- c) Zakład na zwycięzcę / miejsce – Jest to kombinacja zakładów na zwycięzcę i miejsc 1-2, stawka jest podzielona na dwie połowy. Połowa stawki służy do obstawiania zwycięzcy, a połowa do obstawiania miejsca 1-2. Zakład wygrywa, jeśli gracz poprawnie odgadnie typy.
- d) Zakład na miejsce 1-2 – Przez ten zakład gracz obstawia 1 i 2 miejsce. Zakład wygrywa, jeśli gracz poprawnie odgadnie typ.
- e) Zakład na miejsce 1-3 – Dzięki temu zakładowi gracz obstawia, miejsce 1, 2 i 3. Zakład wygrywa, jeśli gracz poprawnie odgadnie typ.
- f) Zakład na miejsce pierwsze, drugie (Dwójka) – Przez ten zakład gracz obstawia zakłady na pierwsze i drugie miejsce w dokładnej kolejności. Zakład wygrywa, jeśli gracz poprawnie odgadnie typ.
- g) Zakład na kombinację pierwszy, drugi – Poprzez ten zakład gracz obstawia zawodników, którzy zajmą pierwsze lub drugie miejsce w dowolnej kolejności. Zakład wygrywa, jeśli gracz poprawnie odgadnie typ.
- h) Zakład na miejsce pierwsze, drugie, trzecie (Trójka) – Przez ten zakład gracz obstawia dokładnie pierwsze, drugie i trzecie miejsce. Zakład wygrywa, jeśli gracz poprawnie odgadnie typ.
- i) Zakład na kombinację pierwszy, drugi, trzeci – Przez ten zakład gracz obstawia zawodników, którzy zajmą pierwsze, drugie lub trzecie miejsce w dowolnej kolejności. Zakład wygrywa, jeśli gracz poprawnie odgadnie typ.

16. Podstawowe zasady wyścigów konnych i wyścigów chartów

- a) Zakłady – Zakłady oferowane dla chartów i wyścigów konnych są następujące:
 - WYGRANA – wybrany zawodnik musi być pierwszy na linii mety.
 - MIEJSCE – twój wytypowany zawodnik musi być umieszczony wśród pierwszych zawodników wyścigu.
 - PROGNOZA – wytypuj dwóch zawodników, którzy ukończą wyścig na pierwszym i drugim miejscu w prawidłowej kolejności.

- TRICAST – wytypuj trzech zawodników, którzy ukończą wyścig na pierwszym, drugim i trzecim miejscu w prawidłowej kolejności.
 - TRIO – wytypuj trzech zawodników, którzy ukończą wyścig na pierwszych trzech miejscach w dowolnej kolejności.
- b) Ogólne warunki – W przypadku obstawienia zakładów po czasie rozpoczęcia wyścigu wszystkie zakłady zostaną unieważnione a stawki zwrócone. W przypadku przerwania wyścigu wszystkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
 - c) Zakłady na wygranych – Zakłady te są oferowane dla wyścigów z co najmniej dwoma zawodnikami. W przypadku remisu na pierwszym miejscu, wszyscy zawodnicy są uważani za zwycięzców. Jeśli obstawiony gracz nie wystartuje w wyścigu, zakład zostanie unieważniony, a stawka jest zwracana.
 - d) Miejsce – Zakłady na miejsce są oferowane na wyścigi z co najmniej pięcioma uczestnikami. W wyścigach, w których bierze co najmniej 8 lub więcej koni / chartów wygrywa trzech pierwszych zawodników. W wyścigach, w których bierze udział od 5 do 7 koni / chartów wygrywa dwóch pierwszych biegaczy. Jeśli obstawiony uczestnik wyścigu (koń / chart) nie wystartuje w wyścigu, zakład zostanie unieważniony, a stawka zwrócona. W przypadku przerwania wyścigu wszystkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
 - e) Prognoza – Zakłady prognozowane są dostępne dla wyścigów z co najmniej trzema zawodnikami. Jeśli tylko dwa konie / charty wystartują w wyścigu, wszystkie postawione zakłady na Prognozę zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. W przypadku remisu na pierwszym miejscu, wszystkie kombinacje Prognozy zawierające pierwszych finalistów są uważane za wygranych. W przypadku remisu na drugim miejscu, wszystkie kombinacje Prognozy, które zawierają pierwszego zwycięzcę i dowolnego drugiego zawodnika, są uważane za wygrane. Zakład Prognozy zostanie unieważniony, a stawki zwrócone, jeśli co najmniej jeden zawodnik nie wystartuje w wyścigu. Jeśli tylko jeden koń / chart ukończy wyścig, zakłady na prognozę zostaną zwrócone. W przypadku przerwania wyścigu wszystkie zakłady na Prognozę zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
 - f) Tricast – Zakłady Tricast są oferowane dla wyścigów składających się z co najmniej czterech zawodników. Jeśli trzy lub mniej koni / chartów pozostanie w wyścigu jako startujący zawodnicy, wszystkie już przyjęte zakłady Tricast zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. W przypadku podwójnego remisu na pierwszym miejscu, wszystkie kombinacje Tricast, które zawierają pierwszych zwycięzców i trzeciego zawodnika, są uważane za wygrane. W przypadku potrójnego remisu na pierwszym miejscu wszystkie kombinacje Tricast, które zawierają pierwszych zwycięzców, są uważane za wygrane. W przypadku remisu na drugim miejscu, wszystkie kombinacje Tricast, które zawierają pierwszego zwycięzcę i dwóch zwycięzców drugiego miejsca, są uważane za wygrane. W przypadku remisu na trzecim miejscu, wszystkie kombinacje Tricast, które zawierają pierwszego, drugiego i dowolnego trzeciego zwycięzcę, są uważane za wygrane. Zakład Tricast z co najmniej jednym nieuczestniczącym zostanie uznany za nieważny, a stawka zostanie zwrócona. Jeśli tylko jeden lub dwa konie / charty ukończą wyścig, zakłady Tricast zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. W przypadku przerwania wyścigu wszystkie zakłady Tricast zostaną zwrócone.

- g) Trio – Zakłady Trio są oferowane na wyścigi składające się z co najmniej pięciu zawodników. Jeśli cztery lub mniej koni / chartów pozostanie w wyścigu jako startujący zawodnik, wszystkie już postawione zakłady Trio zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. W przypadku podwójnego remisu na pierwszym miejscu, kombinacja Trio, która zawiera dwóch pierwszych zwycięzców i trzeciego zawodnika, zostaje uznana za wygraną. W przypadku potrójnego remisu na pierwszym miejscu zwycięża kombinacja Trio pierwszych zwycięzców. W przypadku remisu na drugim miejscu, wszystkie kombinacje Trio, które zawierają pierwszego zwycięzcę i dwóch drugich zawodników, są uważane za wygrane. W przypadku remisu na trzecim miejscu, wszystkie kombinacje Trio zawierające pierwszego, drugiego i dowolnego trzeciego zwycięzcę zostaną uznane za wygrane. Zakład Trio z co najmniej jednym nieuczestniczącym zostanie uznany za nieważny, a stawka zostanie zwrócona. Jeśli tylko jeden lub dwa konie / charty ukończą wyścig, zakłady na trio zostaną zwrócone. W przypadku przerwania wyścigu wszystkie zakłady Trio zostaną unieważnione, a stawki podlegają zwrotowi.
- h) Zawodnicy rezerwowi – W Wielkiej Brytanii chart rezerwowy, który jest uprawniony do startu w wyścigu, bierze tę samą liczbę i startuje z boksu wycofanego zawodnika, którego zastępuje. W Australii i Nowej Zelandii w wyścigach może brać udział maksymalnie dwóch zawodników rezerwowych, a ich liczba to 9 i 10. Rezerwowy chart kwalifikujący się do udziału w wyścigu wybiegnie z boksów wycofanego zawodnika, którego zastąpił. We wszystkich przypadkach zakłady dotyczą numerów boksów, a nie nazw chartów. W wyścigach konnych w USA, jeden lub więcej zawodników tej samej rasy może być zadeklarowanych jako para. Ci zawodnicy mają specjalny numer (np. 1A zamiast 9). Jednak w celu obstawiania będą oferowane indywidualne stawki dla każdego konia, a BetX zaakceptuje oddzielne zakłady o stałych kursach.

17. Podstawowe zasady rodzajów zdarzeń w zakładce wirtualne sporty

- a) Motocykle, Konie i Psy – Rodzaje Gier:
- Wygrana (W): Wybrany zawodnik/zwierzę wygra wyścig.
 - Miejsce (Place -P): Wybrany zawodnik/zwierzę zajmie miejsce 1 lub 2 w wyścigu.
 - TOP 3 (Show -S): Wybrany zawodnik/zwierzę zajmie miejsce 1, 2 lub 3 w wyścigu
 - Forecast: Dwaj wybrani zawodnicy/zwierzęta ukończą na dwóch pierwszych pozycjach (dokładna kolejność!)
 - Quinella: Dwaj wybrani zawodnicy/zwierzęta ukończą na dwóch pierwszych pozycjach (dowolna kolejność!).
 - Tricast: Trzej wybrani zawodnicy/zwierzęta ukończą na trzech pierwszych pozycjach (dokładna kolejność!)
 - Parzyste/Nieparzyste (P)/(N): Wytypuj, czy wyścig wygra zawodnik/zwierzę z parzystym lub nieparzystym numerem.
 - Powyżej/Poniżej (P)/(N): Wytypuj, czy wyścig wygra zawodnik/zwierzę z numerem wyższym lub niższym niż 3.5.
- b) Żużel – Rodzaje Gier:
- i. Wygrana (W): Wybrany zawodnik wygra wyścig.

- ii. Miejsce (Place - P): Wybrany zawodnik zajmie miejsce 1 lub 2 w wyścigu.
- iii. Forecast: Dwaj wybrani zawodnicy ukończą na dwóch pierwszych pozycjach (dokładna kolejność!)
- iv. Quinella: Dwaj wybrani zawodnicy ukończą na dwóch pierwszych pozycjach (dowolna kolejność!).
- v. Parzyste/Nieparzyste (P)/(N): Wytupuj, czy wyścig wygra zawodnik z parzystym lub nieparzystym numerem.
- vi. Powyżej/Poniżej (P)/(N): Wytupuj, czy wyścig wygra zawodnik z numerem wyższym lub niższym niż 2.5.