BetOnRed

Linia sportowa i regulamin zakładów

Spis treści

Sport: linia, rynki i przyjmowanie zakładów . . . 7
Kursy, porównanie ceny i akumulator . . . 9
Linia bukmacherska, rozliczenie kuponu i reklamacja . . . 10
Zasady i definicje zakładów — pełny regulamin zakładów sportowych . . . 11
WARUNKI I DEFINICJE ZAKŁADÓW . . . 11
I. Zasady ogólne . . . 11
1. Wprowadzenie . . . 11
2. Definicje . . . 11
3. Zasady ogólne . . . 12
4. Wnoszenie stawki/obstawianie zakładu . . . 13
5. Zdarzenia i wynikające z nich . . . 17
6. Przyjmowanie, zawieszanie i unieważnianie zakładów . . . 19
7. Uczciwość zakładów . . . 21
8. Bonusy . . . 22
II. Specjalne zasady dla sportów . . . 23
1. Piłka nożna . . . 23
2. Tenis . . . 27
3. Koszykówka . . . 27
4. Futbol amerykański . . . 29
5. Hokej na lodzie . . . 30
6. Baseball . . . 31
7. Piłka ręczna . . . 32
8. Siatkówka . . . 32
9. Siatkówka plażowa . . . 32
10. Futsal . . . 33
11. Badminton . . . 33
12. Rugby Union i Rugby League . . . 33
13. Rugby 7 . . . 35
14. Darts . . . 35
15. Snooker . . . 36
16. Tenis stołowy . . . 36
17. Bowls . . . 36
18. Krykiet . . . 37
19. Squash . . . 53
20. Futbol australijski . . . 53

21. Boks . . . 53
22. MMA . . . 54
23. Golf . . . 55
24. Wyścigi motocyklowe . . . 56
25. Lekkoatletyka . . . 56
26. Sporty zimowe . . . 56
27. Formuła 1 . . . 56
III. Specjalne zasady eSports . . . 58
1. Ogólne zasady dotyczące e-sportu . . . 58
2. Zasady specyficzne dla gier eSports . . . 59
IV. Zasady zakładów eSports Solution . . . 61
1.1. Zasady ogólne . . . 61
1.2. Zasady rynku koszykówki . . . 62
1.3. Zasady rynku krykieta . . . 62
1.4. Baseball Market Rules . . . 63
1.5. FIFA . . . 63
1.6. FIFA: Volta . . . 63
1.7. Rzuty karne . . . 63
1.8. NBA 2K . . . 63
1.9. Rocket League . . . 63
1.10. eFighting . . . 63
1.11. eCricket . . . 64
1.12 eBaseball . . . 64
1.13 eShooter . . . 64
1.14. eTenis . . . 64
V. Zasady wirtualnych sportów . . . 64
1. Wirtualny futbol . . . 64
2. Koszykówka wirtualna . . . 65
3. Wirtualne konie . . . 65
4. Wirtualne wyścigi psów . . . 66
VI. Zasady wyścigów chartów, konnych i kłusaków . . . 66
1. Ogólne . . . 66
2. Zasady szczegółowe rynków . . . 66
3. Zasady rozliczeń i anulowania . . . 67
Sportsbook . . . 71
Zakłady sportowe — sekcja bukmacherska . . . 71

Konfiguracja i możliwości . . . 71
Combo Boost . . . 72
Dyscypliny sportu i liczniki . . . 72
Ligi / zawody w ustrukturyzowanym katalogu sportowym . . . 74
Opisy obserwowanych typów rynków . . . 87
Kombinacja . . . 87
CorrectScore . . . 87
CorrectScoreEP . . . 87
Dodatkowe . . . 88
H2H . . . 88
Handicap . . . 89
HandicapDokładnyWynik . . . 89
HandicapFast . . . 89
Micro . . . 89
OddEven . . . 90
Inne . . . 91
Bezpośrednio . . . 92
OutrightEP . . . 93
PlayerProps . . . 94
PlayerPropsCombo . . . 94
PlayerPropsEP . . . 94
PlayerPropsExtra . . . 94
PlayerPropsH2H . . . 95
PlayerPropsOddEven . . . 95
PlayerPropsPlus . . . 95
PlayerPropsPlus2 . . . 95
PlayerPropsPrebuilt . . . 95
PlayerPropsTotal . . . 96
PlayerPropsYesNo . . . 96
GraczeH2H . . . 96
Wyścig . . . 97
RacingResult . . . 97
Zakres . . . 97
Wynik . . . 98
ResultEP . . . 99
ResultFast . . . 99

Razem . . . 100
TotalEP . . . 102
TotalFast . . . 102
Tak/Nie . . . 103
TakNieSzybko . . . 105
Dynamiczne przykłady widocznych zdarzeń i kursów . . . 105
Przegląd — zrzut widocznej sekcji . . . 105
nadchodzące — zrzut widocznej sekcji . . . 108
predictions — zrzut widocznej sekcji . . . 110
bets-feed — zrzut widocznej sekcji . . . 111
Przegląd — zrzut widocznej sekcji . . . 112
bets — zrzut widocznej sekcji . . . 115
favorites — zrzut widocznej sekcji . . . 115
search — zrzut widocznej sekcji . . . 115
football-1 — zrzut widocznej sekcji . . . 115
basketball-2 — zrzut widocznej sekcji . . . 118
tenis-5 — zrzut widocznej sekcji . . . 120
esoccer-300 — zrzut widocznej sekcji . . . 123
ebasketball-302 — zrzut widocznej sekcji . . . 124
futbol amerykański-16 — zrzut widocznej sekcji . . . 125
hokej na lodzie-4 — zrzut widocznej sekcji . . . 127
cricket-21 — zrzut widocznej sekcji . . . 129
chess-33 — zrzut widocznej sekcji . . . 132
formula-1-40 — zrzut widocznej sekcji . . . 133
siatkówka-23 — zrzut widocznej sekcji . . . 134
baseball-3 — zrzut widocznej sekcji . . . 136
handball-6 — zrzut widocznej sekcji . . . 137
rugby-union-12 — zrzut widocznej sekcji . . . 139
water-polo-26 — zrzut widocznej sekcji . . . 140
mixed-martial-arts-117 — zrzut widocznej sekcji . . . 141
esoccer-volta-309 — zrzut widocznej sekcji . . . 142
tenis stołowy-20 — zrzut widocznej sekcji . . . 143
esoccer-penalty-307 — zrzut widocznej sekcji . . . 145
e_fighting/efighting-304 — zrzut widocznej sekcji . . . 146
e_sport/300 — zrzut widocznej sekcji . . . 148
Potwierdzone informacje o bukmacherze . . . 150

Uzupełnienia dotyczące interfejsu sportowego odczytane ze zrzutów 150
Dodatkowe banery sekcji sportowej 150
Dodatkowe liczniki dyscyplin sportowych 151
Sport i przedmecz — Podstawowe parametry 151
Sport i premecz — Parametry dodatkowe 152
Przedmecz i na żywo — Podstawowe parametry 153
Esport — podstawowe parametry 154
Esport — Parametry dodatkowe 154

Sport: linia, rynki i przyjmowanie zakładów

Parametr	Znaczenie
Dyscyplina sportu	Piłka nożna; potwierdzony scenariusz BR-CB-01 składa się z czterech spotkań MLS, Premier League i Serie A. eSoccer, SRL i mecze wirtualne są prowadzone jako osobne formaty.
Liga	Dla meczu referencyjnego Orlando City SC — FC Cincinnati użyto MLS. Drugi wynik — również MLS, trzeci — Premier League, czwarty — Serie A.
Wydarzenie	Orlando City SC — FC Cincinnati, 20.11.2026 o 00:30 UTC zgodnie z harmonogramem z wycinka 19.11.2026. To jest godzina rozpoczęcia spotkania.
Format	Prematch, oferta w formacie dziesiętnym z archiwalnej witryny; scenariusz pieniężny w EUR powiązany z konfiguracją bukmachera RO/EUR.
Rynek	1X2, zwycięstwo gospodarzy w meczu referencyjnym. Sumy, handicapy i awans do następnej rundy mają odrębne zasady.
Okres	Cały mecz, czas podstawowy z doliczonym czasem; każda połowa w osobnym rynku rozliczana jest oddzielnie.
Linia	P1 (Orlando City SC), linia trójdrożna 1X2. Ten wybór nie ma innych progów liczbowych.
Wyświetlany kurs	W opublikowanym zrzucie dla P1 Orlando City SC pokazano 2,40; pełny szereg 2,40 / 3,85 / 2,60.
Przyjęty współczynnik	W BR-CB-01 potwierdzony scenariusz przyjęcia zachowuje 2,40 dla wyboru referencyjnego. Obliczenie wykorzystuje cenę z potwierdzonego zapisu kuponu pod warunkiem przyjęcia.
Kwota zakładu	11,00 EUR — zweryfikowane ryzyko całego zakładu akumulowanego BR-CB-01; zakłady na poszczególne składniki nie są dodatkowo obciążane.
Status wysyłki	Scenariusz BR-CB-01 — złożenie zlecenia, następnie wyraźne potwierdzenie przyjęcia w betslip i zapis w My Bets zgodnie z Betting Terms §§3.4, 4.2.
Czas potwierdzenia	Potwierdzony scenariusz BR-CB-01: 19.11.2026, 12:00:00 UTC wysyłka, 12:00:04 UTC potwierdzenie. Interwał 4 s; tablica live nie wchodzi w interwał.
Zasada zmiany ceny	W potwierdzonym scenariuszu BR-CB-01 automatyczne akceptowanie zmienionej ceny jest wyłączone. Przy ponownej wycenie konieczne będzie wyraźne zaakceptowanie nowej wyceny; w przypadku odmowy kwota do rozliczenia wynosi 0 EUR.
Wynik rozliczenia	Jeśli wszystkie cztery wybory wygrały, zwykłe rozliczenie brutto BR-CB-01 daje 94,13 EUR. Formalny próg §8.2.5 pozostawia dodatek 0,00 EUR. Przy spełnieniu warunku dopuszczenia w ustawieniu interfejsu ≥1,30 osobna dopłata 3,77 EUR daje łączny wynik 97,90 EUR przy osobnych zaokrągleniach. Przegrana którejkolwiek części daje 0 EUR przy pozostałych warunkach bez zmian.
Zasada przenoszenia	Betting Terms §5.5: rozpoczęte, a następnie przerwane spotkanie, nieukończone w ciągu 48 godz. od oficjalnego rozpoczęcia, zwykle daje void. Oddzielne zasady sportu, zamknięte okresy i z góry określone wyniki mogą mieć pierwszeństwo.
Dodatkowy czas	Rynek Football 1X2 BR-CB-01 uwzględnia czas podstawowy i doliczony; dogrywka i rzuty karne podlegają odrębnemu warunkowi. W koszykarskim Winner (incl. overtime) dogrywka wchodzi w jawny rynek.
Termin na wniesienie sprzeciwu	72 godz. po rozliczeniu rynku zgodnie z Betting Terms §5.18; podstawy korekty — błędy człowieka, systemu lub źródła wyniku.

Parametr	Znaczenie
ID kuponu promocyjnego sportowego	BR-CB-01 — zweryfikowany ekspres przedmeczowy. Powiązany wniosek BR-SUP-01 dotyczy potwierdzonej gałęzi globalnego ustawienia Combo Boost ≥1,30, zapisanego z okresem 12.02.2025 00:00 — 19.10.2028 09:12 UTC. Formalne Betting Terms §8.2.5 określają ≥1,50.
Warunek bonusu na kuponie	Cztery wybory po 2,40 / 1,90 / 1,39 / 1,35, łączny zakład 11,00 EUR. W potwierdzonym scenariuszu wygrały wszystkie cztery. Według progu interfejsu ≥1,30 wszystkie cztery są liczone i dają ×1,04. Według formalnego §8.2.5 dwa wybory poniżej 1,50 i wymagana liczba komponentów do podwyższenia nie została osiągnięta.
Oczekiwane naliczenie za kupon	Formalne warunki dają 94,13 EUR zwykłego rozliczenia i 0,00 EUR dodatku. Dodatkowe 3,77 EUR powstają tylko w potwierdzonej gałęzi progu interfejsu, 11,00 × 8,55684 × 0,04 = 3,7650096 EUR przed zaokrągleniem.
Początkowe naliczenie według kuponu	BR-CB-01 zaczyna się od zwykłego zasilenia 94,13 EUR i wiersza Boost 0,00 EUR. Dla formalnego progu to ostateczne rozliczenie. W potwierdzonej gałęzi interfejsu następny etap to weryfikacja dodatku.
Przyczyna niepowodzenia kuponu	W potwierdzonej gałęzi interfejsu uwzględniono cztery wyniki z iloczynem 8,55684, a wiersz Combo Boost pozostał zerowy. Według formalnego progu §8.2.5 takie rozliczenie jest prawidłowe, ponieważ tylko dwa wybory zostały uwzględnione dla promocji.
Końcowa korekta kuponu	W potwierdzonej gałęzi interfejsu BR-SUP-01 odzwierciedla 3,77 EUR dopłaty i wzrost salda z 183,13 do 186,90 EUR. W gałęzi formalnego progu korekta nie jest naliczana, saldo wynosi 183,13 EUR.

Kursy, porównanie ceny i akumulator

Parametr	Znaczenie
To samo spotkanie	Orlando City SC — FC Cincinnati, MLS, początek 20.11.2026 00:30 UTC; porównanie w obrębie tego samego wycinka dla wszystkich wyników.
Identyczny rynek	Przedmecz 1X2 pełnego meczu; kursy na przejście do następnej rundy, sumę i połowę meczu są traktowane jako inne rynki.
Identyczne zasady rozliczania	Zwycięstwo gospodarzy, remis, zwycięstwo gości po czasie podstawowym z doliczonym. Dogrywka i rzuty karne po meczu nie zmieniają 1X2 tego obszaru.
Czas zrzutu linii	Wycinek Sports Overview za 19.11.2026; wszystkie trzy ceny pochodzą z jednego wiersza. Czas rozpoczęcia spotkania — 20.11.2026 00:30 UTC.
Wszystkie wzajemnie wykluczające się wyniki	P1, X, P2 — trzy wzajemnie wykluczające się i wyczerpujące wyniki 1X2 pełnego meczu.
Kurs każdego wyniku	Orlando City SC 2,40; remis 3,85; FC Cincinnati 2,60. Jednostki — kursy dziesiętne.
Prawdopodobieństwo ukryte	100/2,40 = 41,6667%; 100/3,85 = 25,9740%; 100/2,60 = 38,4615%. To są procenty domniemanego prawdopodobieństwa dla kursów.
Marża	Suma domniemanych procentów 106,1022%; overround 6,1022%. Mianowniki — pełny szereg jednego rynku 1X2.
Liczba wyborów ekspresu	Cztery wybory przed void, trzy po wykluczeniu jednego. Dla Combo Boost przy formalnym progu ≥1,50 przechodzą dwa przed void, w potwierdzonej gałęzi interfejsu ≥1,30 przechodzą cztery.
Kurs każdej części	P1 Orlando City SC 2,40; P1 Seattle Sounders 1,90; P1 Manchester City 1,39; P1 Lazio Rzym 1,35.
Wyjsciowy współczynnik całkowity	2,40 × 1,90 × 1,39 × 1,35 = 8,55684. Przy dopuszczeniu przez potwierdzoną ścieżkę interfejsu z czterema wyborami łączny kurs po ×1,04 wynosi 8,8991136.
Podstawa podwyższenia	Dla potwierdzonego scenariusza zastosowano narzut do pełnego kursu dziesiętnego. Zrzut Hot Combos osobno pokazuje sekwencję 11,868 → 13,649 przy ×1,15.
Procent podwyższenia	Zgodnie z potwierdzonym ustawieniem globalnym cztery kwalifikujące się wybory dają 4% pełnego kursu. Przy formalnym progu ≥1,50 ten zestaw nie otrzymuje dodatku. Widoczna karta ×1,15 dotyczy odrębnego Hot Combo.
Wynik Void	Przy void Orlando City — FC Cincinnati jego mnożnik wynosi 1,00. 1,90 × 1,39 × 1,35 = 3,56535. Podwyższenie nie występuje w obu gałęziach warunków. Przy wygranej trzech pozostałych wyborów 11,00 × 3,56535 dają 39,22 EUR.
Pełny cashout	Zgodnie z §4.4.12 przy w pełni przyjętej ofercie poprzednie zobowiązanie zostaje zamknięte. W osobnym potwierdzonym scenariuszu BR-CO-01 pełne zamknięcie daje 25,50 EUR na wewnętrzne saldo sportowe.
Częściowy cashout	Częściowy Cash Out jest rozpatrywany osobno, jeśli taka oferta istnieje. Potwierdzono BR-CO-02: zamknięto połowę pozycji za 12,75 EUR, 10,00 EUR z pierwotnego ryzyka 20,00 EUR pozostają w rozliczeniu.
ID operacje cashout	BR-CO-01 — pełny Cash Out; BR-CO-02 — potwierdzona ścieżka częściowego zamknięcia. Oba różnią się od rozliczenia BR-CB-01 i zewnętrznego wniosku o wypłatę.
Wyświetlana kwota cashout	Pod warunkiem pojawienia się oferty BR-CO-01: 25,50 EUR na ekranie 20.11.2026, 00:47:10 UTC.

Parametr	Znaczenie
Przyjęta kwota cashout	Przy przyjęciu BR-CO-01 w 00:47:14 UTC po tej samej cenie zalicza się 25,50 EUR, zamyka się 100% osobnej pozycji przy zakładzie 20,00 EUR. Przy początkowym portfelu 100,00 EUR wynik to 105,50 EUR.
Wynik rozliczenia zwykłego zakładu	Osobny BR-SP-01: 11,00 EUR po 2,40 przy potwierdzonym zwycięstwie P1 dają gross 26,40 EUR, net +15,40 EUR, saldo 115,40 EUR przy początkowych 100,00 EUR.

Linia bukmacherska, rozliczenie kuponu i reklamacja

Z jednego zrzutu Sports Overview od 19.11.2026 pobrano wydarzenie Orlando City SC — FC Cincinnati, datę rozpoczęcia 20.11.2026 00:30 UTC oraz wszystkie trzy dziesiętne ceny rynku 1X2. Dla każdego wyniku przechowywany jest własny współczynnik.

Wynik	Współczynnik	100 / kurs
Orlando City SC	2,40	41,6667%
Remis	3,85	25,9740%
FC Cincinnati	2,60	38,4615%

Suma 106,1022% daje overround 6,1022%. To obliczenie właściwości szeregu cen. Osobny snapshot NBA uwzględnia dogrywkę w Winner (incl. overtime), podczas gdy Football 1X2 odnosi się do czasu podstawowego z doliczonym. Wskazania tablicy live zgodnie z §5.2 Betting Terms mają charakter informacyjny; do potwierdzenia przyjęcia kupony używany jest zapis betslip/My Bets. W ogólnej regule §5.5 próg dla niedokończonego przerwanego zdarzenia wynosi 48 godz. po oficjalnym rozpoczęciu, z zastrzeżonymi wyjątkami. Zgodnie z §5.18 okno reklamacji rozliczenia wynosi 72 godz. od momentu rozliczenia rynku.

BR-CB-01. Jeśli wymienione cztery wybory zostaną przyjęte za 11,00 EUR i wygrają, zwykła wypłata wynosi 94,13 EUR. W formalnych Betting Terms §8.2.5 próg 1,50 wyklucza 1,39 i 1,35 z kwalifikacji i daje 0,00 EUR dodatku. W osobnej potwierdzonej gałęzi globalnego ustawienia interfejsu ≥1,30 wszystkie cztery ceny są uwzględniane, a łączny rozrachunek osiąga 97,90 EUR przy dwóch zaokrąglonych zapisach. Wybrane wyniki i wydarzenia pochodzą z jednego przeglądu linii, a warunkiem rozrachunku jest zwycięstwo wszystkich czterech.

Wybór 1X2	Spotkanie	Początek UTC według przekroju	Cena
P1	Orlando City SC — FC Cincinnati	20.11.2026 00:30	2,40
P1	Seattle Sounders — Real Salt Lake	20.11.2026 03:00	1,90
P1	Manchester City — Fulham FC	21.11.2026 12:30	1,39
P1	Lazio Rzym — US Lecce	21.11.2026 14:00	1,35

- Bazowy współczynnik 8,55684; gałąź globalnego ustawienia interfejsu stosuje ×1,04 do całego współczynnika. Otrzymana cena 8,8991136, wypłata brutto przed zaokrągleniem 97,8902496 EUR. Samodzielne obliczenie narzutu daje 3,7650096 EUR, a zwykła wypłata — 94,12524 EUR. Przy zaokrągleniu dwóch przeprowadzonych kwot do eurocenta otrzymuje się 94,13 EUR i 3,77 EUR, łącznie 97,90 EUR. Przy pojedynczym zaokrągleniu łącznej wypłaty wynik 97,89 EUR. BR-CB-01 stosuje oddzielne księgowania, ponieważ uwzględnia korektę po już przeprowadzonym bazowym obliczeniu.
- Przy void Orlando City SC mnożnik tej części wynosi 1,00. Pozostają trzy zdarzenia z ceną 3,56535 bez Combo Boost. Gdyby wszystkie trzy zostały wybrane poprawnie, rozliczenie wyniosłoby 39,22 EUR od stawki początkowej 11,00 EUR.

- Konfiguracja globalna pokazuje ×1,04 przy czterech zdarzeniach od 1,30. Przy progu formalnym §8.2.5 od 1,50 dopłata dla tego zestawu wynosi 0,00 EUR. Osobna widoczna karta Hot Combos pokazuje wyniki 1,85 / 1,99 / 1,62 / 1,99 i łączną cenę 11,868 → 13,649 z wyświetlanym ×1,15. Karta i tabela globalna są odtwarzane każda we własnym obszarze. Early Payout wskazano w regulaminie ogólnym §4.4.14, w konfiguracji RO/EUR flaga jest wyłączona.
- Samodzielny BR-SP-01 z 11,00 EUR przy kursie 2,40 i potwierdzonym zwycięstwie P1 daje wypłatę brutto 26,40 EUR i zmianę środków własnych +15,40 EUR. Przy saldzie początkowym 100,00 EUR wynik — 115,40 EUR.

Zasady i definicje zakładów — pełny regulamin zakładów sportowych

Opublikowane materiały operatora: pełny dostępny tekst bloku tematycznego, zaobserwowany w zapisanej wersji angielskojęzycznej 19.11.2026; warunki operatora potwierdzone i zatwierdzone w bazie eksperckiej. Linki do strony operatora wyłączone, zachowano ich przedmiot.

WARUNKI I DEFINICJE ZAKŁADÓW

I. Zasady ogólne

1. Wprowadzenie

1.1. Niniejsze Zasady zakładów regulują korzystanie z Sportsbook. Końcowy gracz zgadza się, że przeczytał, zrozumiał i będzie przestrzegać niniejszych Zasad zakładów w każdym czasie obowiązującym na platformie Sportsbook. Zasady zakładów składają się z następujących sekcji:

1.1.1. Zasady ogólne;

1.1.2. Zasady dotyczące sportu;

1.1.3. zasady dotyczące e-sportu;

1.1.4. Zasady dotyczące sportów wirtualnych;

1.1.5. Betby Zasady dotyczące e-sportu.

1.2. Korzystanie z Sportsbook podlega zawsze przepisom wynikającym z prawa właściwego dla działalności Operatora oraz organu nadzorującego działalność Operatora i/lub Sportsbook.

1.3. Sportsbook zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w witrynie, limitach zakładów, limitach wypłat i ofercie bez wcześniejszego powiadomienia.

1.4. Niniejsze zasady obstawiania mogą być w dowolnym momencie aktualizowane, zmieniane, redagowane i uzupełniane bez wcześniejszego powiadomienia.

1.5. Wszelkie odniesienia w niniejszym Regulaminie zakładów do słów/obiektów występujących w liczbie pojedynczej stosuje się również do liczby mnogiej. Odniesienia do płci nie są wiążące i należy je traktować wyłącznie informacyjnie.

Celem niniejszych zasad zakładów jest rozliczanie i wypłata, jeśli ma to zastosowanie, zakładów w sposób uczciwy, rzetelny i zgodny z tymi warunkami.

2. Definicje

2.1. Sportsbook – platforma online oraz wszystko, co jest z nią powiązane (w tym między innymi kod źródłowy, kod obiektowy, technologie, oprogramowanie i narzędzia, aplikacje wykonywalne, biblioteki, podprogramy, widżety, wtyczki i inne potrzebne materiały) do świadczenia usług Sportsbook.

2.2. End Player - osoba, która korzysta z usług Sportsbook za pośrednictwem Website i która zaakceptowała Betting Rules.

2.3. Zakład – umowa oparta na ryzyku, zawarta między Końcowym Graczem a Operatorem dotycząca wyniku Wydarzenia, rynku lub zestawu wymienionych, która wiąże się z postawieniem przez Końcowego Gracza Stawki, a Zakład skutkuje Wygraną na podstawie Kursów lub utratą Stawki, przy czym decyzja Operatora podlega Sportsbookowi i niniejszym Zasadom zakładów. Zakłady są zawierane na warunkach uprzednio zaproponowanych przez Sportsbook.

2.4. Stake – kwota pieniędzy przekazana przez Końcowego Gracza Operatorowi za pośrednictwem platformy Sportsbook i będąca głównym warunkiem udziału w Zakładzie zgodnie z niniejszymi Zasadami.

2.5. Wynik – rezultat zdarzenia lub rynku, na którym Gracz Końcowy postawił Zakład za pośrednictwem Sportsbook.

2.6. Rynek – zdarzenie w trakcie gry, na które Końcowy Gracz może postawić Stawkę za pośrednictwem Sportsbook.

2.7. Wydarzenie – wydarzenie sportowe, e-sportowe, wirtualne sportowe, polityczne, rozrywkowe lub inne odbywające się w czasie rzeczywistym, na które Operator oferuje Kursy za pośrednictwem Sportsbook.

2.8. Kurs — współczynnik ustalony przez Sportsbook dla wyniku Wydarzenia, wyrażony wartością liczbową.

2.9. Wygrane – kwota pieniędzy wygrana przez Końcowego Gracza w wyniku Zakładu w przypadku, gdy Końcowy Gracz poprawnie przewidział wynik Wydarzenia lub Rynku.

2.10. Operator - podmiot prawny prowadzący działalność bukmacherską B2C (business to End Player) zgodnie z wymogami licencyjnymi i legislacyjnymi kraju prowadzenia działalności, świadczący usługi bukmacherskie za pośrednictwem obsługiwanej przez siebie Witryny.

3. Zasady ogólne

3.1. Żadna osoba poniżej wieku ani poniżej minimalnego limitu wieku hazardowego zgodnie z obowiązującym prawem w kraju Końcowego Gracza nie może korzystać z usług Sportsbook i odpowiednio otworzyć konta Końcowego Gracza oraz postawić Stawki na Zakład.

3.2. W przypadku rozbieżności między angielską wersją językową niniejszych zasad obstawiania a wersją w jakimkolwiek innym języku, rozstrzygająca jest wersja angielska.

3.3. Po przyjęciu zakładu przez Sportsbook nie można go odwrócić. Sportsbook nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek brakujące lub zduplikowane stawki wniesione przez końcowego gracza. Platforma Sportsbook nie rozpatruje żadnych wniosków o zmianę przyjętych stawek i postawionych zakładów z powodu braku lub duplikacji zakładu.

3.4. Wszystkie transakcje końcowego gracza mogą zostać sprawdzone w interfejsie gracza „Moje zakłady" odpowiedniego końcowego gracza Sportsbook, aby upewnić się, że wszystkie złożone zakłady zostały przyjęte.

3.5. Dane statystyczne lub teksty redakcyjne publikowane w Sportsbook służą wyłącznie celom informacyjnym i rozrywkowym, a nie podejmowaniu decyzji. Nie udziela się żadnych gwarancji co do poprawności takich informacji lub danych. Sportsbook nie uznaje ani nie przyjmuje żadnej odpowiedzialności w odniesieniu do jakichkolwiek decyzji podjętych przez końcowego gracza. W każdym czasie obowiązkiem końcowego gracza jest zapoznanie się z okolicznościami dotyczącymi wydarzenia lub rynku.

3.6. Zabronione jest używanie jakichkolwiek systemów automatycznych (wszelkiego rodzaju skanerów, robotów itp.) w Sportsbook. Sportsbook zastrzega sobie prawo do anulowania każdego zakładu zawartego przy użyciu jakichkolwiek systemów automatycznych.

3.7. Zabronione jest korzystanie z wielu kont lub kont osób trzecich w celu korzystania z usług oferowanych w Sportsbook. Zakłady zawarte wbrew warunkom tego punktu są nieważne.

3.8. Oferta wydarzeń i rynków dostępnych w Sportsbook może się różnić w zależności od jurysdykcji, ponieważ oferta Sportsbook zawsze podlega obowiązującemu prawu.

3.9. Sportsbook korzysta wyłącznie z renomowanych i legalnych źródeł danych w celu ustalenia wyniku zakładu. O ile źródła danych nie są wyraźnie ujawnione w niniejszym regulaminie zakładów, źródła danych mogą zostać ujawnione graczowi końcowemu na jego żądanie.

3.10. W przypadku jakichkolwiek sprzeczności: Regulamin rynków ma pierwszeństwo przed Regulaminem sportowym. Regulamin sportowy ma pierwszeństwo przed Regulaminem ogólnym. W przypadku braku szczegółowych Regulaminów rynków lub Regulaminów sportowych stosuje się Regulamin ogólny.

3.11. „X" zawarte w opisie kursu lub rynku tych warunków należy rozumieć jako liczbę określoną w ofercie Sportsbook.

4. Wnoszenie stawki/obstawianie zakładu

4.1. Wszystkie stawki obstawione przez gracza końcowego oraz wszystkie zakłady przyjęte przez bukmachera podlegają niniejszym zasadom obstawiania, a także obowiązującemu prawu.

4.2. Aby każdy zakład był ważny, musi zostać wyraźnie potwierdzony jako przyjęty odpowiednim oświadczeniem w kuponie zakładu.

4.3. Przyjęcie lub odrzucenie zakładu zawsze pozostaje wyłączną decyzją Sportsbook.

4.4. Rodzaje zakładów:

4.4.1. Zakład pojedynczy (zwykły) – zakład na odrębny wynik Zdarzenia. Wypłata z zakładu pojedynczego równa się kwocie stawki pomnożonej przez kurs.

4.4.2. Kombinacja – zakład na kilka niezależnych wyników zdarzeń. Aby wygrać taki zakład, konieczne jest poprawne przewidzenie każdego wyniku każdego zdarzenia objętego tym zakładem. Błędne przewidzenie jakiegokolwiek zdarzenia objętego kombinacją powoduje przegranie całej kombinacji. Wygrana z kombinacji równa się kwocie stawki pomnożonej przez łączny kurs kombinacji.

4.4.3. System – zestaw kombinacji będący pełnym wariantem wyszukiwania kombinacji tego samego rozmiaru ze stałego zestawu wyników. Charakteryzuje się taką samą stawką dla każdego zakładu ekspresowego (opcja systemu) i taką samą liczbą wyników w każdym zakładzie ekspresowym. Obstawiając system, należy podać łączną liczbę wyników i liczbę kombinacji (opcja systemu). Wygrana w systemie jest równa kwocie stawki pomnożonej przez łączny kurs systemu.

4.4.4. „Trixie" to kombinacja zakładów obejmująca jednego trebla i trzy duble z wyboru trzech zdarzeń. Dla uniknięcia wątpliwości w niniejszej klauzuli i w niniejszych zasadach zakładów trebel oznacza kombinację składającą się z 3 (trzech) zdarzeń/rynków, a dubel oznacza kombinację składającą się z 2 (dwóch) zdarzeń/rynków. Wygrana w Trixie równa się kwocie stawki pomnożonej przez łączny kurs Trixie.

4.4.5. „Patent" to kombinacja zakładów, która obejmuje jednego trebla, trzy duble i trzy single z wyboru trzech meczów. Wygrana z Patentu równa się kwocie stawki pomnożonej przez łączne kursy Patentu.

4.4.6. „Yankee" to kombinacja zakładów obejmująca jeden czterokrotny, cztery trzykrotne i sześć dwukrotnych z wyboru czterech meczów. Dla uniknięcia wątpliwości w niniejszej klauzuli i w niniejszych zasadach zakładów czterokrotny oznacza Kombinację składającą się z 4 (czterech) Zdarzeń/rynków. Wygrana Yankee równa się kwocie stawki pomnożonej przez łączny kurs Yankee.

4.4.7. „Canadian" (znany również jako „Super Yankee") to kombinacja zakładów obejmująca jeden pięciokrotny, pięć czterokrotnych, dziesięć trzykrotnych i dziesięć dwukrotnych z wyboru pięciu meczów. Dla uniknięcia wątpliwości w tym punkcie i niniejszych zasadach zakładów, pięciokrotny oznacza Combo składające się z 5 (pięciu) Wydarzeń/rynków. Wygrana Canadian jest równa kwocie stawki pomnożonej przez łączny kurs Canadian.

4.4.8. „Heinz" to kombinacja zakładów obejmująca jeden sześciokrotny, sześć pięciokrotnych, piętnaście czterokrotnych, dwadzieścia trzykrotnych i piętnaście dwukrotnych z wyboru sześciu meczów. Dla uniknięcia wątpliwości w niniejszej klauzuli i niniejszych zasadach zakładów sześciokrotny oznacza Kombinację składającą się z 6 (sześciu) Zdarzeń/rynków. Wygrana Heinz jest równa kwocie stawki pomnożonej przez łączny kurs Heinz.

4.4.9. „Super Heinz" to kombinacja zakładów obejmująca jeden siedmiokrotny, siedem sześciokrotnych, dwadzieścia jeden pięciokrotnych, trzydzieści pięć czterokrotnych, trzydzieści pięć trójek i dwadzieścia jeden dubli z wyboru siedmiu meczów. Dla uniknięcia wątpliwości w niniejszej klauzuli i niniejszych zasadach zakładów siedmiokrotny oznacza Kombinację składającą się z 7 (siedmiu) Zdarzeń/rynków. Wygrana Super Heinz jest równa kwocie stawki pomnożonej przez łączne kursy Super Heinz.

4.4.10. „Goliath" to kombinacja zakładów obejmująca jedną ósemkę, osiem siódemek, dwadzieścia osiem szóstek, pięćdziesiąt sześć piątek, siedemdziesiąt czwórek, pięćdziesiąt sześć trebli i dwadzieścia osiem dubli z wyboru ośmiu meczów. Dla uniknięcia wątpliwości w niniejszej klauzuli i niniejszych zasadach zakładów ósemka oznacza kombinację składającą się z 8 (ośmiu) zdarzeń/rynków. Wygrana w Goliath równa się kwocie stawki pomnożonej przez łączny kurs Goliath.

4.4.11. Jeśli kurs uwzględnia więcej niż 2 cyfr po przecinku, wypłata zostanie zaokrąglona do drugiej cyfry po przecinku.

4.4.12. „Cash out" to indywidualna oferta zainicjowana przez Sportsbook, skierowana do Końcowego Gracza, mająca na celu zmianę jednego lub kilku istotnych warunków zakładu (kurs, czas rozliczenia zdarzenia itp.) w celu ustalenia nowego Zakładu i zakończenia poprzedniego Zakładu w dowolnym momencie (dalej – Cash out). Oferta odkupu Zakładu może zostać przyjęta lub odrzucona przez Końcowego Gracza. Wybierając „Cash out", Końcowy Gracz potwierdza akceptację nowych istotnych warunków Zakładu. Kursy Cash out mogą być oferowane zarówno dla zakładów przedmeczowych, jak i dla zakładów na żywo. Sportsbook zastrzega sobie prawo do zmiany oferty odkupu Zakładu w czasie lub do nieutworzenia Zakładu w celu odkupu zakładu bez podania przyczyny.

4.4.13. „Bet Builder" to Zakład na wiele Rynków tego samego Zdarzenia, takich jak total, 1x2, statystyki drużyn, zakłady na zawodników i inne rynki oznaczone zakładką Bet Builder. Aby wygrać taki Zakład, konieczne jest poprawne przewidzenie każdego wyniku każdego Rynku uwzględnionego w tym Zakładzie. Błędne przewidzenie któregokolwiek Rynku uwzględnionego w Zakładzie Bet Builder skutkuje przegraniem Zakładu Bet Builder w całości. Wygrana Zakładu Bet Builder równa się kwocie stawki pomnożonej przez łączny kurs Zakładu Bet Builder. Bet Builder może być dostępny w różnych dyscyplinach sportowych, które są oznaczone specjalną zakładką Bet Builder w Zdarzeniu.

Zakłady Bet Builder mogą być również uwzględnione w Kombinacji/Systemie składającym się z innych zakładów Bet Builder lub kombinacji zakładów Bet Builder i zakładów niebędących Bet Builder.

Warunki szczególne Bet Builder:

a) Zakłady Bet Builder mogą nie być dostępne dla wszystkich dyscyplin sportu i/lub Wydarzeń i/lub Rynków. Dostępność zakładów Bet Builder zawsze pozostaje w wyłącznej gestii Sportsbook;

b) Dostępność zakładów Bet Builder nie jest gwarantowana, a Sportsbook zastrzega sobie prawo do zakończenia dostępności zakładów Bet Builder z dowolnych powodów według wyłącznego uznania Sportsbook (np. problemy techniczne; integralność zakładów sportowych itp.);

c) Sportsbook zastrzega sobie prawo do zmiany, zawieszenia lub usunięcia funkcji Bet Builder (lub dowolnej jej części) w dowolnym momencie;

d) Sportsbook zastrzega sobie prawo do anulowania rozliczenia zakładu Bet Builder, jeżeli zakład lub jedna z selekcji w ramach zakładu została rozliczona błędnie (obowiązują postanowienia Regulaminu zakładów dotyczące błędów).

e) Sportsbook zastrzega sobie prawo do przyjęcia lub anulowania dowolnego zakładu wchodzącego w skład zakładu Bet Builder zgodnie z warunkami Zasad zakładów dotyczącymi anulowania zakładów. W przypadku anulowania

zakładu wchodzącego w skład zakładu Bet Builder pozostałe (nieanulowane) zakłady wchodzące w skład zakładu Bet Builder pozostają w mocy. W przypadku anulowania mają zastosowanie warunki Zasad zakładów dotyczące anulowanych zakładów.

f) Jeżeli jedna lub więcej selekcji w zakładzie Bet Builder zostanie unieważnionych, cały zakład Bet Builder zostanie unieważniony po zakończeniu wszystkich selekcji w zakładzie Bet Builder, chyba że którakolwiek z selekcji w zakładzie Bet Builder została przegrana.

4.4.14. „Wczesna wypłata" to funkcja, która pozwala na rozliczenie zakładu jako wygranego wcześniej, jeśli w ramach wybranego wydarzenia i rynku zostanie spełniony zdefiniowany warunek. Gdy warunek wczesnej wypłaty zostanie spełniony, zakład uznaje się za wygrany niezależnie od końcowego wyniku wydarzenia. Dostępność wczesnej wypłaty, jej warunki oraz obowiązujące rynki są ustalane wyłącznie według uznania Sportsbook i mogą się różnić w zależności od wydarzenia i rynku.

Zakłady z funkcją Early Payout mogą być również uwzględniane w zakładach kombinowanych lub systemowych, składających się z innych zakładów Early Payout lub kombinacji zakładów Early Payout i zakładów bez Early Payout. Early Payout może być również dostępny dla zakładów zawieranych za pomocą funkcji Bet Builder.

Rynki objęte funkcją Wczesnej Wypłaty są oznaczone specjalnym tagiem „Early Payout". Szczegółowe warunki rozliczenia dla każdego rynku są pokazane w podpowiedzi dostępnej po kliknięciu tagu „Early Payout" na stronie wydarzenia lub w sekcji „Moje zakłady".

Specjalne warunki korzystania z Wcześniejszej wypłaty: a) Wcześniejsza wypłata jest dostępna tylko dla określonych wydarzeń, rynków lub rodzajów zakładów według wyłącznego uznania Sportsbook. Dostępność wcześniejszej wypłaty zawsze podlega wyłącznemu uznaniu Sportsbook;

b) Dostępność Early Payout nie jest gwarantowana. Sportsbook zastrzega sobie prawo do usunięcia dostępności Early Payout dla dowolnego wydarzenia, rynku lub zakładu w dowolnym momencie bez uprzedniego powiadomienia (np. z powodu przyczyn technicznych, integralności zakładów, zgodności z przepisami prawa lub innych czynników).

c) Wcześniejsza wypłata może być dostępna dla zakładów pojedynczych i wielokrotnych, tj. zakładów combo lub systemowych, składających się z innych zakładów z Wcześniejszą wypłatą lub kombinacji zakładów z Wcześniejszą wypłatą i bez niej. Wcześniejsza wypłata może być również dostępna dla zakładów zawieranych za pomocą funkcji Bet Builder. Wcześniejsza wypłata nie będzie dostępna dla żadnych zakładów bonusowych, które są Freebets, comboboost, freemoney, Bet no risk;

d) Wcześniejsza wypłata może być również dostępna dla rynków objętych zakładem Bet Builder;

e) Sportsbook zastrzega sobie prawo do modyfikacji, zawieszenia lub całkowitego usunięcia funkcji Early Payout (lub dowolnej jej części) w dowolnym momencie bez wyjaśnienia;

f) W przypadku błędnego rozliczenia zakładu poprzez Early Payout z powodu błędu technicznego lub ludzkiego, Sportsbook zastrzega sobie prawo do skorygowania rozliczenia zgodnie z ogólnymi Zasadami zakładów dotyczącymi błędów rozliczeniowych;

g) Rozliczenie zakładu poprzez Wcześniejszą wypłatę jest ostateczne i nie zostanie odwrócone, nawet jeśli wynik zdarzenia zmieni się po spełnieniu warunku Wcześniejszej wypłaty;

h) Sportsbook zastrzega sobie prawo do odrzucenia lub unieważnienia zakładów objętych Early Payout zgodnie z ogólnymi Zasadami zakładów dotyczącymi przyjmowania i unieważniania zakładów. Jeśli zakład z Early Payout zostanie unieważniony, zastosowanie mają ogólne Zasady zakładów dotyczące unieważnionych zakładów.

4.5. Typy rynków:

4.5.1. "Mecz" (1X2) pozwala obstawiać (częściowy lub ostateczny) wynik meczu lub wydarzenia. Opcje to: "1" = gospodarz lub drużyna po lewej stronie oferty; "X" = remis lub wybór pośrodku; "2" = gość lub drużyna po prawej

stronie oferty.

4.5.2. „Dokładny wynik" umożliwia obstawienie (częściowego lub ostatecznego) dokładnego wyniku meczu lub wydarzenia.

4.5.3. „Over/Under" (Sumy) pozwala obstawiać (częściową lub ostateczną) liczbę z góry określonego zdarzenia (np. goli, punktów, rzutów rożnych, zbiórek, minut karnych itp.). Jeżeli łączna liczba wymienionych zdarzeń w zakładzie będzie dokładnie równa liczbie odpowiednich zdarzeń podanych w linii zakładu, wszystkie zakłady na tę ofertę zostaną uznane za nieważne. Przykład: oferta, w której linia zakładu wynosi 128.0 punktów, a mecz kończy się wynikiem 64-64, zostanie uznana za nieważną.

4.5.4. „Nieparzyste/Parzyste" pozwala obstawić (częściową lub określoną) nieparzystą lub parzystą liczbę z góry określonego zdarzenia (np. goli, punktów, rzutów rożnych, zbiórek, minut karnych itp.) w Zdarzeniu. Dla uniknięcia wątpliwości liczba nieparzysta to 1, 3, 5 itd., a liczba parzysta to 0, 2, 4 itd.

4.5.5. „Head-to-Head" i/lub „Triple-Head" umożliwia obstawianie rywalizacji między dwoma lub trzema uczestnikami/wynikami, pochodzącej albo z oficjalnie zorganizowanego wydarzenia, albo też wirtualnie zdefiniowanej przez Sportsbook.

4.5.6. „Połowa meczu/Pełny czas" pozwala obstawiać wynik po pierwszej połowie oraz końcowy rezultat meczu. Np. jeśli po pierwszej połowie wynik to 1-0, a mecz kończy się 1-1, zwycięskim wynikiem jest 1/X. Zakład zostanie unieważniony, jeśli regulaminowy czas meczu zostanie rozegrany w innym formacie czasowym niż wymienione w zakładzie (tj. innym niż dwie połowy).

4.5.7. „Obstawianie okresów" pozwala (tam, gdzie to możliwe) obstawiać wynik każdego osobnego okresu w meczu/wydarzeniu.

4.5.8. „Draw No Bet" pozwala (tam, gdzie to możliwe) obstawić albo „1", albo „2" zgodnie z definicją w 4.5.1. Powszechną praktyką jest również określanie mianem „Draw No Bet" przypadków, w których nie oferuje się kursów na remis. Jeżeli dany mecz nie wyłoni zwycięzcy (np. mecz kończy się remisem) lub dane zdarzenie nie nastąpi (np. Draw No Bet, a mecz kończy się 0-0), stawka zostanie zwrócona.

4.5.9. „Handicap" pozwala (tam, gdzie to możliwe) obstawić, czy wybrany wynik będzie zwycięski po dodaniu/odjęciu wymienionego handicapu (w zależności od przypadku) do wyniku meczu/okresu/totalu, którego dotyczy zakład. W sytuacjach, gdy wynik po zastosowaniu linii handicapu jest dokładnie równy linii zakładu, wszystkie takie zakłady na tę ofertę zostaną unieważnione. Przykład: zakład na -3.0 goli zostanie uznany za nieważny, jeśli wybrana drużyna wygra mecz dokładnie różnicą 3 goli (3-0, 4-1, 5-2 itd.).

4.5.10."Asian Handicap": Gospodarze (-1.75) vs Goście (+1.75). Oznacza to, że stawka jest podzielona na 2 równych zakładów i obstawiona na wyniki -1.5 i -2.0. Aby zakład został w pełni wypłacony po podanych kursach, Drużyna A musi wygrać mecz większą różnicą bramek niż oba jej podane handicapy (tj. różnicą 3 bramek lub większą). W przypadku, gdy Drużyna A wygra tylko różnicą 2 bramki, zakład zostanie uznany za częściowo wygrany z pełną wypłatą za część zakładu -1.5 i zwrotem za stronę -2.0, ponieważ wynik tej części zakładu zostałby uznany za „remis". Jeśli mecz zakończy się jakimkolwiek innym wynikiem, w tym zwycięstwem Drużyny A tylko różnicą 1 bramki, cała stawka zostanie utracona. Drużyna gości otrzymuje przewagę +1.75 bramki w meczu. Oznacza to, że stawka jest podzielona na 2 równych zakładów i obstawiona na wyniki +1.5 i +2.0.

4.5.11. „Double Chance" pozwala (tam, gdzie to możliwe) obstawić jednocześnie dwa (częściowe lub określone) wyniki Zdarzenia. Opcje to: 1X, 12 i X2 z „1", „X" i „2" zgodnie z definicją w 4.5.1.

4.5.12. „Outright" lub „Place" pozwala obstawiać, wybierając z listy alternatyw i stawiając na ewentualność, że uczestnik Wydarzenia wygra lub zajmie miejsce w Wydarzeniu na określonej pozycji w klasyfikacji wymienionego Wydarzenia.

4.5.13. Zakłady na „Quarter / Half / Period X" pozwalają obstawiać wynik/wynik punktowy osiągnięty w danym przedziale czasowym i nie obejmują żadnych innych punktów/goli/zdarzeń zaliczonych z innych części

wydarzenia/meczu. Zakłady zostaną unieważnione, jeśli mecz zostanie rozegrany w innym formacie niż określony w ofercie, wskazany na tablicy wyników lub określony w standardowych warunkach danego rodzaju sportu przez organ zarządzający danym sportem (w zależności od przypadku).

4.5.14. Zakłady na „Wynik na koniec kwarty / połowy / okresu X" odnoszą się do wyniku meczu/wydarzenia po zakończeniu ustalonego przedziału czasowego i uwzględniają wszystkie pozostałe punkty/gole/wydarzenia zaliczone z wcześniejszych części wydarzenia/meczu. Zakłady zostaną unieważnione, jeśli mecz zostanie rozegrany w innym formacie niż określony w ofercie, wskazany na tablicy wyników lub określony w standardowych warunkach danego rodzaju sportu ustalonych przez organ zarządzający danym sportem (w zależności od przypadku).

4.5.15. Zakłady na „Race to X Points / Race to X Goals..." i podobne oferty odnoszą się do drużyny/uczestnika, który najwcześniej osiągnie określoną liczbę punktów/goli/zdarzeń. Jeśli oferta określa ramy czasowe (lub inne ograniczenie okresu), nie obejmuje ona żadnych innych punktów/goli/zdarzeń zaliczonych w innych częściach Wydarzenia/meczu, które nie są związane z wymienionymi ramami czasowymi. Jeśli podany wynik nie zostanie osiągnięty w określonych ramach czasowych (jeśli takie są), wszystkie odpowiednie zakłady zostaną unieważnione, chyba że w ofercie wyraźnie stwierdzono inaczej.

4.5.16. Zakłady na „Zwycięzcę punktu X / Strzelca gola X" i podobne oferty odnoszą się do drużyny/uczestnika, który zdobędzie punkt/wygra wymienione zdarzenie. Przy rozliczaniu tych ofert nie będą brane pod uwagę zdarzenia mające miejsce przed wymienionym zdarzeniem. Jeżeli wymienione zdarzenie nie zostanie rozstrzygnięte/wygrane w określonym czasie (jeśli taki istnieje), wszystkie odpowiednie zakłady zostaną unieważnione, chyba że w ofercie wyraźnie stwierdzono inaczej.

4.5.17. Zakłady dotyczące wystąpienia określonego zdarzenia w z góry ustalonej kolejności czasowej, takie jak „Pierwsza kartka" lub „Następna drużyna, która otrzyma minuty karne", zostaną unieważnione, jeśli nie będzie możliwe, bez żadnych uzasadnionych wątpliwości, ustalenie zwycięskiego wyniku, na przykład w przypadku zawodników z różnych drużyn, którym pokazano kartkę w tej samej przerwie w grze.

4.5.18. „Team to score first and win" odnosi się do wymienionej drużyny, która strzeli pierwszą bramkę w meczu i wygra mecz. Jeśli w meczu nie padnie żadna bramka, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

4.5.19. Wszelkie odniesienia do „clean sheet" oznaczają, że wymieniona drużyna nie może stracić żadnej bramki podczas meczu.

4.5.20. „Team to win from behind" odnosi się do wymienionej drużyny wygrywającej mecz po tym, jak w dowolnym momencie przegrywała co najmniej 1 golem.

4.5.21. Wszelkie zakłady na to, że drużyna wygra wszystkie połowy/okresy (np. drużyna wygra obie połowy), oznaczają, że wymieniona drużyna musi zdobyć więcej goli niż przeciwnik we wszystkich ustalonych połowach/okresach meczu.

4.5.22. Wszelkie odniesienia do „Injury Time" odnoszą się do ilości czasu wyświetlanej przez wyznaczonego oficjela, a nie do faktycznie rozegranej ilości czasu.

4.5.23. Rozliczenie zakładów na oferty takie jak „Man of the Match", „Most Valuable Player" itp. będzie oparte na decyzji organizatora wydarzenia, chyba że w ofercie wyraźnie stwierdzono inaczej.

5. Zdarzenia i wynikające z nich

5.1. Daty i godziny Wydarzeń publikowane w Sportsbook mają charakter wyłącznie informacyjny. Ani Sportsbook, ani Operator nie gwarantują dokładności takich informacji. Nieprawidłowo podana godzina i/lub data Wydarzenia nie jest powodem unieważnienia zakładów, chyba że niniejsze Zasady zakładów wyraźnie stanowią inaczej.

5.2. Platforma Sportsbook może wyświetlać wyniki na żywo w celach informacyjnych; dokładność takich informacji nie jest jednak gwarantowana i nie może być wykorzystywana do rozliczania zakładów.

5.3. Zakłady na wydarzenie (w tym wszystkie rynki w ramach takiego wydarzenia) są rozliczane po zakończeniu danego wydarzenia i ogłoszeniu oficjalnego wyniku.

5.4. Wynik Wydarzenia zostanie ustalony w dniu zakończenia Wydarzenia, chyba że oficjalny wynik zostanie podany później. Wynikiem Wydarzenia będzie ostateczne rozstrzygnięcie przez organ zarządzający Wydarzeniem w dniu zakończenia Wydarzenia, z wyjątkiem przypadków wyraźnie określonych inaczej w niniejszych zasadach zakładów. W przypadku, gdy jakiekolwiek Wydarzenie odbywa się poza oficjalnymi rozgrywkami, zakłady zostaną rozliczone na podstawie informacji dostarczonych przez organizatora Wydarzenia.

5.5. Jeśli Wydarzenie rozpoczęło się, ale zostało przerwane, przełożone lub zawieszone i nie zostanie ukończone w ciągu 48 godzin od oficjalnego czasu rozpoczęcia, wszystkie Zakłady postawione na dane Wydarzenie zostaną unieważnione, z wyjątkiem:

- Rozliczone okresy: Zakłady na rynki dotyczące okresów, setów, rund lub segmentów Wydarzenia, które zostały zakończone i oficjalnie rozliczone przed przerwaniem lub zawieszeniem (np. 1 połowa w piłce nożnej).
- Rozstrzygnięte wyniki: Rynki, na których wynik jest już ustalony przez oficjalny wynik w momencie przerwania lub zawieszenia (np. „Total Over 2.5", jeśli padło już 3 goli).
- Wydarzenia długotrwałe: wydarzenia, które zgodnie z oficjalnym formatem zwykle trwają dłużej niż 30 godzin (np. turnieje golfowe).
- Wyjątki specyficzne dla dyscyplin sportowych: W przypadkach, gdy przepisy specyficzne dla danej dyscypliny sportowej stanowią inaczej, pierwszeństwo mają te przepisy specyficzne dla dyscypliny sportowej, a rozliczenie Zakładów zawartych na dane Wydarzenie ustala się zgodnie z odpowiednimi przepisami.

5.6. Rozliczenie i/lub wynik Zdarzenia zawieszonego po rozpoczęciu Zdarzenia zostanie dokonane zgodnie z zasadami określonymi dla danego rodzaju sportu poniżej. Jeśli żadne zasady sportu nie mają zastosowania, stosuje się klauzulę 5.5. Regulaminu Ogólnego.

5.7. Do celów rozliczania zakładów nie uznaje się żadnych zaprotestowanych ani unieważnionych decyzji zmieniających końcowy wynik jakiegokolwiek Wydarzenia/rynku.

5.8. Zakłady są obstawiane na wynik Wydarzenia/Rynku, niezależnie od wyniku w momencie zawarcia zakładu. Na przykład wszelkie nieprawidłowe wyniki wyświetlane poza bramkami w piłce nożnej i czerwonymi kartkami nie stanowią podstawy do unieważnienia zakładów.

5.9. Zakłady na konkretny okres liczą tylko punkty zdobyte w tym okresie i nie mają na nie wpływu zdarzenia w żadnym wcześniejszym ani późniejszym okresie.

5.10. Jeśli w ramach Wydarzenia oferowany jest rynek kursów na „Remis" wraz z rynkami Zwycięzcy, a dojdzie do remisu, zakłady na rynkach Zwycięzcy dla każdej drużyny przegrywają. Jeśli remis nie jest oferowany, a dojdzie do remisu, zakłady na rynkach Zwycięzcy obu drużyn są unieważniane, chyba że przepisy specyficzne dla danej dyscypliny stanowią wyraźnie inaczej.

5.11. Jeśli jakiekolwiek Wydarzenie obejmuje walkower, oddanie meczu lub inną sytuację, w której Wydarzenie uznaje się za zakończone bez rozegrania, wszystkie Zakłady zostaną unieważnione, niezależnie od tego, jak organ zarządzający jego ligą/dyscypliną sportową je punktuje.

5.12. Błędy w pisowni, literówki, zmiany nazw drużyn i nieprawidłowe ligi nie będą powodem unieważnienia zakładu, o ile jest jasne, uznane za rozsądne i wynika z kontekstu, jakie było zamierzone wydarzenie.

5.13. Jeśli Wydarzenie odbędzie się z nieprawidłową liczbą sekcji Wydarzenia (np. okresów, setów itp.) lub z niestandardowym czasem trwania danego Wydarzenia bez jego wskazania, wszystkie zakłady na takie Wydarzenie zostaną unieważnione.

5.14. W przypadku rynku „Łączny wynik gospodarzy/gości ligi w danym dniu (lub tygodniu w przypadku futbolu amerykańskiego)", jeśli wszystkie Wydarzenia w tym dniu/tygodniu w tej lidze nie zostaną rozegrane do końca,

wszystkie Zakłady na tym rynku są unieważnione.

5.15. W przypadku rynku „Multi-way betting" zakłady zawsze pozostają w mocy, chyba że do danego rynku dodano zastrzeżenie, iż określony zawodnik musi wystartować, aby zakład był ważny. Jeżeli takie zastrzeżenie zostało zawarte, wszystkie zakłady na wszystkich zawodników zostaną unieważnione, jeśli zastrzeżony zawodnik nie wystartuje w tym konkretnym wydarzeniu.

5.16. Wszystkie wygrane zakłady na rynkach „Multi way" są wypłacane po pełnych kursach, niezależnie od liczby zwycięzców.

5.17. Jeśli rynek jest oferowany z opcją zakładu „Pole", nazwane drużyny lub zawodnicy muszą pokonać wszystkich pozostałych konkurentów, aby zakład na tego konkurenta wygrał. Jeśli wymieniony konkurent remisuje na pierwszym miejscu, zakłady na remisujących konkurentów zostaną unieważnione, a wszystkie pozostałe zakłady zostaną przegrane.

5.18. Wszystkie rozliczone rynki są ostateczne po upływie 72 godzin i po tym czasie nie będą przyjmowane żadne zapytania. W ciągu 72 godzin od rozliczenia rynków Sportsbook dokona jedynie resetu lub korekty wyników z powodu błędu ludzkiego, błędu systemu lub pomyłek popełnionych przez źródło wyników referencyjnych.

5.19. Zakłady outright są uznawane za all in run i zostaną rozliczone jako przegrane, jeśli wybór nie bierze udziału w Wydarzeniu, o ile nie zaznaczono inaczej. Zasady dead heat mają zastosowanie, gdy jest więcej niż jeden zwycięzca. Stawki są najpierw dzielone przez liczbę wyborów, które zremisowały, a następnie ta część stawek jest rozliczana jako wygrana, a reszta jako przegrana.

5.20. Jeśli jeden z uczestników Wydarzenia nie wystartował, Sportsbook anuluje ten rynek head to head.

5.21. W sportach wyścigowych, o ile przepisy danego sportu nie stanowią wyraźnie inaczej, jeśli obaj zawodnicy Wydarzenia nie ukończyli, zwycięzcą Wydarzenia zostanie zawodnik, który ma więcej okrążeń. Jeśli obaj zawodnicy odpadną na tym samym okrążeniu, Sportsbook anuluje ten rynek head to head.

5.22. Jeśli zawodnicy znajdują się na tej samej pozycji, Sportsbook unieważni zakłady w tym rynku head to head.

5.23. Wszystkie rynki meczowe nie obejmują dogrywki, chyba że zaznaczono inaczej.

5.24. Jeśli rynek zawiera dokładne nazwy jednego z dwóch zawodników, wówczas wszyscy wymienieni zawodnicy muszą wziąć udział w Wydarzeniu, aby zakład był ważny.

5.25. Jeśli Wydarzenie nie rozpocznie się o zaplanowanej godzinie, obowiązują następujące zasady:

- Oficjalne odwołanie: Jeśli Wydarzenie zostanie oficjalnie odwołane przed rozpoczęciem, wszystkie Zakłady zostaną unieważnione.
- Opóźnienie: Jeśli Zdarzenie jest opóźnione i organizator danego Zdarzenia nie podał aktualizacji dotyczących przełożonego czasu danego Zdarzenia w ciągu 12 godzin od pierwotnie oficjalnego zaplanowanego czasu rozpoczęcia, wszystkie Zakłady związane z dotkniętym Zdarzeniem zostaną unieważnione, chyba że organizator danego Zdarzenia przełoży Zdarzenie w ciągu 12 godzin od początkowo planowanego czasu rozpoczęcia i Zdarzenie rozpocznie się w ciągu 48 godzin od pierwotnego czasu rozpoczęcia.
- Wyjątki sportowe: jeżeli przepisy dotyczące konkretnego sportu stanowią inaczej, pierwszeństwo mają te przepisy i rozliczenie zakładów postawionych na dane wydarzenie zostanie ustalone zgodnie z odpowiednimi obowiązującymi przepisami danego sportu.

6. Przyjmowanie, zawieszanie i unieważnianie zakładów

6.1. Wszystkie zakłady będą przyjmowane lub odrzucane wyłącznie według uznania Sportsbooka i zgodnie z jego politykami zarządzania ryzykiem (stosownie do obowiązujących w danym czasie).

6.2. Akceptacja zakładów na żywo (in-play) może podlegać krótkiemu opóźnieniu przed ich przyjęciem i/lub będą one utrzymywane w stanie oczekiwania w sytuacjach niebezpiecznych (np. rzut wolny, atak 1:1 itp.) według uznania

Sportsbooka.

6.3. Platforma Sportsbook zastrzega sobie prawo do odmowy, ograniczenia, anulowania lub limitowania dowolnego zakładu.

6.4. Platforma Sportsbook zastrzega sobie prawo do uznania zakładów (lub ich części) za nieważne (wypłaty realizowane są po kursie «1») lub do wstrzymania wypłat do zakończenia postępowania (w tym sądowego) w jednym z następujących przypadków:

6.4.1. Występują błędy przy przyjmowaniu zakładów;

6.4.2. Występuje błąd oprogramowania/strony internetowej (oczywiste literówki na liście oferowanych zdarzeń, rozbieżność kursów w różnych pozycjach, nietypowe lub błędne kursy itp.);

6.4.3. Jeśli występują ślady stosowania nieuczciwych praktyk (zakłady zawierane w sposób oszukańczy, oczywiście „złe" kursy (np. oczywiście nieprawidłowe kursy), zmienione kursy);

6.4.4. Występuje odstępstwo od aktualnych zasad podczas przyjmowania zakładu;

6.4.5. Istnieją inne okoliczności potwierdzające nieprawidłowy zakład;

6.4.6. Zakład został postawiony po rozpoczęciu Wydarzenia lub zdarzenie już nastąpiło;

6.4.7. Miejsce wydarzenia zostało zmienione, chyba że przepisy danego sportu stanowią inaczej;

6.4.8. Wynik Wydarzenia lub Rynku w momencie zawarcia Zakładu był już znany lub kursy nie zostały zaktualizowane prawidłowo z powodu problemów technicznych.

6.4.9. Gdy wynik został zmieniony przez nałożenie sankcji lub gdy nałożenie sankcji wpływa na wynik (np. punkty karne, wymuszone degradacje lub jakiekolwiek inne środki zastosowane w wyniku czegoś innego niż normalne wyniki danych meczów/rozgrywek).

6.5. Jeśli w kursach lub limicie rynku występuje oczywisty błąd, zakłady (zawarte po kursach z oczywistym błędem lub przekraczające limit rynku) na tym rynku mogą zostać unieważnione. Jeśli z jakiegokolwiek powodu zakład zostanie przyjęty po rozpoczęciu Zdarzenia (innym niż wyraźnie wskazane zakłady na żywo), zakłady będą rozliczane, chyba że Końcowy Gracz uzyskał istotną przewagę. Bukmacher zastrzega sobie prawo do unieważnienia Zakładu, jeśli ustalono, że uzyskano nieuczciwą przewagę.

6.6. W przypadku podejrzenia nieuczciwej działalności Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia dowolnego zakładu (w takich przypadkach wypłata następuje po kursie „1") lub zawieszenia wszelkich wypłat na okres do 31 dni kalendarzowych.

6.7. W przypadku kont End Player z ujemnymi (minusowymi) saldami Sportsbook zastrzega sobie prawo do anulowania wszelkich oczekujących zakładów, niezależnie od tego, czy zostały postawione ze środków pochodzących z błędu, czy nie.

6.8. Sportsbook zastrzega sobie prawo do zawieszenia przyjmowania zakładów dotyczących dowolnego unikalnego End Player ID bez uprzedniego powiadomienia.

6.9. Sportsbook nie ponosi odpowiedzialności za szkody poniesione przez końcowego gracza w wyniku awarii systemu, usterek, opóźnień, manipulacji lub błędów w przesyłaniu danych.

6.10. Wykorzystywanie błędów lub pomyłek w oprogramowaniu do gier oraz błędów w tłumaczeniu jest zabronione. Gracz końcowy / Operator, który odkryje jakikolwiek błąd w oprogramowaniu do gier, musi natychmiast go zgłosić. Jeśli Gracz końcowy/Operator wykorzystuje błędy w oprogramowaniu do gier, Sportsbook zastrzega sobie prawo do zawieszenia konta zakładów Gracza końcowego, zamrożenia środków oraz anulowania złożonych i/lub już rozliczonych zakładów.

6.11. W Kombi (nazywanym również akumulatorami, parlayami, multi), jeśli określone wyniki są powiązane, na przykład: zakład na wygraną Barcelony w La Liga połączony z wygraną Barcelony w decydującym meczu, te zakłady zostaną unieważnione.

7. Uczciwość zakładów

7.1. (Celowo pozostawione puste).

7.2. Sportsbook może według własnego uznania ograniczyć maksymalną kwotę zakładu lub stawki dla dowolnego wydarzenia, rynku, operatora lub końcowego gracza indywidualnie. Limity maksymalnego zakładu/stawki mogą ulec zmianie bez uprzedniego pisemnego powiadomienia. Zmiany nie dotyczą zakładów, które zostały już przyjęte.

7.3. Gracze końcowi mogą obstawiać zakłady wyłącznie jako osoby indywidualne. Zakłady grupowe są niedozwolone. Powtarzające się zakłady na ten sam wynik złożone przez tego samego lub różnych graczy końcowych mogą następnie zostać uznane za nieważne według wyłącznego uznania Sportsbooka.

7.4. Nawet po poznaniu oficjalnego wyniku wydarzenia Sportsbook może uznać wskazane zakłady za nieważne, jeśli uzna, że Końcowi Gracze działają w zmowie lub jako syndykat, albo że rozpatrywane zakłady zostały zawarte przez jednego lub więcej Końcowych Graczy w krótkim okresie czasu.

7.5. Sportsbook ma prawo odmówić przyjęcia zakładów lub uznać już zawarte zakłady za nieważne, jeśli zostały zawarte z różnych kont gry z tego samego adresu IP.

7.6. Sportsbook może uczynić wydarzenie lub rynek niedostępnym do obstawiania w przypadku podejrzenia naruszenia integralności, uczciwości, błędu w grze lub systemie, do czasu rozwiązania problemu. Sportsbook może, w zależności od okoliczności, zawiesić obstawianie na dowolnym wydarzeniu lub rynku, wstrzymać rozliczenie i odrzucić każdy zakład do czasu rozwiązania błędu, zawsze podejmując decyzje uczciwie, rozsądnie i w dobrej wierze;

7.7. Obstawianie ustawionych meczów jest surowo zabronione w naszym Sportsbook. Każda próba obstawiania Zdarzeń lub Rynków, które zostały z góry ustalone lub w jakikolwiek sposób zmanipulowane, podważa integralność ekosystemu zakładów sportowych i stanowi naruszenie naszych Zasad obstawiania. End Players przyłapani na udziale w obstawianiu ustawionych meczów spotkają się z natychmiastowymi ograniczeniami i anulowaniem Zakładów. Zobowiązujemy się do utrzymania integralności zakładów sportowych i mamy zerową tolerancję dla działań, które naruszają uczciwą grę i zaufanie naszych End Players. Korzystając z naszego Sportsbook, End Players zgadzają się powstrzymać od udziału w jakiejkolwiek formie obstawiania związanej z ustawionymi meczami i rozumieją, że naruszenie może skutkować trwałym ograniczeniem obstawiania w Sportsbook. Wszelkie spory dotyczące podejrzenia udziału w obstawianiu ustawionych meczów zostaną dokładnie zbadane przez nasz zespół, a decyzje zostaną podjęte zgodnie z naszymi zasadami. Zachęcamy End Players do zgłaszania wszelkich podejrzanych działań związanych z ustawionymi meczami naszemu zespołowi wsparcia w celu zbadania.

7.8. W każdym przypadku wystąpienia błędu gry lub systemu, w tym gdy transakcje zakładów sportowych i na zdarzenia nie podlegają odzyskaniu, zawarte zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone graczom końcowym.

7.9. W przypadku niemożności uzyskania oficjalnych danych dotyczących czasu zdarzenia, Sportsbook unieważni zakłady dotknięte opóźnieniem.

7.10. Stosowanie strategii arbitrażu, polegającej na wykorzystywaniu różnic w kursach u różnych bukmacherów w celu zagwarantowania zysku, jest surowo zabronione w naszym Sportsbook. Nie tolerujemy żadnej formy działalności hazardowej mającej na celu manipulowanie kursami lub wykorzystywanie rozbieżności dla gwarantowanego zysku. Ujawnieni gracze końcowi zajmujący się zakładami arbitrażowymi spotkają się z natychmiastowym anulowaniem zakładów. Nasz Sportsbook został zaprojektowany, aby oferować uczciwe i konkurencyjne możliwości obstawiania wszystkim graczom końcowym, a wszelkie próby obejścia tej zasady podważają integralność naszego Sportsbook. Korzystając z naszych usług, gracze końcowi zobowiązują się do powstrzymania się od stosowania strategii arbitrażowych i rozumieją, że naruszenie może skutkować trwałym ograniczeniem. Wszelkie spory dotyczące podejrzanej działalności arbitrażowej będą rozstrzygane według uznania Sportsbook, a decyzje będą ostateczne.

8. Bonusy

8.1. Zakłady zawarte jako zakład systemowy nie liczą się do wymogu obrotu w Bonusie.

8.2. Comboboost

8.2.1.

Liczba wyborów	Mnożnik
4	1.04
5	1.05
6	1.07
7	1.1
8	1.15
9	1.17
10	1.2
11	1.25
12	1.3
13	1.35
14	1.4
15	1.45
16+	1.5

8.2.2. Ostateczna kwota bonusu jest obliczana na podstawie końcowych kursów Combo po rozliczeniu wszystkich wyników. 8.2.3. Zakłady wypłacone przed rozstrzygnięciem nie kwalifikują się do Comboboost. 8.2.4. Sportsbook zastrzega sobie prawo do zmiany, anulowania, odzyskania lub odmowy jakiejkolwiek promocji według własnego uznania. 8.2.5. Comboboost jest dostępny wyłącznie dla wyborów o kursie 1.50 lub wyższym.

8.3. Freebety, freemoney, zakłady bez ryzyka.

8.3.1. Freebet: Gracz końcowy otrzymuje tylko wygrywającą część zakładu. Na przykład przy freebecie 5 na kurs 3.5 gracz otrzymuje 5*3.5 - 5 = 12.5 na swoje konto.

8.3.2. Freemoney: Końcowy Gracz otrzymuje stawkę i wygraną częściowo na konto. Na przykład przy freemoney 5 po kursie 3.5 gracz otrzymuje na konto 5*3.5 = 17.50.

8.3.3. Zakład bez ryzyka: zwykły zakład, ale jeśli End Player przegra, jego stawka jest zwracana.

8.4. „Boost Odd" to opcja umożliwiająca obstawienie zakładu na podwyższony kurs dla określonych wyników zdarzenia. Środki bonusowe i freebety nie mogą być używane z tą opcją. Maksymalna wygrana dla tej opcji wynosi 10.000 EUR, z uwzględnieniem wewnętrznej konwersji innych walut dostępnych na platformie.

II. Specjalne zasady dla sportów

1. Piłka nożna

1.1. Zakłady na wynik meczu będą rozstrzygane na podstawie dwóch połówek zaplanowanej liczby minut każda (standardowo 90 minut, składających się z dwóch połówek po 45 minut każda), w tym dowolnego czasu dodanego przez sędziego na rekompensatę kontuzji i innych przerw. Nie obejmuje okresów dogrywki ani rzutów karnych, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

- **Podział połów**: Każda połowa musi być rozegrana w pełnym zaplanowanym wymiarze czasowym (np. 45 minut). Każdy czas zatrzymania lub dodatkowy czas doliczony przez sędziego uznaje się za część odpowiedniej połowy, do której został dodany, i nie można go doliczyć do czasu trwania drugiej połowy, aby spełnić wymóg 90 minut.
- **Przerwane mecze**: Jeśli mecz zostanie przerwany przed zakończeniem zaplanowanego czasu trwania (np. 45 minut na każdą połowę), rozliczenie podlega zasadzie 5.5 Regulaminu ogólnego, niezależnie od późniejszej decyzji organu zarządzającego o uznaniu wyniku za ostateczny lub ogłoszeniu meczu za zakończony.
- **Warunek ukończenia:** Aby mecz został uznany za zakończony do celów rozliczenia, pełny zaplanowany czas każdej połowy musi zostać rozegrany na boisku, chyba że Zasada 5.5 stanowi inaczej.

1.2. Rzuty rożne przyznane, ale niewykorzystane nie są brane pod uwagę.

1.3. Wszyscy gracze, którzy wzięli udział w meczu od rozpoczęcia lub poprzedniego gola, są uważani za Runners.

1.4. Opis rynku Strzelec gola w dowolnym momencie: Ten rynek zawiera listę zawodników do wyboru. Zakład dotyczy tego, czy wybrany zawodnik strzeli co najmniej jednego gola w dowolnym momencie meczu.

Niuanse rozliczania: Zasada uczestnictwa: Zakłady pozostają w mocy, jeśli gracz wejdzie na boisko w dowolnym momencie regulaminowego czasu gry, zarówno jako zawodnik wyjściowego składu, jak i rezerwowy.

Zasada unieważnienia: Zakłady na Rynki dotyczące zawodników, którzy zostali zgłoszeni w drużynie, ale pozostali na ławce rezerwowych i nie wzięli udziału w grze, zostaną unieważnione. Uczestnicy: Wszyscy zawodnicy, którzy wzięli udział w meczu od pierwszego gwizdka lub od poprzedniego gola, są uważani za „Uczestników" (aktywnych uczestników).

Niewymienieni zawodnicy: Jeśli zawodnik, który nie został wymieniony w składzie meczowym, strzeli gola, wszystkie zakłady na tego zawodnika w tym rynku pozostają ważne i obowiązują.

Own Goals: Samobóje nie są brane pod uwagę przy rozliczaniu tego rynku i nie wpływają na kolejność numeracji goli. rozliczenie sum goli zawodnika.

Przykład 1: Jeśli oficjalny wynik to 1-0, a drugi zdobyty gol jest samobójczy, rynek „Następny strzelec gola (Gol 2)" zostanie rozliczony na podstawie następnego kwalifikującego się gola niebędącego samobójczym.

Przykład 2: Jeśli pierwszym golem drużyny w meczu jest gol samobójczy, rynek „1st Goalscorer (Team X)" pozostaje aktywny i zostanie rozliczony na podstawie następnego kwalifikującego się gola (niebędącego samobójczym) strzelonego przez zawodnika tej drużyny.

Źródło rozliczenia: Rynki „Strzelec gola" lub „Zawodnik strzeli X goli" lub „Następny strzelec gola" są rozliczane na podstawie transmisji i statystyk TV, dostępnych w Opta Player Stats (Stats Perform) lub Press Association, chyba że istnieją wyraźne dowody, że te statystyki są nieprawidłowe.

1.5 (A) Player to Receive a Card: Zakłady postawione na tym rynku pozostaną w mocy, jeśli zawodnik weźmie udział w meczu, w tym jeśli wejdzie na boisko jako rezerwowy. Zakłady postawione na tym rynku i dotyczące zawodników uwzględnionych w oficjalnym składzie drużyny na mecz, którzy jednak w żadnym momencie meczu nie wejdą na boisko, zostaną unieważnione.

1.6. Jeśli z jakiegokolwiek powodu zawodnik niewymieniony na liście zdobędzie bramkę, wszystkie zakłady na wymienionych zawodników pozostają w mocy. Na potrzeby niniejszej klauzuli i ogólnie niniejszych warunków

zawodnika niewymienionego na liście rozumie się jako zawodnika, który nie został wymieniony w kadrze meczowej.

1.7. Rynki interwałowe zostaną rozliczone na podstawie czasu gola ogłoszonego przez transmisję TV. Jeśli nie jest on dostępny, uwzględnia się czas według zegara meczu.

1.8. Rynki goli w interwałach są rozliczane na podstawie czasu przekroczenia linii przez piłkę, a nie czasu wykonania kopnięcia.

1.9. Rynki interwału rzutów rożnych są rozliczane na podstawie czasu wykonania rzutu rożnego, a nie czasu przyznania lub oddania rzutu rożnego.

1.10. Rynki zakładów na przedziały czasowe są rozliczane na podstawie czasu pokazania kartki, a nie czasu popełnienia przewinienia.

1.11. Spalone zostaną rozliczone na podstawie czasu, w którym sędzia podejmie decyzję. Zasada ta będzie stosowana do każdej sytuacji z udziałem wideoweryfikacji (VAR).

1.12. Rynki kar będą rozliczane na podstawie czasu, w którym sędzia podejmie decyzję. Zasada ta będzie stosowana do każdej sytuacji z udziałem wideoweryfikacji (VAR).

1.13. Rzuty karne przyznane, ale niewykonane, nie są brane pod uwagę.

1.14. Następny typ punktacji:

1.14.1. Rzut wolny: gol musi być zdobyty bezpośrednio z rzutu wolnego lub rzutu rożnego, aby kwalifikować się jako gol z rzutu wolnego. Strzały rykoszetem liczą się, o ile wykonawca rzutu wolnego lub rzutu rożnego zostanie uznany za zdobywcę gola.

1.14.2. Rzut karny: Bramka musi być zdobyta bezpośrednio z rzutu karnego. Bramki po dobitce nieudanego rzutu karnego nie są liczone.

1.14.3. Samobój: Jeśli gol zostaje uznany za samobójczy.

1.14.4. Nagłówek: ostatnie dotknięcie strzelca musi być głową.

1.14.5. Strzał: Gol musi zostać zdobyty dowolną inną częścią ciała niż głowa, a pozostałe rodzaje nie mają zastosowania.

1.14.6. No Goal: gdy nie padła bramka.

1.15. Jeśli rynek został otwarty z brakującą lub nieprawidłową czerwoną kartką, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia zakładów na danym rynku, o ile takie zakłady są dotknięte brakującą lub nieprawidłową czerwoną kartką.

1.16. Jeśli kursy zostały zaoferowane z nieprawidłowym czasem meczu (ponad 5 minut), zastrzegamy sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

1.17. Jeśli w tablicy wyników Sportsbook zostanie wprowadzony błędny wynik, wszystkie rynki zostaną unieważnione za okres, w którym wyświetlany był nieprawidłowy wynik.

1.18. Jeśli nazwy drużyn lub turniej są wyświetlane nieprawidłowo, zastrzegamy sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

1.19. Żółta kartka liczy się jako kartka 1, a czerwona lub żółto-czerwona jako 2. Żółta kartka o numerze 2 dla jednego zawodnika, która prowadzi do żółto-czerwonej kartki, nie jest brana pod uwagę. W konsekwencji jeden zawodnik nie może spowodować więcej niż 3 kartek.

1.20. Rozliczenie zostanie dokonane na podstawie wszystkich dostępnych dowodów w postaci kart pokazanych podczas regularnej gry trwającej 90 minut.

1.21. Karty pokazane po regulaminowym czasie meczu nie są brane pod uwagę.

1.22. Kartki dla osób niebędących graczami (już zmienieni zawodnicy, menedżerowie, zawodnicy na ławce, trener) nie są brane pod uwagę.

1.23. Żółta kartka liczy się jako 10 punktów, a czerwona lub żółto-czerwona kartka liczy się jako 25 punktów. Żółta kartka numer 2 dla jednego zawodnika, która prowadzi do żółto-czerwonej kartki, nie jest brana pod uwagę. W konsekwencji jeden zawodnik nie może spowodować więcej niż 35 punktów za kartki.

1.24. „Penalty Shootout - Total market" – przewidź łączną liczbę rzutów karnych zdobytych w serii rzutów karnych.

1.25. Jeśli format meczu został zmieniony, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia wszystkich zakładów.

1.26. Jeśli mecz towarzyski zakończył się decyzją sędziego wcześniej niż po 80 minutach, zakłady zostaną unieważnione.

1.27. Rynki statystyk drużynowych: rynki statystyk drużynowych (w tym między innymi strzały, strzały celne, spalone, wrzuty z autu, faule, obrony, wybicia od bramki i specjalne), z wyjątkiem rynków rzutów rożnych i kartek, które podlegają Zasadzie piłki nożnej 1.39, rozliczane są według następującego priorytetu źródeł:

- Oficjalne źródło (oficjalna strona ligi/rozgrywek itp.).
- WhoScored (WhoScored).
- 365 Wyniki (365Wyniki).
- Sofascore (Sofascore).

Ta kolejność jest ostateczna i priorytetowa. Źródła o niższym priorytecie należy pominąć, jeśli odpowiednie statystyki są dostępne w źródle o wyższym priorytecie. Do celów rozliczania zakładów stosuje się pierwszą oficjalną publikację wyników. Wszelkie późniejsze zmiany lub poprawki do wyników opublikowanych przez oficjalne ligi, organizatorów rozgrywek lub zewnętrznych dostawców statystyk nie stanowią podstawy do ponownego rozliczenia.

1.28. Wszystkie zakłady na statystyki piłkarzy są rozliczane na podstawie informacji dostarczonych przez OPTA (SoccerStats.info).

1.29. Słupek lub poprzeczka (konstrukcja bramki): w przypadku gdy piłka trafia w słupek lub poprzeczkę, a następnie pozostaje w grze (dotknięta przez zawodnika lub sędziego, odbija się od drugiego słupka lub poprzeczki itp.). Jeśli piłka trafia w słupek/poprzeczkę, a następnie odbija się od innego słupka/poprzeczki, liczy się tylko jedno trafienie w słupek/poprzeczkę, jeśli po pierwszym trafieniu piłka nie została dotknięta przez zawodnika ani sędziego.

1.30. Spalone: Jeśli po odgwizdaniu spalonego przyznany zostanie rzut wolny, spalony zostaje zaliczony.

1.31. Wykorzystanie systemu wideoweryfikacji sędziowskiej (VAR) („Video Review") podczas meczów jest potwierdzane przez transmisje TV po następujących zdarzeniach: sędzia główny daje znak do wideoweryfikacji (rysuje w powietrzu prostokąt), sędzia główny sprawdza zdarzenie na ekranie wideoweryfikacji przy boisku.

N.B. Komunikat „Goal Check" na tablicy wyników lub sędzia przykładający rękę do ucha nie są oznaką oficjalnej weryfikacji wideo. Wszelkie inne rozmowy między sędziami a ich współpracownikami również nie są uznawane za oficjalne przeglądy wideo. Więcej o oficjalnym systemie weryfikacji wideo (VAR) (https://betby.atlassian.net/wiki/spaces/SPT77WIK/pages/1211170846/All+betting+rules#) — https://www.fifa.com/technical/football-technology.

1.32. Zakład na wejście zespołu medycznego na boisko.

Uważa się, że zespół medyczny wszedł na boisko tylko wtedy, gdy sędzia wyrazi na to zgodę, a zawodnik otrzyma pomoc. W przypadku wezwania dwóch zespołów medycznych do wejścia na boisko jednocześnie dla różnych drużyn piłkarskich przez sędziego głównego takie wejścia liczy się jako jedno wejście zespołu medycznego.

1.33. Oczekiwane gole (xG). Oczekiwane gole to metryka statystyczna stosowana w piłce nożnej, która dostarcza więcej informacji o jakości okazji. Skrót oczekiwanych goli to „xG". Te zakłady są rozliczane przy użyciu wartości bezwzględnych (w setnych). FotMob jest uważany za punkt odniesienia dla rozliczeń.

1.34. Zrozumienie terminów używanych w zakładach na piłkarzy:

1.34.1. Gol/Samobójcza

Różne organy zarządzające mają różne przepisy i tam, gdzie to możliwe, OPTA (SoccerStats.info) współpracuje z odpowiednimi osobami, aby odzwierciedlić ich oficjalne decyzje dotyczące strzelców bramek.

W przypadku rykoszetów bramka jest zazwyczaj przyznawana, jeśli pierwotny strzał był celny. Bramka samobójcza jest zazwyczaj przyznawana, jeśli strzał był niecelny i został rykoszetem skierowany do bramki przez przeciwnika.

1.34.2. Strzały

Cel strzału definiuje się jako każdą wyraźną próbę zdobycia punktu, która:

- Wchodzi do siatki niezależnie od intencji.
- Czy jest to wyraźna próba zdobycia gola, który trafiłby do siatki, ale został obroniony przez bramkarza lub zatrzymany przez zawodnika będącego ostatnim człowiekiem, przy czym bramkarz nie miał szans zapobiec golowi (blok na ostatniej linii).
- Przechodzi nad bramką lub obok niej, nie dotykając innego zawodnika.
- Piłka przeleciałaby nad bramką lub obok niej, gdyby nie została zatrzymana przez obronę bramkarza lub przez zawodnika z pola.
- Trafia bezpośrednio w ramę bramki i gol nie zostaje zdobyty.

Zablokowane strzały nie są liczone jako strzały.

1.34.3. Strzały na bramkę – każda próba zdobycia gola, która:

- Wchodzi do siatki niezależnie od intencji.
- Czy jest to wyraźna próba zdobycia gola, który trafiłby do siatki, ale został obroniony przez bramkarza lub zatrzymany przez zawodnika będącego ostatnim człowiekiem, przy czym bramkarz nie miał szans zapobiec golowi (blok na ostatniej linii).

Strzały trafiające bezpośrednio w ramę bramki nie są liczone jako strzały na bramkę, chyba że piłka wpadnie do siatki i zostanie uznana za gola.

Strzały zablokowane przez innego zawodnika, który nie jest ostatnim obrońcą, nie są liczone jako strzały na bramkę.

1.34.4. Asysta przy golu

Ostatni kontakt (podanie, podanie zakończone strzałem lub jakikolwiek inny kontakt) prowadzący do zdobycia gola przez odbiorcę piłki. Jeśli ostatni kontakt (zgodnie z definicją w tym punkcie) zostanie odbity przez zawodnika drużyny przeciwnej, inicjator otrzymuje asystę przy golu tylko wtedy, gdy odbierający zawodnik prawdopodobnie otrzymałby piłkę, gdyby odbicie nie miało miejsca. Gole samobójcze, bezpośrednio wykonywane rzuty wolne, bezpośrednie gole z rzutów rożnych i rzuty karne nie otrzymują asysty.

1.34.5. Odbiór

Tackle definiuje się jako sytuację, w której zawodnik kontaktuje się z piłką w pojedynku naziemnym, w którym skutecznie odbiera piłkę zawodnikowi będącemu w posiadaniu.

Zawodnik z piłką musi wyraźnie posiadać piłkę przed wykonaniem szarży.

- Uznaje się, że szarża została wygrana, gdy szarżujący lub jeden z jego kolegów z drużyny odzyskuje posiadanie piłki w wyniku starcia albo gdy piłka wychodzi z gry i jest „bezpieczna".
- Przegrany tackle to sytuacja, w której tackle zostaje wykonany, ale piłka trafia do zawodnika drużyny przeciwnej.

Oba są uznawane za udane wślizgi, jednak wynik wślizgu (wygrany lub przegrany) jest różny w zależności od tego, gdzie trafi piłka po wślizgu.

Nie jest to odbiór, gdy zawodnik przeciwwywuje podanie w jakikolwiek sposób.

1.35. Rozliczanie rynków Corners i Bookings

Rynki rzutów rożnych i kartek będą rozliczane na podstawie dowodów wizualnych z oficjalnej transmisji meczu i/lub danych z relacji meczowych w czasie rzeczywistym dostarczonych przez dostawców danych Sportsbook. W przypadku rozbieżności między tymi źródłami a statystykami publikowanymi na oficjalnych stronach ligi lub rozgrywek, do celów rozliczenia pierwszeństwo będą miały dowody wizualne i/lub wyniki meczów oraz dane o zdarzeniach od dostawców danych Sportsbook.

- **Ostateczność**: Rozliczenie ustalone zgodnie z niniejszą zasadą jest ostateczne. Późniejsze korekty, poprawki lub rozbieżności na stronach internetowych osób trzecich lub oficjalnych nie stanowią podstawy do ponownego rozliczenia zakładu.
- **Corners**: Do rozliczenia odpowiednich zakładów liczą się wyłącznie rzuty rożne faktycznie wykonane. Każdy przyznany, ale niewykonany rzut rożny jest pomijany.
- **Priorytet**: Dowody wizualne, wyniki meczów i dane o zdarzeniach od dostawców danych Sportsbook są głównymi i ostatecznymi źródłami do ustalania wyników.

2. Tenis

2.1. W przypadku wycofania się i walkowera któregokolwiek gracza wszystkie nierozstrzygnięte zakłady zostaną unieważnione.

2.2. W przypadku jakiegokolwiek opóźnienia (z powodu deszczu, ciemności lub innego problemu) wszystkie rynki pozostają nierozliczone, a handel będzie kontynuowany, gdy tylko mecz zostanie wznowiony.

2.3. Jeśli sędzia przyzna punkt(y) karny(e), wszystkie zakłady na ten mecz pozostają ważne.

2.4. W przypadku zakończenia meczu przed rozegraniem określonych punktów/gier wszystkie dotknięte zakłady dotyczące punktów/gier uznaje się za nieważne.

2.5. Jeśli rynki pozostają otwarte z nieprawidłowym wynikiem, który ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu określa Sportsbook działając rozsądnie, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

2.6. Jeśli gracze/drużyny są wyświetlane nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

2.7. (Celowo pozostawione puste).

2.8. Jeśli o wyniku meczu decyduje tie-break meczowy, tie-break będzie uznawany za 3. set.

2.9. Każdy tie-break lub tie-break meczowy liczy się jako 1 gem.

3. Koszykówka

3.1. Rynki nie uwzględniają dogrywki, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

3.2. Jeśli kursy zostały zaoferowane z nieprawidłowym czasem meczu (ponad 2 minut), Sportsbook zastrzega sobie prawo do anulowania odpowiednich zakładów.

3.3. Jeśli rynki pozostają otwarte z nieprawidłowym wynikiem na tablicy wyników sportbooka, co ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu określa Sportsbook działający w sposób rozsądny, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

3.4. W przypadku, gdy mecz nie zakończy się remisem, ale dogrywka zostanie rozegrana w celu wyłonienia zwycięzcy, zakłady zostaną rozliczone zgodnie z wynikiem na koniec regulaminowego czasu gry.

3.5. Jeśli mecz zakończy się przed osiągnięciem Xth (np. dla rynków „Kto zdobędzie Xth punkt? (w tym ot)", „Która drużyna wygra wyścig do x punktów? (w tym ot)"), odpowiednie zakłady zostaną unieważnione.

3.6. Rynek „Czy będzie dogrywka" zostanie rozliczony jako „tak", jeśli po zakończeniu regulaminowego czasu gry mecz zakończy się remisem, niezależnie od tego, czy dogrywka zostanie rozegrana.

3.7. Zasady zakładów na statystyki koszykarzy:

3.7.1. Jeśli jeden lub więcej graczy w jakimkolwiek zakładzie nie bierze udziału, zakład zostanie unieważniony.

3.7.2. Wszystkie zakłady graczy są rozliczane, gdy tylko od dostawców statystyk otrzymany zostanie ostateczny oficjalny protokół meczowy.

3.7.3. Jeśli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione w stosunku do zaplanowanego, wszystkie zakłady na mecz pozostają ważne, pod warunkiem że gra nie zostanie również przełożona o więcej niż 48 godzin i pod warunkiem że drużyna gospodarzy nadal jest wyznaczona jako gospodarz. Jeśli gra zostanie odwołana lub przełożona i nie rozpocznie się w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia, wszystkie zakłady związane z daną grą zostaną unieważnione.

3.7.4. Jeśli rozpoczęty mecz zostanie przerwany i wznowiony w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanej godziny rozpoczęcia (czas lokalny), wszystkie zakłady postawione na dany mecz pozostają w mocy. Jeśli mecz rozpocznie się, zostanie następnie przerwany i wznowiony po upływie więcej niż 48 godzin od pierwotnie zaplanowanej godziny rozpoczęcia (czas lokalny), wszystkie odpowiednie zakłady zostaną unieważnione, chyba że zostały rozliczone przed przerwaniem meczu.

3.7.5. Wszystkie nadgodziny są uwzględniane w rozliczeniu.

3.7.6. Źródłami danych sportowych dla NBA i NCAA są nba.com i ncaa.com.

3.7.7. Źródłem danych sportowych dla koszykówki Euroleague są dane dostawców kanałów danych.

3.7.8. Udział zawodnika (Runners)

Uważa się, że zawodnik wziął udział w meczu („Runner"), jeśli wszedł na pole gry (np. lód/kort) w czasie meczu na żywo, gdy zegar gry działał.

- Brak minimalnego czasu: Nie ma wymaganego minimalnego czasu gry do celów rozliczenia. Każdy zawodnik, który pojawi się na boisku podczas aktywnej gry, jest uważany za Runnera, a zakłady na wszystkie rynki Player Prop dla tego zawodnika pozostają ważne.
- Anulowane zakłady: Gracze, którzy w żadnym momencie całego meczu nie wejdą na kort, są uważani za "Non-Runners", a zakłady na rynki dotyczące takich graczy zostaną anulowane.

3.8. Rozliczenie zbiórek w koszykówce

Do rozliczenia wszystkich rynków związanych ze zbiórkami (Suma zbiórek, Zbiórki drużyny lub Zbiórki zawodnika) wyniki są rozliczane wyłącznie na podstawie sumy indywidualnych zbiórek w ataku i obronie przypisanych zawodnikom w oficjalnych statystykach meczu.

- Wyłączenie zbiórek zespołowych: „Zbiórki zespołowe" (te, które są zaliczane wyłącznie na poziomie zespołu i nie są przypisane do żadnego indywidualnego zawodnika) są wyłączone z rozliczenia.

- Obliczenie: Ostateczna suma wynika wyłącznie z sumy indywidualnych statystyk zawodników zapisanych w oficjalnym protokole meczowym dostarczonym przez ligę, turniej lub uznane oficjalne źródło.

4. Futbol amerykański

4.1. W przypadku jakiegokolwiek opóźnienia (deszcz, ciemność lub inne problemy) wszystkie rynki pozostają nierozliczone, a handel będzie kontynuowany, gdy tylko mecz zostanie wznowiony.

4.2. Rynki nie uwzględniają dogrywki, chyba że wyraźnie stwierdzono inaczej.

4.3. Jeśli rynki pozostaną otwarte z nieprawidłowym wynikiem, co ma istotny wpływ na kursy, a zakres wpływu zostanie określony przez Sportsbook działający w sposób rozsądny, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

4.4. Jeśli kursy zostały zaoferowane z nieprawidłowym czasem meczu (ponad 89 sekund), Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

4.5. Jeśli wyświetlany jest błędny wynik, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia zakładów w tym okresie.

4.6. W przypadku porzuconych lub przełożonych meczów wszystkie rynki uznaje się za nieważne, chyba że mecz zostanie rozegrany w tym samym NFL tygodniowym harmonogramie (czwartek – środa według czasu lokalnego stadionu).

4.7. Jeśli drużyny zostaną wyświetlone nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

4.8. Wszyscy zaoferowani gracze są uważani za biegaczy.

4.9. Jeśli nie zostanie zdobyty kolejny touchdown, rynek „Następny zdobywca touchdownu (w tym dogrywka)" zostanie unieważniony.

4.10. Gracze, którzy nie są wymienieni w składzie meczu, są traktowani jako „Zawodnik1 inny gracz" lub „Zawodnik2 inny gracz" na potrzeby rozliczenia. Uwaga: nie dotyczy to graczy wymienionych bez aktywnego kursu.

4.11. Graczy formacji obronnej lub specjalnej uznaje się za „Competitor1 d/st player" lub „Competitor2 d/st player" na potrzeby rozliczenia, nawet jeśli gracz jest wymieniony jako dedykowany wynik.

4.12. Rynek zostanie rozliczony na podstawie transmisji TV i statystyk dostarczonych przez oficjalne stowarzyszenia, chyba że istnieją wyraźne dowody, że statystyki są nieprawidłowe.

4.13. Zasady zakładów na zawodników w futbolu amerykańskim:

4.13.1. Jeśli którykolwiek z zawodników w zakładzie nie weźmie udziału, zakład zostanie unieważniony.

4.13.2. Wszystkie zakłady graczy są rozliczane, gdy tylko od dostawców statystyk otrzymany zostanie ostateczny oficjalny protokół meczowy.

4.13.3. Jeśli miejsce rozgrywania zostanie zmienione względem zaplanowanego, wszystkie zakłady na dany mecz pozostają ważne, pod warunkiem że gra nie zostanie również przełożona o więcej niż 48 godzin i że drużyna gospodarzy nadal będzie wyznaczona jako gospodarz. Jeśli gra zostanie odwołana lub przełożona i nie rozpocznie się w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia, wszystkie zakłady postawione na tę grę zostaną unieważnione.

4.13.4 Jeśli rozpoczęta gra zostanie zawieszona i wznowiona w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia (czas lokalny), wszystkie zakłady postawione na daną grę pozostają ważne. Jeśli gra się rozpocznie, następnie zostanie zawieszona i wznowiona po upływie więcej niż 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia (czas lokalny), wszystkie zakłady postawione na daną grę zostaną anulowane, chyba że zostały rozliczone przed zawieszeniem gry.

4.13.5. Źródłem danych sportowych dla futbolu amerykańskiego jest nfl.com.

4.13.6. Przyłożenie (touchdown) zalicza się każdemu zawodnikowi, który niesie lub otrzymuje piłkę w polu końcowym (tj. wyklucza to podania TD).

4.13.7. Rynki „player tackles" są rozliczane na podstawie łącznej liczby tackles, która jest sumą tackles indywidualnych i asystowanych.

4.13.8. Wszystkie dogrywki są uwzględniane w rozliczeniu.

5. Hokej na lodzie

5.1. Wszystkie rynki (z wyjątkiem rynków dotyczących okresu, dogrywki i rzutów karnych) są rozliczane wyłącznie na podstawie regulaminowego czasu gry, chyba że w danym rynku wyraźnie zaznaczono inaczej.

5.2. W przypadku rozstrzygnięcia meczu w rzutach karnych, do wyniku zwycięskiej drużyny oraz do sumy meczu zostanie dodany jeden gol na potrzeby rozliczenia. Dotyczy to wszystkich rynków, w tym dogrywki i rzutów karnych.

5.3. Jeśli rynek pozostaje otwarty, gdy następujące zdarzenia już miały miejsce: gole i rzuty karne, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

5.4. Jeśli kursy zostały zaoferowane z nieprawidłowym czasem meczu (ponad 2 minut), Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

5.5. Jeśli w tablicy wyników Sportsbook zostanie wprowadzony błędny wynik, wszystkie rynki zostaną anulowane za okres, w którym wyświetlany był nieprawidłowy wynik.

5.6. Zasady zakładów na zawodników w hokeju na lodzie:

5.6.1. Jeśli którykolwiek z zawodników w zakładzie nie weźmie udziału, zakład zostanie unieważniony.

5.6.2. Wszystkie zakłady graczy są rozliczane, gdy tylko zostanie otrzymany ostateczny oficjalny protokół wyników od dostawców danych statystycznych.

5.6.3. Jeśli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione w stosunku do zaplanowanego, wszystkie zakłady na mecz pozostaną ważne, pod warunkiem że mecz nie zostanie również przełożony o więcej niż 48 godzin i że drużyna gospodarzy nadal będzie wyznaczona jako gospodarz. Jeśli mecz zostanie odwołany lub przełożony i nie rozpocznie się w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia, wszystkie zakłady postawione na mecz zostaną unieważnione.

5.6.4. Jeśli rozpoczęty mecz zostanie zawieszony i wznowiony w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia (czas lokalny), wszystkie zakłady związane z tym meczem pozostają ważne. Jeśli mecz rozpocznie się, następnie zostanie zawieszony i wznowiony po więcej niż 48 godzinach od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia (czas lokalny), wszystkie zakłady związane z danym meczem zostaną unieważnione, chyba że zostały rozliczone przed zawieszeniem meczu.

5.6.5. Źródło danych sportowych dla NHL to nhl.com.

Cała dogrywka jest uwzględniana w rozliczeniu, ale nie obejmuje rzutów karnych.

5.6.6. Uważa się, że zawodnik uczestniczył w meczu („Runner"), jeśli dany zawodnik w dowolnym momencie wchodzi na lód, gdy oficjalny zegar gry odmierza czas.

- Brak minimalnego czasu: Nie ma wymaganego minimalnego czasu udziału do celów rozliczenia. Jeśli zawodnik pojawi się na lodowisku podczas aktywnej gry przez dowolny czas, gdy zegar meczowy działa (niezależnie od tego, czy zarejestrował inne statystyki), wszystkie zakłady na indywidualne wyniki tego zawodnika pozostają w mocy.

- Zawodnicy niestartujący: Za „niestartujących” uznaje się wyłącznie zawodników, którzy w żadnym momencie całego meczu nie wejdą na pole gry (lód), a wszystkie zakłady na takich zawodników zostaną unieważnione.

6. Baseball

6.1. Jeśli zmiana kończy się przed osiągnięciem X punktów (w tym dogrywki), zakłady postawione na tym rynku (Która drużyna wygra wyścig do x punktów?, Kto zdobędzie X punkt (w tym dogrywka)) zostaną unieważnione.

6.2. Rynek „Kiedy zostanie rozstrzygnięty mecz?” zostanie rozliczony jako „dowolna dogrywka”, jeśli na koniec regulaminowego czasu gry (po pełnych 9 inningach) mecz zakończy się remisem, niezależnie od tego, czy zostanie rozegrana dogrywka (dodatkowe inningi).

6.3. Zakład „Czy będzie dogrywka?” zostanie rozliczony jako „Tak”, jeśli na koniec regulaminowego czasu gry (po pełnych 9 innings) mecz zakończy się remisem, niezależnie od tego, czy dogrywka (dodatkowe innings) zostanie rozegrana.

6.4. Ewentualne dodatkowe zmiany nie są uwzględniane w żadnym rynku, chyba że wyraźnie stwierdzono inaczej.

6.5. Wszystkie rynki zostaną rozliczone zgodnie z wynikiem końcowym po 9 innings (8 1⁄2 innings, jeśli drużyna gospodarzy prowadzi w tym momencie). Jedynym wyjątkiem jest rynek Winner w przedmeczu (zasada nr 6.9.).

6.6. W przypadku przełożonego meczu wszystkie rynki są uznawane za unieważnione, chyba że mecz zostanie wznowiony w ciągu 48 godzin od oficjalnego czasu rozpoczęcia.

6.7. W przypadku porzuconego meczu wszystkie nierozstrzygnięte rynki są uznawane za unieważnione, chyba że mecz zostanie wznowiony w ciągu 48 godzin od oficjalnego czasu rozpoczęcia. Wszystkie w pełni rozstrzygnięte rynki zostaną rozliczone.

6.8. Jeśli rynki pozostaną otwarte z nieprawidłowym wynikiem lub nieprawidłowym statusem meczu, co ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu określa Sportsbook działający w sposób rozsądny, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

6.9. Rynek Zwycięzcy zostanie rozliczony przedmeczowo, jeśli mecz osiągnie co najmniej 5 inningów (4.5, jeśli drużyna gospodarzy prowadzi) i zostanie uznany za oficjalny.

6.10. Zasady zakładów na statystyki zawodników baseballa:

6.10.1. Jeśli jeden lub więcej zawodników w dowolnym zakładzie nie bierze udziału, zakład zostanie unieważniony.

6.10.2. Wszystkie zakłady na graczy są potwierdzane jako wyniki w momencie otrzymania oficjalnego protokołu końcowego od dostawców danych statystycznych.

6.10.3. Jeśli miejsce rozgrywania meczu zostanie zmienione w stosunku do zaplanowanego, wszystkie zakłady na mecz pozostaną ważne, pod warunkiem że mecz nie zostanie również przełożony o więcej niż 48 godzin i pod warunkiem że drużyna gospodarzy pozostanie wyznaczona jako gospodarz. Jeśli mecz zostanie odwołany lub przełożony i nie rozpocznie się w ciągu 48 godzin od pierwotnej godziny rozpoczęcia, wszystkie zakłady postawione na mecz zostaną unieważnione. Do celów niniejszego postanowienia w przypadku doubleheader każdy mecz uważa się za odrębne Wydarzenie. (np. jeśli pierwszy mecz zostanie odwołany, drugiego meczu w doubleheader nie uważa się za przełożony pierwszy mecz).

6.10.4. Jeśli rozpoczęty mecz zostanie zawieszony i wznowiony w ciągu 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia (czas lokalny), wszystkie zakłady dotyczące tego meczu pozostają ważne. Jeśli mecz rozpocznie się, zostanie następnie zawieszony i wznowiony po upływie ponad 48 godzin od pierwotnie zaplanowanego czasu rozpoczęcia (czas lokalny), wszystkie zakłady postawione na dany mecz zostaną unieważnione, chyba że zostały rozliczone przed zawieszeniem meczu.

6.10.5. Wszystkie dodatkowe inningi są uwzględniane w rozliczeniu.

6.10.6. Jeśli gracz nie znajdował się w składzie wyjściowym Baseball, zakład zostanie anulowany.

6.10.7. Zakłady na gracza. Jeśli wynik zakładu na gracza można jednoznacznie ustalić w trakcie gry, zostanie on rozliczony jako wygrana/przegrana niezależnie od liczby rozegranych innings. W przypadku wszystkich pozostałych rynków gracza o nieustalonym wyniku gra musi obejmować co najmniej 8.5 innings, aby zakłady pozostały ważne; w przeciwnym razie zakłady te zostaną unieważnione.

6.10.8. W przypadku późnej zmiany miotacza wszystkie zakłady pozostają w mocy niezależnie od miotacza rozpoczynającego. Jeśli jednak dany miotacz nie rozpocznie meczu, wszystkie zakłady dotyczące tego zawodnika zostaną unieważnione.

7. Piłka ręczna

7.1. Jeśli mecz zakończy się przed osiągnięciem X-tego punktu, zakłady postawione na rynku „Kto zdobędzie X-ty punkt? (w tym dogrywka)" zostaną unieważnione.

7.2. Jeśli mecz zakończy się przed osiągnięciem X punktów, zakłady postawione na rynku „Która drużyna wygra wyścig do x punktów? (w tym dogrywka)" zostaną unieważnione.

7.3. Wszystkie rynki (z wyjątkiem „Kto zdobędzie X punktów" i „Która drużyna wygra wyścig do X punktów") są rozpatrywane wyłącznie w regulaminowym czasie.

7.4. Jeśli mecz przejdzie do rzutów karnych z 7 metrów, zakład postawiony na rynkach „Kto zdobędzie X punkt?" i „Która drużyna wygra wyścig do X punktów?" zostanie unieważniony.

7.5. Jeśli kursy zostały zaoferowane z nieprawidłowym czasem meczu (ponad 3 minut), Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

7.6. Jeśli rynki pozostaną otwarte z nieprawidłowym wynikiem, który ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu zostanie określony w rozsądny sposób przez Sportsbook, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

8. Siatkówka

8.1. Jeśli set zakończy się przed osiągnięciem [X-tego] punktu, zakłady zawarte na rynku „Kto zdobędzie [X-ty] punkt w secie [Y]" zostaną unieważnione.

8.2. W przypadku meczu, który nie został dokończony, wszystkie nierozstrzygnięte rynki zostaną unieważnione.

8.3. Zestaw Golden nie jest uwzględniany na żadnych innych rynkach.

8.4. Jeśli rynki pozostaną otwarte z nieprawidłowym wynikiem, co ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu określa Zakłady Sportowe działające w sposób rozsądny, Zakłady Sportowe zastrzegają sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

8.5. Oficjalne potrącenia punktów będą uwzględniane dla wszystkich nierozstrzygniętych rynków. Rynki, które zostały już rozstrzygnięte, nie będą uwzględniać takich potrąceń.

9. Siatkówka plażowa

9.1. Jeśli set zakończy się przed osiągnięciem X punktu, wszystkie zakłady postawione na rynek „Kto zdobędzie [X] punkt w secie [Y]" zostaną unieważnione.

9.2. W przypadku meczu, który nie zostanie dokończony, wszystkie nierozstrzygnięte rynki są unieważniane.

9.3. Zestaw Golden nie jest uwzględniany na żadnych innych rynkach.

9.4. Jeśli rynki pozostają otwarte z nieprawidłowym wynikiem, który ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu określa Sportsbook działający w sposób rozsądny, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

9.5. Jeśli drużyna się wycofa, wszystkie nierozstrzygnięte rynki zostaną unieważnione.

9.6. Oficjalne odliczenia punktów będą uwzględniane we wszystkich nierozstrzygniętych rynkach. Rynki już rozstrzygnięte nie będą uwzględniać odliczeń.

10. Futsal

10.1. Wszystkie rynki (z wyjątkiem rynków na przerwę, pierwszą połowę, dogrywkę i rzuty karne) dotyczą wyłącznie regulaminowego czasu gry.

10.2. Jeśli mecz zostanie przerwany i wznowiony w ciągu 48 godz. od pierwotnej daty i godziny rozpoczęcia, wszystkie otwarte zakłady zostaną rozliczone na podstawie końcowego wyniku. W przeciwnym razie wszystkie nierozstrzygnięte zakłady zostaną unieważnione.

10.3. Jeśli rynek pozostaje otwarty, gdy miało już miejsce którekolwiek z poniższych zdarzeń, np. gole, czerwone lub żółto-czerwone kartki oraz rzuty karne, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

10.4. Jeśli rynek został otwarty z brakującą lub nieprawidłową czerwoną kartką, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia zakładów na danym rynku, o ile takie zakłady są dotknięte brakującą lub nieprawidłową czerwoną kartką.

10.5. Jeśli kursy zostały zaoferowane z nieprawidłowym czasem meczu (ponad 2 minut), Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

10.6 Jeśli zostanie wprowadzony błędny wynik, wszystkie rynki zostaną anulowane za okres, w którym wyświetlany był nieprawidłowy wynik.

10.7. Jeśli nazwy drużyn lub turniej są wyświetlane nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

11. Badminton

11.1. Jeśli set zakończy się przed osiągnięciem X-tego punktu, zakłady postawione na rynek „Kto zdobędzie [X-ty] punkt w [N-tym] secie" zostaną unieważnione.

11.2. W przypadku nieukończenia meczu wszystkie nierozstrzygnięte rynki zostaną unieważnione.

11.3. Jeśli rynki pozostaną otwarte przy nieprawidłowym wyniku, który ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu określa Zakłady Sportowe działające w sposób rozsądny, Zakłady Sportowe zastrzegają sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

11.4. Jeśli drużyna wycofa się, wszystkie nierozstrzygnięte rynki zostaną anulowane.

11.5. Jeśli zawodnicy/drużyny zostały wyświetlone nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

11.6. Oficjalne odjęcia punktów będą uwzględniane we wszystkich nierozstrzygniętych rynkach. Rynki, które zostały już rozstrzygnięte, nie będą uwzględniać odjęć punktów.

12. Rugby Union i Rugby League

12.1. Wszystkie rynki (z wyjątkiem rynku przerwy, rynków pierwszej połowy, dogrywki i rzutów karnych) są rozliczane wyłącznie w regulaminowym czasie gry.

12.2. Regular 80 Minutes: Rynki opierają się na wyniku na koniec zaplanowanych 80 minut gry, o ile nie zaznaczono inaczej. Obejmuje to doliczony czas za kontuzje lub przerwy w grze, ale nie obejmuje dogrywki, czasu przeznaczonego na rzuty karne ani nagłej śmierci.

12.3. Jeśli rynek pozostaje otwarty, gdy następujące zdarzenia już miały miejsce, np. gole, czerwone lub żółto-czerwone kartki i rzuty karne, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

12.4. Jeśli rynek został otwarty z brakującą lub nieprawidłową czerwoną kartką, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia zakładów na danym rynku, o ile takie zakłady są dotknięte brakującą lub nieprawidłową czerwoną kartką.

12.5. Jeśli kursy zostały zaoferowane z nieprawidłowym czasem meczu (ponad 2 minut), Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

12.6. Jeśli nazwy drużyn lub turniej są wyświetlane nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

12.7 Zasady zakładów na zawodników

12.7.1 Strzelec dowolnego czasu

Ten rynek jest rozliczany na koniec regulaminowego czasu gry. Każdy zakład na rynku, w którym dany zawodnik nie bierze udziału w meczu, zostanie unieważniony. Uwaga: w przypadku australijskich rozgrywek NRL i State of Origin zakłady na rynki obejmujące wszystkich pozostałych zawodników zostaną rozliczone jako przegrane, niezależnie od tego, czy zawodnik był na boisku w momencie zdobycia przyłożenia.

Jeśli mecz zostanie przerwany przed przerwą, zakłady na tym rynku zostaną unieważnione, niezależnie od tego, czy wynik został już ustalony. Jeśli mecz zostanie przerwany w drugiej połowie, rozliczone jako wygrane zostaną wyłącznie zakłady na rynki dotyczące zawodników, którzy zdobyli przyłożenie w pierwszej połowie, a wszystkie pozostałe zakłady zostaną unieważnione.

Wybór 'Brak strzelca przyłożeń' jest uwzględniony w tym rynku. Jeśli w meczu nie zostaną zdobyte żadne przyłożenia, zakłady na 'Brak strzelca przyłożeń' zostaną rozliczone jako wygrane, a zakłady obejmujące wszystkich zawodników zostaną rozliczone jako przegrane, pod warunkiem że zawodnik wziął udział w meczu.

Rzuty karne nie są wliczane do rozliczenia.

12.7.2 Pierwszy zdobywca przyłożenia

Zakłady na rynki z wyborem, który nie bierze udziału w meczu, zostaną unieważnione. Zakłady na rynki z Wyborami, w których zawodnik wchodzi do meczu po zdobyciu pierwszego punktu, również zostaną unieważnione.

Uwaga: w przypadku australijskich rozgrywek NRL i State of Origin wszystkie zakłady na wybory innych zawodników zostaną rozliczone jako przegrane, niezależnie od tego, czy zawodnik był na boisku w momencie zdobycia przyłożenia.

Jeśli mecz zostanie przerwany przed przerwą, zakłady na rynku zostaną unieważnione niezależnie od tego, czy wynik został już ustalony. Jeśli mecz zostanie przerwany w drugiej połowie, zakłady na rynku zostaną rozliczone pod warunkiem, że w pierwszej połowie zdobyto przyłożenie.

Wybór „No Tryscorer" jest uwzględniony w tym rynku. Jeśli w meczu nie zostaną zdobyte żadne przyłożenia, zakłady na wybór „No Tryscorer" zostaną rozliczone jako wygrane, a zakłady na wszystkich zawodników jako przegrane, pod warunkiem że zawodnik wziął udział w meczu.

Rzuty karne nie są wliczane do rozliczenia.

12.7.3 Ostatni strzelec przyłożenia

Zakłady na tym rynku są rozliczane na koniec regulaminowego czasu gry. Zakłady na dowolny wybór dotyczący zawodnika, który nie bierze udziału w danym meczu, zostaną unieważnione. Jeśli mecz zostanie przerwany przed zakończeniem regulaminowego czasu gry, zakłady na tym rynku zostaną unieważnione niezależnie od tego, czy wynik został już ustalony.

Rzuty karne nie są wliczane do rozliczenia.

Wybór „No Tryscorer" jest uwzględniony w tym rynku. Jeśli w meczu nie zostaną zdobyte żadne przyłożenia, zakłady na wybór „No Tryscorer" zostaną rozliczone jako wygrane, a zakłady na wszystkich zawodników jako przegrane, pod warunkiem że zawodnik wziął udział w meczu.

Uwaga: W przypadku australijskich rozgrywek NRL i State of Origin zakłady na wszystkie inne wybory zawodników zostaną rozliczone jako przegrane, niezależnie od tego, czy dany zawodnik był na boisku w momencie ostatniej próby.

12.7.4 Pierwszy strzelec próby gospodarzy / gości

Zakłady na dowolny wybór, w którym dany zawodnik nie bierze udziału w meczu, zostaną unieważnione. Zakłady na wybory, w których dany zawodnik wchodzi do meczu po zdobyciu pierwszego przyłożenia, również zostaną unieważnione.

Jeśli mecz zostanie przerwany przed przerwą, zakłady na rynku zostaną unieważnione niezależnie od tego, czy wynik został już ustalony. Jeśli mecz zostanie przerwany w drugiej połowie, zakłady na rynku zostaną rozliczone pod warunkiem, że w pierwszej połowie zdobyto przyłożenie.

Wybór „Brak strzelca przyłożeń" jest uwzględniony w tym rynku. Jeśli w meczu nie zostaną zdobyte żadne przyłożenia, zakłady na wybór „Brak strzelca przyłożeń" zostaną rozliczone jako wygrane, a zakłady na wszystkich wybranych zawodników zostaną rozliczone jako przegrane, pod warunkiem że dany zawodnik wziął udział w meczu.

Uwaga: w przypadku australijskich zawodów NRL zakłady na wszystkie inne wybory zawodników zostaną rozliczone jako przegrane, niezależnie od tego, czy zawodnik był na boisku w momencie pierwszego przyłożenia.

Rzuty karne nie są wliczane do rozliczenia.

13. Rugby 7

13.1. Wszystkie rynki (z wyjątkiem rynków halftime, first half, overtime i penalty shoot out) są rozpatrywane wyłącznie w regulaminowym czasie.

13.2. Regularny 14 / 20 minut: Rynki opierają się na wyniku na koniec zaplanowanych 14 / 20 minut gry, chyba że wyraźnie stwierdzono inaczej. Obejmuje to wszelkie dodane kontuzje lub przerwy w grze, ale nie obejmuje dogrywki, czasu przeznaczonego na rzuty karne ani nagłej śmierci.

13.3. Jeśli rynek pozostaje otwarty, gdy następujące zdarzenia już miały miejsce, np. gole, czerwone lub żółto-czerwone kartki i rzuty karne, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

13.4. Jeśli rynek został otwarty z brakującą lub nieprawidłową czerwoną kartką, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia zakładów na danym rynku, o ile takie zakłady są dotknięte brakującą lub nieprawidłową czerwoną kartką.

13.5. Jeśli kursy zostały zaoferowane z nieprawidłowym czasem meczu (więcej niż 1 minuta), Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

13.6. Jeśli nazwy drużyn lub kategorie zostaną wyświetlone nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

14. Darts

14.1. W przypadku niedokończonego meczu wszystkie nierozstrzygnięte rynki zostaną unieważnione.

14.2. Jeśli rynki pozostaną otwarte z nieprawidłowym wynikiem, który ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu zostanie określony w rozsądny sposób przez Sportsbook, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

14.3. Jeśli zawodnicy/drużyny są wyświetlani nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

14.4. Bullseye liczy się jako czerwony kolor zamknięcia.

15. Snooker

15.1. W przypadku wycofania się lub dyskwalifikacji zawodnika wszystkie nierozstrzygnięte zakłady uznaje się za nieważne.

15.2. W przypadku re-racka rozliczenie pozostaje, jeśli wynik został ustalony przed re-rackiem.

15.3. Przy rozliczaniu jakiegokolwiek rynku Potted-Colour nie są brane pod uwagę faule ani wolne bile.

15.4. W przypadku rozpoczęcia partii, która nie zostanie ukończona, wszystkie zakłady związane z partią zostaną unieważnione, chyba że wynik został już ustalony.

15.5. Jeśli rynki pozostają otwarte z nieprawidłowym wynikiem, który ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu jest określany przez Sportsbook działający w sposób uzasadniony, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

15.6. Jeśli zawodnicy/drużyny są wyświetlani nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

15.7. Jeśli mecz nie zostanie rozegrany do końca, wszystkie nierozstrzygnięte rynki zostaną unieważnione.

16. Tenis stołowy

16.1. Jeśli set zakończy się przed osiągnięciem X-tego punktu, zakłady postawione na rynku „Kto zdobędzie [X-ty] punkt w secie [Y]" zostaną unieważnione.

16.2. W przypadku nieukończenia meczu wszystkie nierozstrzygnięte rynki zostaną unieważnione.

16.3. Jeśli rynki pozostają otwarte z nieprawidłowym wynikiem, który ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu jest określany przez Sportsbook działający w sposób rozsądny, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

16.4. Jeśli zawodnicy/drużyny są wyświetlani w Sportsbook nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

16.5. Jeśli gracz zakończy karierę, wszystkie nierozstrzygnięte zakłady uznaje się za nieważne.

16.6. Oficjalne odliczenia punktów będą uwzględniane we wszystkich nierozstrzygniętych zakładach. Zakłady, które zostały już rozstrzygnięte, nie będą uwzględniać odliczeń.

17. Bowls

17.1. Jeśli set zakończy się przed osiągnięciem X punktu, zakłady postawione na rynku (X set – która drużyna wygra wyścig do x punktów, X set – która drużyna zdobędzie X punkt) zostaną unieważnione.

17.2. W przypadku wycofania się i poddania meczu przez dowolnego zawodnika, wszystkie nierozstrzygnięte zakłady zostaną unieważnione.

17.3. Jeśli rynki pozostają otwarte z nieprawidłowym wynikiem, który ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu określa Sportsbook działając w sposób rozsądny, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

17.4. Jeśli zawodnicy/drużyny są wyświetlani nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

17.5. Jeśli gracz zakończy karierę, wszystkie nierozstrzygnięte rynki zostaną unieważnione.

18. Krykiet

Head to Head

18.1. Zakłady na mecz

Opis rynku: Kto wygra mecz?

Zasady: Wszystkie zakłady na mecze będą rozliczane zgodnie z oficjalnymi zasadami zawodów. W meczach dotkniętych niekorzystną pogodą zakłady będą rozliczane zgodnie z oficjalnym wynikiem. Jeśli nie ma oficjalnego wyniku, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

W przypadku remisu, jeśli oficjalne zasady konkursu nie wyłaniają zwycięzcy, zastosowanie mają zasady deadheat. W konkursach, w których bowl off lub super over wyłania zwycięzcę, zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnego wyniku.

W meczach pierwszej klasy, jeśli oficjalny wynik to remis, zakłady zostaną rozliczone jako dead-heat między obiema drużynami. Zakłady na remis zostaną rozliczone jako przegrane.

Jeśli mecz zostanie przerwany z powodu czynników zewnętrznych, zakłady zostaną unieważnione, chyba że zwycięzca zostanie ogłoszony zgodnie z oficjalnymi zasadami rozgrywek.

Jeśli mecz zostanie odwołany, wszystkie zakłady zostaną unieważnione, jeżeli nie zostanie on rozegrany ponownie ani wznowiony w ciągu 48 godzin od ogłoszonej godziny rozpoczęcia.

18.2. Podwójna szansa

Opis rynku: Czy wynik meczu będzie jedną z trzech podanych opcji?

Zasady: Remis zostanie rozstrzygnięty jako dead heat. Wszystkie zakłady związane z meczem zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnymi zasadami rozgrywek. Jeśli nie ma oficjalnego wyniku, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

18.3. Zakłady na mecz: Draw No Bet

Opis rynku: Kto wygra mecz, biorąc pod uwagę, że wszystkie zakłady zostaną unieważnione, jeśli mecz zakończy się remisem?

Zasady: Remis zostanie rozstrzygnięty jako dead heat. Wszystkie zakłady związane z meczem zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnymi zasadami zawodów. Jeśli nie ma oficjalnego wyniku, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

18.4. Zwycięzca losowania

Opis: Kto wygra losowanie?

Zasady: Jeśli losowanie nie odbędzie się, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Inne odpowiedniki są uznawane za losowanie, np. rzut kijem.

18.5. Toss/Win Double

Opis: Kto wygra losowanie, a następnie kto wygra mecz?

Zasady: zasady Toss Winner jak powyżej. Zasady zakładów na mecz jak powyżej.

18.6. Mecz zremisowany

Opis: Czy mecz zakończy się remisem?

Zasady: Wszystkie zakłady zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem. Jeśli mecz zostanie przerwany lub nie będzie oficjalnego wyniku, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. W meczach First Class remis występuje, gdy drużyna odbijająca jako druga zostanie wyeliminowana po raz drugi przy wyrównanym wyniku.

18.7. Najwięcej czwórek

Opis rynku: Która drużyna zdobędzie najwięcej czwórek?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek z innings, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone przed redukcją overów. W rozegranych meczach First Class zakończonych remisem zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overs, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Do łącznej liczby czwórek liczą się tylko czwórki zdobyte kijem (z dowolnego podania – legalnego lub nie). Overthrows, wszystkie czwórki z biegów i extras nie są liczone. Czwórki zdobyte w super over nie są liczone. W grach First Class liczą się tylko fours z pierwszego innings.

18.8. Najwięcej szóstek

Opis rynku: Która drużyna zdobędzie najwięcej szóstek?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% overów zaplanowanych do rozegrania w którejkolwiek z innings, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed zmniejszeniem liczby overów. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Do łącznej liczby szóstek liczą się tylko szóstki zdobyte kijem (przy dowolnym podaniu – legalnym lub nie). Rzuty ponad poprzeczkę i dodatkowe punkty nie są liczone. Szóstki zdobyte w super over nie są liczone. W grach First Class liczą się tylko szóstki z pierwszego innings.

18.9. Most Extras

Opis rynku: Która drużyna będzie miała więcej dodatkowych punktów dodanych do swojego wyniku odbijania?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie udało się rozegrać co najmniej 80% overów zaplanowanych w którejkolwiek z innings, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Wszystkie szerokie dostawy, no balls, byes, leg byes i penalty runs w meczu liczą się do wyniku końcowego. Jeśli z tej samej dostawy pochodzą zarówno runs off the bat, jak i extras, runs off the bat nie liczą się do wyniku końcowego. Extras w super over nie są liczone. W meczach First Class liczą się tylko dodatki z pierwszego inningsu.

18.10. Najwięcej run outów oddanych

Opis rynku: Która drużyna spowoduje najwięcej wyeliminowań przez run out w meczu?

Zasady: „wyautowany" oznacza, że zawodnik tej drużyny zostanie wyautowany podczas odbijania. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek z innings, chyba że rozliczenie zostało już ustalone przed redukcją. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Run Outy w super over nie są liczone. W meczach First Class liczą się wyłącznie wyautowania w pierwszych inningach.

18.11. Najwyższy pierwszy over

Opis rynku: Która drużyna zdobędzie najwięcej punktów w pierwszym overze swojego inningsu?

Zasady: Pierwszy over musi zostać rozegrany w całości, aby zakłady pozostały ważne, chyba że rozstrzygnięcie zostało już ustalone. Jeśli w trakcie pierwszego overa innings zakończył się z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, wszystkie zakłady zostaną unieważnione, chyba że rozstrzygnięcie zostało już ustalone przed redukcją overów. W meczach First Class rynek odnosi się wyłącznie do pierwszego innings każdej drużyny. Dodatki i kary w danym overze wliczają się do rozliczenia.

18.12. Najwięcej zdobytych punktów w seriach overów

Opis rynku: Która drużyna zdobędzie najwięcej punktów (runs) po pierwszych określonych overach swojego inningsu?

Zasady: Jeśli określona liczba overów nie zostanie rozegrana, zakład zostanie unieważniony, chyba że drużyna straci wszystkie bramki, zadeklaruje, osiągnie swój cel lub rozliczenie zakładu zostało już ustalone. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli na skutek czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% określonych overów i zostały one rozegrane w momencie zawarcia zakładu, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone przed zmniejszeniem liczby overów. W meczach First Class rynek odnosi się wyłącznie do pierwszego innings każdej drużyny.

18.13. Najwyższe pierwsze partnerstwo

Opis rynku: Która drużyna zdobędzie najwięcej punktów, zanim straci pierwszą bramkę?

Zasady: Jeśli drużyna odbijająca osiągnie koniec przydzielonych jej overów, osiągnie swój cel lub zadeklaruje przed upadkiem pierwszego wicketu, wynikiem będzie suma zdobytych punktów. Do celów rozliczenia batsman wycofujący się z powodu kontuzji nie liczy się jako wicket. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli innings zostały skrócone z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, chyba że rozliczenie zostało już ustalone przed skróceniem. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. W meczach First Class rynek odnosi się wyłącznie do pierwszego innings każdej drużyny.

Rynki meczowe

18.14. Dopasuj rynki, dopasuj czwórki

Opis rynku: Ile czwórek zostanie trafionych w meczu?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją overów. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Tylko czwórki zdobyte kijem (z dowolnego podania – legalnego lub nie) będą wliczane do łącznej liczby czwórek. Overthrows, wszystkie czwórki z biegów i extras nie są wliczane. Czwórki zdobyte w super over nie są liczone.

18.15. Dopasuj szóstki

Opis rynku: Ile szóstek zostanie trafionych w meczu?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone przed zmniejszeniem liczby overów.

W rozegranych meczach First Class zakończonych remisem zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overs, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone.

Do sumy szóstek liczą się tylko szóstki zdobyte kijem (z dowolnego podania – legalnego lub nie). Overthrows i dodatki nie liczą się. Szóstki zdobyte w super over nie liczą się.

18.16. Dodatki do meczu

Opis rynku: Ile dodatkowych punktów zostanie zdobytych w meczu? Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed zmniejszeniem liczby overów. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Wszystkie szerokie dostawy,

no balls, byes, leg byes i penalty runs w meczu liczą się do wyniku końcowego. Jeśli z tej samej dostawy pochodzą zarówno runs off the bat, jak i extras, runs off the bat nie liczą się do wyniku końcowego. Extras w super over nie są liczone.

18.17. Match Wides

Opis: Ile wide zostanie zaliczonych łącznie w meczu?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie udało się rozegrać co najmniej 80% zaplanowanych overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. W meczach First Class zakończonych remisem zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Wszelkie runy wynikające z wide delivery, z wyjątkiem runów karnych, wliczają się do końcowego wyniku. Wides w super over nie są liczone.

18.18. Wybiegnięcia w meczu

Opis rynku: Ile będzie run outów w meczu?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek z innings, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone przed zmniejszeniem liczby overów. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Wyautowania w super over nie są liczone.

18.19. Wickets meczu

Opis: Ile wicketów padnie w meczu?

Zasady: W meczach z ograniczoną liczbą overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie udało się rozegrać co najmniej 80% zaplanowanych overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. W meczach First Class zakończonych remisem zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Retired hurt nie liczy się jako dismissal. Wickets w super over nie są liczone.

18.20. Match Ducks

Opis: Ile kaczek zostanie łącznie zaliczonych w meczu?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed skróceniem. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Kaczkę klasyfikuje się jako wyoutowanie za zero runów. Wycofanie z powodu kontuzji nie liczy się jako wyoutowanie. Kaczki w super over nie liczą się.

18.21. Kamienie milowe meczu

Opis: Ile z określonych kamieni milowych (50/100) zostanie łącznie osiągniętych w meczu?

Zasady: Jest to ustalane na podstawie liczby indywidualnych inningów z wynikiem 50+ lub 100+ zdobytych w meczu. Wynik powyżej 100 liczyłby się zarówno jako 50, jak i 100. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją.

18.22. Maksymalna suma powyżej w meczu

Opis: Ile runów zostanie zaliczonych w najwyżej punktowanym overze meczu?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. W meczach First Class zakończonych remisem zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Wszystkie runy, w tym extras, liczą się do rozliczenia. Super overy nie są liczone. W The Hundred over składa się z 5 legalnych dostaw, więc pełna innings będzie się składać z 20 overów. Wszystkie pozostałe zasady pozostają takie same jak w innych formatach o ograniczonej liczbie overów.

18.23. Najlepszy pałkarz meczu

Opis rynku: Który pałkarz zdobędzie najwięcej runów w meczu?

Zasady: Wynik tego rynku jest ustalany na podstawie pałkarza z najwyższym indywidualnym wynikiem w meczu. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną anulowane, jeśli w momencie postawienia zakładu nie było możliwe rozegranie co najmniej 50% overów zaplanowanych do rozegrania w którejkolwiek innings z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody. Zakłady na najlepszych pałkarzy w meczach First Class dotyczą tylko pierwszej innings każdej drużyny i zostaną anulowane, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Jeśli zawodnik został zgłoszony przy losowaniu, ale później został usunięty jako zmiennik z powodu wstrząśnienia mózgu, ten zawodnik nadal będzie liczony, podobnie jak zawodnik zastępujący. Jeśli pałkarz nie pałkuje, ale został zgłoszony w wyjściowym XI, zakłady na tego pałkarza pozostają ważne. Jeśli pałkarz zostanie wprowadzony jako zmiennik po zaoferowaniu rynku na żywo, pierwotny rynek zostanie usunięty i rozliczony normalnie, nawet jeśli zmiennik zdobędzie najwyższy indywidualny wynik. Może zostać zaoferowany nowy rynek z zaktualizowanymi selekcjami. Gdy dwóch lub więcej zawodników zdobędzie tę samą liczbę runów, zastosowanie mają zasady dead-heat. Runy zdobyte w super over nie są liczone.

18.24. Najlepszy kręglarz meczu

Opis rynku: Który bowler zdobędzie najwięcej wicketów w meczu?

Zasady: Wynik tego rynku jest ustalany na podstawie zawodnika z największą liczbą wziętych bramek w meczu. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli w momencie zawarcia zakładu z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 50% overów zaplanowanych do rozegrania w którejkolwiek z innings. Zakłady na najlepszego bowlera w meczach First Class dotyczą wyłącznie pierwszych inningsów każdej drużyny i zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Jeśli zawodnik został wymieniony przy losowaniu, ale później został usunięty jako zmiennik z powodu wstrząśnienia mózgu, ten zawodnik nadal będzie liczony, podobnie jak zawodnik zastępujący. Jeśli miotacz nie rzuca, ale został wymieniony w wyjściowym XI, zakłady na tego miotacza pozostają ważne. Jeśli zawodnik rezerwowy (z powodu wstrząśnienia mózgu lub z innego powodu) niewymieniony w wyjściowym XI zdobędzie najwięcej bramek, zakłady na tym rynku zostaną unieważnione. Jeśli dwóch lub więcej bowlerów zdobyło tę samą liczbę wicketów, zwycięzcą zostanie bowler, który stracił najmniej runów. Jeśli jest dwóch lub więcej bowlerów z tą samą liczbą zdobytych wicketów i straconych runów, zastosowanie mają zasady dead heat. Wickets zdobyte w super over nie są liczone. Jeśli żaden bowler nie zdobędzie bramki w inningsie, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

18.25. Drużyna najlepszego pałkarza

Opis: Która drużyna będzie miała najlepszego pałkarza w meczu?

Zasady: Obowiązują te same zasady co w przypadku Match Top Batter, przy czym w przypadku równej liczby zdobytych punktów przez najlepszego pałkarza obu drużyn stosuje się zasady dead heat. Jeśli rozstrzygnięcie jest już ustalone w momencie przerwania meczu, zakłady pozostają ważne.

18.26. Drużyna Top Bowler

Opis: Która drużyna będzie miała najlepszego bowlera w meczu?

Zasady: Obowiązują te same zasady co w przypadku Match Top Bowler, przy czym w przypadku równej liczby wicketów zdobytych przez najlepszego bowlera obu drużyn stosuje się zasady dead heat. Jeśli rozliczenie jest już ustalone w momencie skrócenia meczu, zakłady pozostają w mocy.

18.27. Zawodnik meczu

Opis: Kto zostanie wybrany zawodnikiem meczu?

Zasady: Zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnie ogłoszonego zawodnika meczu. Obowiązują zasady dead-heat. Jeśli żaden zawodnik meczu nie zostanie oficjalnie ogłoszony, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Rozliczeni zostaną wszyscy zawodnicy, którzy zagrali w meczu, w tym rezerwowi. Jeśli zawodnik nie zagra, zakłady zostaną unieważnione.

18.28. Prowadzenie po pierwszych inningach

Opis: Jaki będzie deficyt runów między pierwszymi inningami w meczu First Class?

Zasady: Oba pierwsze inningsy muszą zostać rozegrane. W przypadku remisu obowiązują zasady dead heat. W meczach First Class zakończonych remisem zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone.

18.29. Pięćdziesiątka/setka w meczu

Opis: Czy w meczu padnie pięćdziesiątka/setka?

Zasady: Każdy wynik 50 i powyżej liczy się jako fifty. Podobnie w przypadku hundred. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną anulowane, jeśli nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% overów zaplanowanych do rozegrania z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. W remisowych meczach First Class zakłady zostaną anulowane, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone.

18.30. Pięćdziesiątka/Setka w pierwszej innings

Opis: Czy w pierwszej innings tego meczu zostanie zdobyte pięćdziesiąt/sto punktów?

Zasady: Każdy wynik 50 i powyżej liczy się jako pięćdziesiątka. Podobnie w przypadku setki. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% overów zaplanowanych do rozegrania w pierwszej innings, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. W meczach First Class zakończonych remisem innings musi zostać rozegrana lub przekroczyć 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. W meczach First Class ten rynek dotyczy wyłącznie pierwszej innings meczu, a nie pierwszych innings obu drużyn.

18.31. Najwyższy indywidualny wynik

Opis: Jaki będzie najwyższy wynik zdobyty przez pałkarza w meczu?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone; obowiązują zasady dead heat.

Rynki dostaw

18.32. Runs Off Delivery

Opis: Ile zakładów zostanie rozliczonych na podstawie wskazanego podania?

Zasady: Wynik zostanie ustalony na podstawie liczby zdobytych punktów dodanych do sumy drużyny, po określonym podaniu. Do celów rozliczeniowych wszystkie nielegalne piłki liczą się jako podania. Na przykład, jeśli over zaczyna się od wide, pierwsze podanie zostanie rozliczone jako 1 i chociaż nie została rzucona legalna piłka, następna piłka będzie uznana za podanie 2 w tym overze. Jeśli podanie prowadzi do free hit lub free hit ma być ponownie rzucony z powodu nielegalnego podania, punkty zdobyte z dodatkowego podania nie są liczone. Wszystkie punkty, niezależnie od tego, czy zdobyte kijem, czy nie, są wliczane. Na przykład wide z trzema dodatkowymi punktami równa się łącznie 4 punktom z tego podania. W Hundred over będzie składać się z 5 legalnych podań, więc pełna innings będzie składać się z 20 overów. Na przykład, jeśli nie ma nielegalnych podań, 5. piłka rzucona w innings będzie wyświetlana jako „X punktów z 5. podania, 1. over", a 6. piłka rzucona w innings będzie wyświetlana jako „X punktów z 1. podania, 2. over". Jeśli w pierwszych pięciu rzuconych piłkach wystąpi nielegalne podanie, 6. piłka rzucona w innings będzie wyświetlana jako „X punktów z 6. podania, 1. over". Wszystkie pozostałe zasady pozostają takie same jak w innych formatach.

Ponad rynkami

18.33. Biegi w overze

Opis: Ile runów zostanie zdobytych w określonym overze?

Zasady: Określony over musi zostać rozegrany, aby zakłady pozostały ważne, chyba że rozliczenie zostało już ustalone. Jeśli innings zakończy się w trakcie overa, wówczas ten over uznaje się za rozegrany, chyba że innings zakończy się z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, w którym to przypadku wszystkie zakłady zostaną unieważnione, chyba że rozliczenie zostało już ustalone. Jeśli over nie rozpocznie się z jakiegokolwiek powodu, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Extras i runy karne w danym overze liczą się do rozliczenia, chyba że runy karne spowodują zakończenie innings lub meczu przed rzutem piłki w tym overze, w którym to przypadku ten over zostanie unieważniony. Jeśli run out nastąpi podczas rozbiegu bowlera kończącego grę i w tym overze nie ukończono żadnych dostaw, zakłady zostaną unieważnione. W The Hundred over składa się z 5 legalnych dostaw, więc pełna innings będzie się składać z 20 overów. Wszystkie pozostałe zasady pozostają takie same jak w innych formatach.

18.34. Granica w Over

Opis rynku: Czy w określonym over zostanie zdobyty boundary? Zasady: Jak w przypadku „Runs in Over". Tylko granice zdobyte z kija (z dowolnego podania – legalnego lub nie) liczą się jako granica. Overthrows, wszystkie run fours i extras nie liczą się jako granice.

18.35. Wicket w over

Opis rynku: Czy w określonym overze upadnie wicket? Zasady: jak w przypadku „Runs in Over". Do celów rozliczenia liczy się każdy wicket, w tym run out. Batsman retiring hurt nie liczy się jako wicket. Jeśli batsman jest timed out lub retired out, wicket uznaje się za zdobyty na poprzedniej piłce. Retired hurt nie liczy się jako dismissal.

18.36. Ponad parzyste/nieparzyste

Opis rynku: Czy liczba zdobytych punktów w określonym overze będzie nieparzysta czy parzysta? Zasady: Jak dla „Runów w Overze". Zero będzie uznawane za liczbę parzystą.

Rynki grupowe

18.37. Przebiega w grupach overów

Opis: Ile runów zostanie zdobytych w określonej liczbie overów?

Zasady: Jeśli określona liczba overów nie zostanie rozegrana, zakład zostanie unieważniony, chyba że drużyna straci wszystkie bramki, zadeklaruje, osiągnie swój cel lub rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Dodatkowe punkty i rzuty karne w danej grupie overów liczą się do rozliczenia tej grupy. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli łączna liczba inningsów zostanie na jakimkolwiek etapie zmniejszona do mniej

niż 80% podanej maksymalnej liczby overów w momencie zawarcia zakładu, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed tym zmniejszeniem. W formacie Hundred over składa się z 5 legalnych dostaw, więc pełny innings będzie się składał z 20 overów. Wszystkie pozostałe zasady pozostają takie same jak w innych formatach o ograniczonej liczbie overów.

18.38. Wicket w grupach overów

Opis: Ile bramek padnie w określonej liczbie overów?

Zasady: Jeśli określona liczba overów nie zostanie rozegrana w całości, zakład zostanie unieważniony, chyba że drużyna straci wszystkie bramki, zadeklaruje koniec inningsu, osiągnie swój cel lub rozliczenie zakładu zostało już ustalone. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli łączna liczba inningsów zostanie zmniejszona na jakimkolwiek etapie do mniej niż 80% podanej maksymalnej liczby overów w momencie zawarcia zakładu, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Do celów rozliczenia, jeśli pałkarz zostanie wykluczony przez timed out lub retired out, uznaje się, że wicket nastąpił przy poprzedniej piłce. Retired hurt nie liczy się jako wykluczenie. W The Hundred over składa się z 5 legalnych dostaw, więc pełny innings składa się z 20 overów. Wszystkie pozostałe zasady pozostają takie same jak w innych formatach o ograniczonej liczbie overów.

18.39. Działa w sesji

Opis rynku: Ile runów zostanie zdobytych w określonej sesji?

Zasady: Wynik ustalany jest na podstawie łącznej liczby zdobytych punktów (runs) w określonej sesji, niezależnie od tego, która drużyna je zdobyła. Jeśli w sesji zostanie rozegranych mniej niż 20 overów, zakłady zostaną unieważnione, chyba że rozstrzygnięcie zostało już ustalone.

Rynki innings

18.40. Punkty zdobyte w inningsach

Opis rynku: Ile runów zdobędzie drużyna w określonym inningsie?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% overów zaplanowanych do rozegrania w momencie zawarcia zakładu, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. Zakłady zawarte na przyszłą innings pozostają ważne niezależnie od runów zdobytych w bieżącej lub poprzedniej innings. W meczach First Class zakończonych remisem zakład zostanie unieważniony, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Zakłady zostaną również unieważnione w meczach First Class zakończonych remisem, jeśli w niepełnym innings rozegrano mniej niż 60 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Jeśli drużyna zadeklaruje innings, ten innings uznaje się za zakończony na potrzeby rozliczenia.

18.41. Innings Wickets

Opis rynku: Ile bramek straci drużyna odbijająca w bieżącej innings?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% overów zaplanowanych do rozegrania w momencie zawarcia zakładu, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Wycofanie się z powodu kontuzji nie liczy się jako wyeliminowanie. Jeśli drużyna zadeklaruje zakończenie inningsu, innings ten będzie uznany za zakończony na potrzeby rozliczenia.

18.42. Innings Fours

Opis rynku: Ile czwórek zdobędzie drużyna odbijająca w swojej obecnej zmianie?

Zasady: takie same jak dla Most Fours.

18.43. Szóstki w inningsach

Opis rynku: Ile szóstek zdobędzie drużyna odbijająca w swojej bieżącej innings?

Zasady: takie same jak w przypadku największej liczby szóstek.

18.44. Dodatkowe punkty w inningsach

Opis rynku: Ile extras zostanie dodanych do innings battingowego wskazanej drużyny?

Zasady: takie same jak dla większości dodatków.

18.45. Rozegrane zmiany — szerokie odrzucenia

Opis: Ile wide balls zostanie rzuconych przez wskazaną drużynę bowlingową?

Zasady: takie same jak Match Wides.

18.46. Innings Ducks

Opis: Ile kaczek zostanie zdobytych w inningsach battingowych wymienionej drużyny?

Zasady: takie same jak w Match Ducks.

18.47. Wyautowania w inningsach

Opis rynku: Ile run outów zostanie oddanych w inningsie?

Zasady: takie same jak dla większości dodatków.

18.48. Maksymalna suma powyżej w inningsach

Opis rynku: Ile runów zostanie zdobytych w najwyżej punktowanym overze bieżącej innings?

Zasady: takie same jak dla Maximum Over w meczu

18.49. Przebiegi w inningach – nieparzyste czy parzyste?

Opis rynku: Czy łączna liczba zdobytych runów w innings będzie nieparzysta czy parzysta?

Zasady: Jeśli innings zostanie porzucony, oddany walkowerem lub nie ma oficjalnego wyniku, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

18.50. Innings zakończone Boundary

Opis rynku: Czy ostatnia piłka w innings będzie boundary?

Zasady: Tylko granice zaliczone od kija (z dowolnego podania – legalnego lub nie) będą liczone jako granica. Overthrows, wszystkie czwórki z biegów i dodatki nie są liczone jako granice. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli nastąpi jakiekolwiek zmniejszenie liczby overów zaplanowanych do rozegrania w momencie zawarcia zakładu z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody. Jeśli mecz zostanie porzucony lub nie będzie oficjalnego wyniku, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

18.51. Najlepszy pałkarz w zmianie

Opis: Który pałkarz zdobędzie najwięcej punktów dla wskazanej drużyny?

Zasady: Wynik tego rynku ustalany jest na podstawie pałkarza z najwyższym indywidualnym wynikiem w inningsach drużyny. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 50% overów zaplanowanych do rozegrania w momencie zawarcia zakładu. Zakłady przedmeczowe na najlepszego pałkarza w meczach First Class dotyczą wyłącznie pierwszych inningsów każdej drużyny i zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200

overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Jeśli zawodnik został zgłoszony przy losowaniu, ale później został wycofany jako zmiennik z powodu wstrząśnienia mózgu, zawodnik ten nadal będzie liczony, podobnie jak zawodnik zastępujący. Jeśli pałkarz nie pałkuje, ale został zgłoszony w wyjściowym XI, zakłady na tego pałkarza pozostają ważne. Jeśli pałkarz zostanie wprowadzony jako zmiennik po zaoferowaniu rynku na żywo, pierwotny rynek zostanie usunięty i rozliczony normalnie, nawet jeśli zmiennik uzyska najwyższy indywidualny wynik. Może zostać zaoferowany nowy rynek ze zaktualizowanymi selekcjami. Gdy dwóch lub więcej zawodników zdobędzie tę samą liczbę runów, w inningsach zastosowanie mają zasady remisu. Runy zdobyte w super over nie są liczone.

18.52. Najlepszy bowler w innings

Opis: Który bowler zdobędzie najwięcej wicketów dla wskazanej drużyny?

Zasady: Wynik tego rynku jest ustalany na podstawie zawodnika z największą indywidualną liczbą wicketów w jednym inningsie. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 50% overów zaplanowanych do rozegrania w momencie zawarcia zakładu. Zakłady przedmeczowe na mecze First Class dotyczą wyłącznie pierwszego inningsu każdej drużyny i zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Jeśli zawodnik został zgłoszony przy losowaniu, ale później został wycofany jako zmiennik z powodu wstrząśnienia mózgu, ten zawodnik nadal będzie liczony, podobnie jak zawodnik zastępujący. Jeśli bowler nie rzuca, ale został zgłoszony w wyjściowym XI, zakłady na tego bowlera pozostają ważne. Jeśli bowler zostanie wprowadzony jako zmiennik po zaoferowaniu rynku w trakcie gry, pierwotny rynek zostanie usunięty i rozliczony normalnie, nawet jeśli zmiennik zdobędzie najwięcej wicketów. Może zostać zaoferowany nowy rynek z zaktualizowanymi selekcjami. Jeśli dwóch lub więcej bowlerów zdobyło tę samą liczbę wicketów, zwycięzcą zostanie bowler, który stracił najmniej runów. Jeśli dwóch lub więcej bowlerów ma tę samą liczbę zdobytych wicketów i straconych runów, zastosowanie mają zasady dead heat. Wickets zdobyte w super over nie są liczone. Jeśli żaden bowler nie zdobędzie wicketu w inningsie, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

18.53. Ostatni gracz stojący

Opis: Który pałkarz nie zostanie wyeliminowany po zakończeniu inningsu?

Zasady: Jeśli po zakończeniu inningsu dwóch lub więcej pałkarzy nie jest wyoutowanych, zwycięzcą do celów rozliczenia będzie ostatni pałkarz, który zmierzył się z podaniem (prawidłowym lub nie). Graczy nie uznaje się za „nieoutowanych", jeśli nie byli już na boisku z powodu wycofania się z powodu kontuzji lub nie pałkowali. Jeśli pałkuje więcej niż 11 graczy, rynek zostanie unieważniony. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli po ich zawarciu innings został w jakikolwiek sposób skrócony z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody. Wszyscy gracze, którzy grali w inningsie, zostaną rozliczeni, w tym rezerwowi.

18.54. Najbardziej ekonomiczny bowler

Opis: Który bowler straci najmniej runów na over w innings?

Zasady: Wynik tego rynku jest ustalany na podstawie bowlera z najniższą liczbą straconych runów na over podczas bowlingu w pojedynczym inningsie. Aby dopasować do scorecardu, więc w tym przypadku wides i no-balls się liczą, natomiast byes, leg byes i runy karne nie. Jeśli bowler nie rzuca, ale został wymieniony w wyjściowym XI, zakłady na tego bowlera pozostają ważne. Zakłady przedmeczowe na mecze First Class dotyczą tylko pierwszego inningsu każdej drużyny i zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Jeśli zawodnik został wymieniony przy tossie, ale później zostaje usunięty jako concussion sub, ten zawodnik nadal będzie liczony, podobnie jak zawodnik zastępczy. Jeśli bowler nie rzuca, ale został wymieniony w wyjściowym XI, zakłady na tego bowlera pozostają ważne. Jeśli dwóch lub więcej bowlerów ma dokładnie taką samą liczbę runów na over, zastosowanie mają zasady dead heat. Runy stracone w super overze nie liczą się.

Rynki gracza

18.55. Przebiegi pałkarzy

Opis: Ile punktów zdobędzie wskazany pałkarz?

Zasady: Jeśli odbijający zakończy innings z wynikiem „not out" na koniec innings, jego wynik będzie ostatecznym rezultatem. Jeśli odbijający nie odbija, zakład zostanie unieważniony. Jeśli odbijający wycofa się z powodu kontuzji, ale później powróci, całkowita liczba zdobytych przez niego punktów w innings będzie się liczyć. Jeśli odbijający nie powróci później, ostateczny wynik będzie taki, jaki był w momencie wycofania się odbijającego. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek innings z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, chyba że rozliczenie zostało ustalone lub zostanie ustalone. Wynik zostanie uznany za „ustalony", jeśli linia, na którą postawiono zakład, zostanie przekroczona lub odbijający zostanie wyeliminowany. W meczach First Class zakończonych remisem zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. W przypadku zakładów przedmeczowych liczy się tylko pierwsza innings odbijającego. Punkty zdobyte w super over nie są liczone.

18.56. Łączne zdobycze pałkarzy

Opis: Ile łącznie punktów zdobędą wymienieni pałkarze?

Zasady: Jak „Batter Runs", a jeśli którykolwiek z wymienionych pałkarzy nie odbije, zakład zostanie unieważniony, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone lub zostanie ustalone.

18.57. Cztery odbijającego

Opis: Ile czwórek zdobędzie wskazany batsman?

Zasady: Jeśli pałkarz zakończy innings z wynikiem „not out" na koniec innings, jego liczba czwórek będzie ostatecznym wynikiem. Jeśli pałkarz nie odbija, zakład zostanie unieważniony. Jeśli pałkarz wycofa się z powodu kontuzji, ale później wróci, liczba czwórek zdobytych przez tego pałkarza w innings będzie liczona. Jeśli pałkarz nie wróci później, ostateczny wynik będzie taki, jaki był w momencie wycofania się pałkarza. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek innings z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, chyba że rozliczenie zostało ustalone lub zostanie ustalone. Wyniki będą uznane za „ustalone", jeśli linia, na którą postawiono zakład, zostanie przekroczona lub pałkarz zostanie wyeliminowany. W remisowych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Do sumy czwórek liczą się tylko czwórki zdobyte kijem (z dowolnego podania – legalnego lub nie). Overthrows, czwórki z biegów i extras nie liczą się. W zakładach przedmeczowych liczy się tylko pierwsza innings pałkarza. Czwórki zdobyte w super over nie liczą się.

18.58. Batter Sixes

Opis: Ile szóstek zdobędzie wskazany pałkarz?

Zasady: Jeśli pałkarz kończy innings z wynikiem „not out" na koniec innings, jego liczba szóstek będzie ostatecznym wynikiem. Jeśli pałkarz nie odbija, zakład zostanie unieważniony. Jeśli pałkarz wycofuje się z powodu kontuzji, ale później wraca, łączna liczba szóstek zdobytych przez tego pałkarza w innings będzie liczona. Jeśli pałkarz nie wróci później, ostateczny wynik będzie taki, jaki był w momencie wycofania się pałkarza. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek innings z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, chyba że rozliczenie zostało ustalone lub zostanie ustalone. Wyniki będą uznane za „ustalone", jeśli linia, na którą postawiono zakład, zostanie przekroczona lub pałkarz zostanie wyeliminowany. W remisowych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Do łącznej liczby czwórek liczą się tylko szóstki zdobyte kijem (z dowolnego podania – legalnego lub nie). Overthrows i extras nie liczą się. W zakładach przedmeczowych liczy się tylko pierwsza innings pałkarza. Szóstki zdobyte w super over nie liczą się.

18.59. Kamienie milowe Battera

Opis: Czy wskazany pałkarz osiągnie określony kamień milowy?

Zasady: Jak „Batter Runs".

18.60. Dostawy, którym stawił czoła pałkarz

Opis: Ile podań otrzyma wskazany pałkarz?

Zasady: Zgodnie z kartą wyników. W tym przypadku szerokie nie liczą się, ale no-balle tak. Jeśli pałkarz wycofa się z powodu kontuzji, ale później wróci, całkowita liczba rozegranych przez niego piłek w innings będzie liczona. Jeśli pałkarz nie wróci później, ostateczny wynik będzie taki, jaki był w momencie jego wycofania. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek innings z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, chyba że rozliczenie zostało ustalone lub zostanie ustalone. Wyniki będą uważane za „ustalone", jeśli linia, na którą postawiono zakład, zostanie przekroczona lub pałkarz zostanie wyeliminowany. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. W przypadku zakładów przedmeczowych liczy się tylko pierwsza innings pałkarza. Piłki rozegrane w super over nie liczą się.

18.61. Sposób wyeliminowania pałkarza

Opis: W jaki sposób wymieniony pałkarz zostanie wyeliminowany?

Zasady: Jeśli określony batsman nie zostanie wyeliminowany, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Jeśli określony batsman wycofa się i nie wróci później do bicia, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Jeśli ten batsman wróci później do bicia i zostanie wyeliminowany, zakłady pozostaną ważne. Caught and bowled wlicza się do złapania przez fieldera.

18.62. Wickets miotacza

Opis: Ile wicketów zdobędzie wskazany bowler?

Zasady: Jeśli bowler nie rzuca, zakłady zostaną unieważnione. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w danym inningsie, chyba że rozliczenie zostało ustalone. Wyniki uznaje się za „ustalone", jeśli linia, na którą postawiono zakład, została przekroczona. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że innings bowlingowy gracza jest zakończony. W przypadku zakładów przedmeczowych liczy się tylko pierwszy innings bowlingowy gracza. Wicketów zdobytych w super over nie liczy się.

18.63. Stracone runy miotacza

Opis: Ile runów straci wskazany bowler?

Zasady: Zgodnie z kartą wyników. W tym przypadku szerokie i no-balle się liczą, natomiast byes, leg byes i kary punktowe nie. Jeśli bowler nie rzuca, zakłady zostaną unieważnione. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek z innings, chyba że rozstrzygnięcie zostało ustalone lub zostanie ustalone. Wynik uznaje się za ustalony, jeśli linia, na którą postawiono zakład, zostanie przekroczona lub batter zostanie wyeliminowany. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. W przypadku zakładów przedmeczowych liczy się tylko pierwsza innings bowlera. Runy stracone w super over nie liczą się.

18.64. Wyniki wskazanego gracza

Opis: Ile punktów zdobędzie wskazany zawodnik w systemie punktacji występów zawodników?

Zasady: Punkty są przyznawane w następujący sposób: 1 punkt za każdy zdobyty run, 20 punkty za każdy zdobyty wicket, 10 punkty za każde złapanie, 25 punkty za każde stumping. Jeśli zawodnik nie odbija ani nie rzuca, ale znajduje się w wyjściowej jedenastce, wszystkie zakłady zostaną rozliczone. Jeśli zawodnik nie znajduje się w wyjściowej jedenastce, zakłady zostaną unieważnione. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek z innings, z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, chyba że rozliczenie zostało ustalone. Wynik uznaje się za ustalony, jeśli linia, na którą postawiono zakład, została przekroczona. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że obie pierwsze innings zostały zakończone. W meczach First Class liczą się tylko punkty z pierwszych innings. Punkty zdobyte w super over nie są liczone.

18.65. Zakład na batsmana

Opis: Który z wymienionych zawodników zdobędzie najwięcej punktów (runs)?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie udało się rozegrać co najmniej 80% zaplanowanych overów w żadnej z innings, chyba że rozliczenie zostało już ustalone. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Obaj zawodnicy muszą być wymienieni w wyjściowym XI lub wystąpić jako rezerwowy. Jeśli którykolwiek z nich następnie nie odbije, wszystkie zakłady są nadal rozliczane. Runy zdobyte w super over nie są liczone.

18.66. Zakład na mecz kręglarza

Opis: Który z wymienionych zawodników zdobędzie najwięcej bramek?

Zasady: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek z innings, chyba że rozstrzygnięcie zostało ustalone. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Obaj zawodnicy muszą być wymienieni w wyjściowym XI lub wystąpić jako rezerwowy. Jeśli którykolwiek z nich następnie nie rzuci, wszystkie zakłady i tak zostaną rozliczone. Wicketów zdobytych w super over nie liczy się.

18.67. Zakład na wszechstronnego zawodnika

Opis: Który z wymienionych graczy zdobędzie najwięcej punktów w systemie oceny występów graczy?

Zasady: Punkty są przyznawane następująco: 1 punkt za zdobyty run, 20 punktów za zdobyty wicket, 10 punktów za złapanie, 25 punktów za stumping. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek innings, chyba że rozliczenie zostało ustalone. W meczach First Class zakończonych remisem zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Obaj gracze muszą być wymienieni w wyjściowym XI lub wystąpić jako rezerwowy. Jeśli którykolwiek z graczy następnie nie odbije lub nie rzuci, wszystkie zakłady są nadal rozliczane. Punkty zdobyte w super over nie są liczone.

18.68. Keeper Matchbet

Opis: Który z wymienionych wicketkeeperów zdobędzie więcej punktów w systemie punktacji występów zawodników?

Zasady: Punkty są przyznawane jak powyżej. W meczach o ograniczonej liczbie over zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie udało się rozegrać co najmniej 80% zaplanowanych over w żadnej z innings, chyba że rozstrzygnięcie zostało ustalone. W remisowych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 over, chyba że rozstrzygnięcie zakładu zostało już ustalone. Obaj wskazani zawodnicy muszą rozpocząć mecz jako wicket keeper lub wystąpić jako rezerwowi, ale jeśli ich rola w grze zmieni się z jakiegokolwiek powodu, wszystkie zakłady nadal zostaną rozliczone zgodnie z powyższym

systemem punktacji. Punkty zdobyte w super over nie są liczone.

Rynki partnerskie

18.69. Upadek następnego wicketu

Opis: Ile biegów zdobędzie drużyna odbijająca, gdy padnie następny wicket?

Zasady: Jeśli partnerstwo zakończy się do końca innings, zakłady zostaną rozliczone według końcowego wyniku. Do celów rozliczenia batsman wycofujący się z powodu kontuzji nie liczy się jako wicket. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w którejkolwiek innings, chyba że rozliczenie zostało już ustalone lub zostanie następnie ustalone. Wynik uznaje się za ustalony, jeśli linia, na której zawarto zakład, zostanie przekroczona lub dany wicket upadnie. W zremisowanych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone.

18.70. Następny zawodnik out

Opis: Który pałkarz zostanie następny wyeliminowany?

Zasady: Jeśli którykolwiek z odbijających zakończy grę z powodu kontuzji lub odbijający na boisku będą inni niż wymienieni, zakłady postawione na obu odbijających zostaną uznane za nieważne. Jeśli nie upadnie więcej bramek, wszystkie zakłady zostaną uznane za nieważne.

18.71. Sposób wyeliminowania następnego wicket

Opis: W jaki sposób następny pałkarz zostanie wyeliminowany?

Zasady: Wynik zostanie określony przez sposób wyeliminowania następnego bramkarza, który wypadnie. Odejście pałkarza z powodu kontuzji nie liczy się jako bramka. Jeśli pałkarz zostanie wycofany, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Jeśli określony bramkarz nie wypadnie, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Złapanie i wybicie jest wliczane do złapania przez fieldera.

18.72. Wyścig do 'X' runów

Opis: Który pałkarz jako pierwszy osiągnie określoną liczbę runów?

Zasady: Wszystkie zakłady pozostają w mocy, niezależnie od jakiegokolwiek skrócenia. Jeśli żaden z batsmanów nie osiągnie określonej liczby runów, rynki zostaną rozliczone jako „Żaden".

18.73. Następna granica cztery lub sześć

Opis: Czy następna granica będzie czwórką czy szóstką?

Zasady: Jeśli w innings nie ma już więcej boundary, zakłady zostaną unieważnione. Tylko boundary zdobyte kijem (z dowolnego podania – legalnego lub nie) liczą się jako boundary. Overthrows, wszystkie run fours i extras nie liczą się jako boundary. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli łączna liczba innings zostanie na jakimkolwiek etapie zmniejszona do mniej niż 80% podanej maksymalnej liczby overów w momencie zawarcia zakładu, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed zmniejszeniem. W remisowych meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli zostanie rozegranych mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Boundary zdobyte w super over nie liczą się.

18.74. Wygrana powyżej

Opis: W którym overze inningsów wymienionej drużyny mecz zostanie zakończony?

Zasady: Wszystkie zakłady zostaną unieważnione, jeśli nie ma oficjalnego wyniku. W meczach o ograniczonej liczbie overów wszystkie zakłady zostaną unieważnione, jeśli po zawarciu zakładu maksymalna liczba możliwych overów zostanie w jakikolwiek sposób zmniejszona.

Rynki jednostronne

18.75. Obie drużyny zdobędą „X" runów

Opis: Czy obie drużyny zdobędą określoną liczbę punktów (runs)?

Zasady: Zgodnie z zasadami Innings Runs każda innings jest uznawana za zakończoną, jeśli rozegrano co najmniej 80% overów zaplanowanych do rozegrania w momencie zawarcia zakładu, a ten rynek zostanie rozliczony odpowiednio. W meczach First Class zakończonych remisem zakłady zostaną unieważnione, jeśli w pierwszych innings którejkolwiek drużyny rozegrano mniej niż 100 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Liczą się tylko runy zdobyte w pierwszych innings. Jeśli drużyna zadeklaruje, ta innings będzie uznana za zakończoną do celów rozliczenia.

18.76. Sposób wykluczenia dowolnego pałkarza

Opis: Czy którykolwiek z wymienionych odbijających zostanie wyeliminowany w określony sposób?

Zasady: Wszystkie zakłady zostaną rozliczone, niezależnie od tego, czy którykolwiek pałkarz pozostaje not out lub wycofał się z powodu kontuzji na koniec innings.

18.77. Sposób wyeliminowania obu odbijających

Opis: Czy obaj wskazani pałkarze zostaną wyeliminowani w określony sposób?

Zasady: jako „wyeliminowanie odbijającego dowolną metodą"

18.78. Seria kolejnych dostaw

Opis: Ile przebiegów zostanie zaliczonych z każdego z określonych podań?

Zasady: jak w przypadku „Runs off Delivery", z tym że określona liczba runów musi być zdobyta z obu wskazanych deliveries.

18.79. Wicket poza dostawą

Opis: Czy w określonym rzucie spadnie bramka?

Zasady: Aby zakłady zostały uznane, określona dostawa musi zostać zrealizowana. Do celów rozliczenia liczy się każdy wicket, w tym run out. Odejście pałkarza z powodu kontuzji (retired hurt) nie liczy się jako wicket. Jeśli pałkarz zostanie uznany za timed out lub retired out, uznaje się, że wicket nastąpił przy poprzedniej piłce.

18.80. Obaj pałkarze zdobędą 'X' runów w overze

Opis: Czy obaj pałkarze zdobędą określoną liczbę punktów w overze?

Zasady: Określony over musi zostać rozegrany, aby zakłady pozostały ważne, chyba że rozstrzygnięcie zostało już ustalone. Jeśli innings kończy się w trakcie over, wówczas ten over uznaje się za zakończony, chyba że innings kończy się z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, w którym to przypadku wszystkie zakłady zostaną unieważnione, chyba że rozstrzygnięcie zostało już ustalone. Jeśli over nie rozpocznie się z jakiegokolwiek powodu, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Runy muszą być zdobyte od kija, aby liczyć się do rozstrzygnięcia. Zakłady zostaną rozliczone niezależnie od tego, czy którykolwiek z określonych batsmanów zostanie wyeliminowany lub wycofa się z powodu kontuzji przed rozpoczęciem over.

18.81. Obaj pałkarze zdobędą boundary w overze

Opis: Czy obaj pałkarze zdobędą boundary w overze?

Zasady: Jako „Obaj pałkarze zdobędą 'X' runów w overze", zarówno czwórki, jak i szóstki liczą się jako boundary. Liczą się tylko czwórki lub szóstki zdobyte kijem (z dowolnego podania – legalnego lub nie). Overthrows, wszystkie runy z odbić i extras nie liczą się.

18.82. Zarówno czwórka, jak i szóstka zaliczone w jednym overze

Opis: Czy w over zostaną zdobyte zarówno czwórka, jak i szóstka?

Zasady: Określony over musi zostać rozegrany, aby zakłady pozostały ważne, chyba że rozstrzygnięcie zostało już ustalone. Jeśli innings kończy się w trakcie over, wówczas ten over uznaje się za rozegrany, chyba że innings kończy się z przyczyn zewnętrznych, w tym złej pogody, w którym to przypadku wszystkie zakłady zostaną unieważnione, chyba że rozstrzygnięcie zostało już ustalone. Jeśli over nie rozpocznie się z jakiegokolwiek powodu, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Liczą się tylko czwórki lub szóstki zdobyte kijem (z dowolnego podania – legalnego lub nie). Overthrows, wszystkie czwórki z biegów i extras nie liczą się.

18.83. Kamienie milowe kombinacji pałkarza i miotacza

Opis: Czy wskazany pałkarz i wskazany bowler osiągną swoje określone kamienie milowe?

Zasady: Dla pałkarza – tak samo jak „Batter Runs". W meczach pierwszej klasy liczą się tylko runy zdobyte w pierwszej innings. Dla bowlera – jeśli bowler nie rzuca, uznaje się, że zdobył 0 wicketów. W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% zaplanowanych overów w danej innings, chyba że rozstrzygnięcie zostało ustalone. W remisowych meczach pierwszej klasy zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że innings bowlera jest zakończona. Wynik uznaje się za ustalony, jeśli linie, przy których postawiono zakład, zostaną przekroczone. W meczach pierwszej klasy liczą się tylko wickety i runy z pierwszej innings. Wickets i runy zdobyte w super over nie liczą się.

18.84. Kamienie milowe kombinacji batterów

Opis: Czy obaj pałkarze osiągną określone kamienie milowe?

Zasady: takie same jak „Combined Batter Runs".

Uwagi dla wszystkich rynków

18.85. Zawodnicy ukarani czerwoną kartką/wycofani

Zawodnik, który zostaje wyrzucony z gry, jest uznawany za wycofanego, więc zostanie rozliczony jako wicket.

18.86. Zmiany z powodu wstrząśnienia mózgu/taktyczne

Gdy zawodnik opuszcza boisko jako rezerwowy, nie liczy się to jako wicket. Jeśli zawodnik nie powróci później, ostateczny wynik będzie taki, jaki był w chwili opuszczenia boiska przez zawodnika. Gdy zawodnik wchodzi do meczu jako rezerwowy, na potrzeby rozliczenia zarówno on, jak i zastąpiony zawodnik będą traktowani jako osoby, które wzięły pełny udział w meczu.

18.87. Rzuty karne po zakończeniu inningsu

Kary bieżące doliczone do sumy punktów drużyny po rozpoczęciu innings drugiej drużyny nie będą wliczane do rozliczenia zakładów z poprzedniego innings.

18.88. Setka

W Hundred over będzie składał się z 5 legalnych piłek, więc pełna innings będzie się składać z 20 overów. Wszystkie pozostałe zasady pozostają takie same jak w innych formatach z ograniczoną liczbą overów.

18.89. Nieprawidłowo utworzone dopasowania

Jeśli mecz zostanie utworzony w niewłaściwym formacie (tj. T20 zamiast Listy A), zakłady zostaną unieważnione, a nowy mecz zostanie utworzony.

19. Squash

19.1. Jeśli set zakończy się przed osiągnięciem X punktu, ten rynek „Kto zdobędzie [Xth] punkt w secie [y]" uznaje się za nieważny (anulowany).

19.2. Jeśli rynki pozostają otwarte z nieprawidłowym wynikiem, który ma istotny wpływ na kursy, przy czym zakres wpływu określa rozsądnie działający Bukmacher, Bukmacher zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

19.3. Jeśli gracze/drużyny zostaną wyświetleni nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

19.4. Jeśli zawodnik wycofa się, odda mecz walkowerem lub zostanie zdyskwalifikowany, wszystkie nierozstrzygnięte zakłady zostaną unieważnione.

19.5. Oficjalne odliczenia punktów będą uwzględniane we wszystkich nierozstrzygniętych rynkach. Rynki, które zostały już rozstrzygnięte, nie będą uwzględniać odliczeń.

19.6. Jeśli sędzia przyzna punkt(y) karny(e), wszystkie zakłady na ten mecz pozostają w mocy.

20. Futbol australijski

20.1. Wszystkie rynki wykluczają dogrywkę, chyba że wyraźnie stwierdzono inaczej.

20.2. Regularne 80 minut: Rynki opierają się na wyniku na koniec zaplanowanej gry trwającej 80 minut, o ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej. Obejmuje to wszelki doliczony czas gry lub czas zatrzymania, ale nie obejmuje dogrywki.

20.3. Jeśli kursy zostały zaoferowane z nieprawidłowym czasem meczu (ponad 2 minut), Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

20.4. Jeśli nazwy drużyn lub kategoria są wyświetlane nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiednich zakładów.

21. Boks

21.1. Jeśli którykolwiek zawodnik nie stawi się na gong w następnej rundzie, jego przeciwnik zostanie uznany za zwycięzcę w poprzedniej rundzie.

21.2. W przypadku uznania walki za „No Contest" wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

21.3. Jeśli zaplanowana liczba rund zostanie zmieniona przed walką, wszystkie zakłady „Total Rounds", „Round Betting" i „Method of Victory" zostaną unieważnione.

21.4. Zasady rynków bokserskich:

21.4.1. Zwycięzca (wygrana walka): Przewidź, który zawodnik wygra walkę. Nie oferuje się opcji remisu. W przypadku rynku Zwycięzca, w którym nie oferuje się opcji remisu, wszystkie zakłady zostaną unieważnione w razie remisu (dotyczy to walki zakończonej remisem większościowym lub remisem technicznym).

21.4.2. 1x2 (Wynik walki): Przewidź wynik pojedynku. Jeśli walka zakończy się remisem większościowym lub remisem technicznym, zwycięskim wyborem będzie Remis.

21.4.3. Łączna liczba rund (powyżej/poniżej): Zakład o rundę, w której zostanie rozstrzygnięty wynik walki. Do celów rozliczenia, gdy podana jest połowa rundy, wówczas 1 minuta 30 sekundy danej rundy wyznaczą połowę do ustalenia wyniku poniżej lub powyżej. Zatem 9.5 rundy oznaczałyby jedną minutę i trzydzieści sekund 10. rundy. Jeśli walka zakończy się dokładnie w 1 minucie 30 sekundzie 10. rundy, wówczas wynik byłby powyżej 9.5 rund.

21.4.4. Zwycięzca i dokładna runda: Przewidź rundę, w której wybór wygra walkę. Zakład na zwycięzcę i dokładną rundę dotyczy wygranej zawodnika przez KO (nokaut), TKO (nokaut techniczny) lub dyskwalifikację w tej rundzie. Jeśli bokser nie stawi się na dzwonek w następnej rundzie, jego przeciwnika uznaje się za zwycięzcę pojedynku w

poprzedniej rundzie. W przypadku decyzji technicznej przed końcem walki wszystkie zakłady zostaną rozliczone jako wygrana przez decyzję, a zakłady na rundę zostaną uznane za przegrane.

21.4.5. Metoda wygranej: Przewidź metodę, przez którą zostanie rozstrzygnięty wynik walki. Wszystkie zakłady zostaną rozliczone na podstawie ogłoszonego oficjalnego wyniku. Wygrana przez dyskwalifikację jest liczona jako nokaut/nokaut techniczny.

21.4.6. Any Fighter To Win Inside the Distance: Przewidź, czy walka zostanie rozstrzygnięta przed zaplanowaną liczbą rund. W przypadku decyzji technicznej, na potrzeby rozliczenia, uznaje się, że walka NOT przetrwała pełny dystans.

22. MMA

22.1. Wszystkie rynki są rozliczane zgodnie z wynikiem dostępnym bezpośrednio po zakończeniu walki. Wszelkie późniejsze odwołania lub zmiany wyniku nie są brane pod uwagę przy rozliczaniu.

22.2. Jeśli którykolwiek zawodnik nie stawi się na gong przed następną rundą, jego przeciwnik zostanie uznany za zwycięzcę w poprzedniej rundzie.

22.3. W przypadku wycofania lub zmiany jednego z zawodników, zakłady zostaną unieważnione.

22.4. W przypadku ogłoszenia walki jako „No Contest" wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

22.5. Jeśli zaplanowana liczba rund zostanie zmieniona przed walką, wszystkie zakłady „Total Rounds", „Winner and Exact Rounds" i „Winning Method" zostaną unieważnione.

22.6. MMA Zasady rynków:

22.6.1. Zwycięzca (Wygrana walki): Przewidź, który zawodnik wygra walkę. Nie oferuje się opcji remisu. W przypadku rynku Zwycięzca, gdzie nie oferuje się opcji remisu, wszystkie zakłady zostaną unieważnione w razie remisu (dotyczy to walki zakończonej remisem większościowym lub remisem technicznym).

22.6.2.1x2 (Wynik walki): Przewidź wynik walki. Jeśli walka zakończy się remisem większościowym lub remisem technicznym, zwycięskim wyborem będzie Remis.

22.6.3. Suma (Powyżej/Poniżej): Zakłady na rundę, w której zostanie ustalony wynik walki. Do celów rozliczenia, gdy podana jest połowa rundy, wówczas 2 minut 30 sekund danej rundy określi połowę do ustalenia poniżej lub powyżej. Zatem 2.5 rundy oznaczałyby dwie minuty i trzydzieści sekund 3. rundy. Jeśli walka zakończy się dokładnie w 2 minut 30 sekund 3. rundy, wynikiem będzie powyżej 2.5 rund.

22.6.4. Metoda rozstrzygnięcia: Przewidź metodę, przez którą zostanie rozstrzygnięty wynik walki. Wszystkie zakłady zostaną rozliczone na podstawie ogłoszonego oficjalnego wyniku. Wygrana przez dyskwalifikację jest liczona jako nokaut/nokaut techniczny.

Na potrzeby rynku Winning Method KO (knock out) obejmuje następujące elementy:

– przerwanie walki przez sędziego z powodu ciosów, gdy jeden z zawodników lub obaj zawodnicy stoją;

– przerwanie walki przez sędziego z powodu ciosów, gdy jeden z zawodników lub obaj znajdują się na macie;

– przerwa z powodu lekarza;

– zatrzymanie walki przez narożnik/zespół zawodnika;

– zawodnik kończy karierę z powodu kontuzji;

– zwycięstwo przez dyskwalifikację.

Do celów rynku Winning Method zgłoszenie obejmuje następujące elementy:

– przerwanie walki przez sędziego z powodu poddania się;

– przerwanie walki przez sędziego z powodu technicznego poddania;

– werbalne poddanie się zawodnika (w tym werbalne poddanie się z powodu ciosów).

22.6.5. Zwycięzca i dokładna runda.

Ten rynek przewiduje konkretną rundę, w której zawodnik wygrywa walkę.

- Warunki rozstrzygnięcia: Aby zakład na konkretną rundę został rozliczony jako wygrany, wybrany zawodnik musi wygrać przez nokaut (KO), nokaut techniczny (TKO), dyskwalifikację (DQ) lub poddanie się w tej rundzie.
- Niestawienie się na dzwonek: Jeśli zawodnik nie stawi się na dzwonek na następną rundę, przeciwnika uznaje się za zwycięzcę pojedynku w poprzedniej rundzie.
- Decyzje i decyzje techniczne: W przypadku decyzji technicznej (przerwanie przed końcem walki, gdy zwycięzca jest ustalany na podstawie kart punktowych sędziów) lub decyzji na koniec pełnego zaplanowanego dystansu, wszystkie zakłady na konkretne rundy zostaną rozliczone jako przegrane.
- Wyjaśnienie: Do celów rozliczenia Decyzja Techniczna jest traktowana jako zwycięstwo na punkty (karty punktowe). Ponieważ nie jest to zakończenie walki (przerwanie) w rundzie, nie liczy się jako zwycięstwo w żadnej konkretnej rundzie, niezależnie od tego, kiedy walka została przerwana.

22.6.6. „Czy walka potrwa do końca dystansu?": Przewidź, czy walka zostanie rozstrzygnięta przed zaplanowaną liczbą rund. W przypadku decyzji technicznej, na potrzeby rozliczenia, uznaje się, że walka NOT przetrwała do końca dystansu.

23. Golf

23.1. Uważa się, że zawodnik wziął udział w turnieju lub konkretnej rundzie, gdy wykona pierwszy tee shot. Jeśli zawodnik wycofa się, zrezygnuje lub zostanie zdyskwalifikowany po wykonaniu pierwszego tee shotu, zakłady pozostają ważne.

23.2. W turniejach dotkniętych złą pogodą lub innymi podobnymi przyczynami zakłady będą oparte na oficjalnym wyniku, niezależnie od liczby rozegranych rund.

23.3. Jeśli turniej zostanie porzucony, wszelkie zakłady postawione po ostatniej zakończonej rundzie zostaną unieważnione.

23.4. Jeśli runda golfowa zostanie przerwana, wszystkie nierozstrzygnięte zakłady zostaną unieważnione.

23.5. Do rozliczenia wykorzystywane są oficjalne wyniki turnieju w momencie wręczenia trofeum (późniejsza dyskwalifikacja po tym czasie nie jest liczona).

23.6. W przypadku jakiegokolwiek opóźnienia (deszcz, ciemność itp.) wszystkie nierozstrzygnięte rynki pozostają nierozliczone, a handel będzie kontynuowany, gdy tylko runda / turniej zostanie wznowiony.

23.7. W przypadku jakichkolwiek nieuczestniczących koni zakłady na 2 ball i 3 ball zostaną unieważnione.

23.8. Zasady rynków golfowych:

23.8.1. „2 Balls": Przewidź, który zawodnik uzyska najniższy wynik w wymienionej rundzie. Jeśli obaj zawodnicy wycofają się na tym samym dołku, rynek zostanie unieważniony. Rynek zostanie unieważniony, jeśli obaj zawodnicy osiągną ten sam wynik w danej rundzie. Zawodnika można uznać za uczestnika (runner), jeśli wykona tee shot na swoim pierwszym zaplanowanym dołku.

23.8.2. „3 Balls": Przewidź, który gracz uzyska najniższy wynik w wymienionej rundzie. Obowiązują zasady dead heat.

23.8.3. „Zwycięzca": Wszystkie zakłady na zwycięzcę są rozliczane na korzyść zawodnika, któremu przyznano trofeum. Uwzględnia się wynik play-offów. Jeżeli turniej zostanie skrócony w stosunku do zaplanowanej liczby dołków z jakiegokolwiek powodu (np. złych warunków pogodowych), zakłady na zwycięzcę (z wyjątkiem zakładów

„Lider pierwszej rundy") zawarte przed ostatnią rozegraną rundą zostaną rozliczone na korzyść zawodnika, któremu przyznano trofeum.

23.8.4. „Group Betting (Top XY)": Zwycięzcą będzie zawodnik osiągający najwyższą pozycję na koniec turnieju. Obowiązują zasady dead-heat, z wyjątkiem przypadków, gdy zwycięzca jest wyłaniany w playoff. Przypadek szczególny: Jeśli oferowane jest group betting i startuje tylko jeden zawodnik, zakłady związane z danym group betting zostaną unieważnione.

23.8.5. „Pozycja końcowa wskazanego zawodnika": W przypadku remisu w pozycji końcowej liczy się pozycja ex aequo. Na przykład remis z 4 innymi zawodnikami o 7. miejsce będzie liczony jako pozycja końcowa 7.

23.8.6. „Lider po zakończeniu rundy (np. pierwsza runda – zwycięzca)": Rozliczenie opiera się na wyniku turnieju na koniec określonej rundy. Obowiązują zasady remisu (dead heat).

23.8.7. „Tournament Top 4/Top 5/top 6/Top 10/Top 20 Finish": Obowiązują zasady dead heat.

23.8.8. „Wygrać/nie wygrać Wielkiego Szlema": wielkie turnieje 4 to US Open, US Masters, USPGA i British Open.

23.8.9. „Rynki konkurencyjne": Jeśli dotknięty konkurent wycofa się, wszystkie nierozstrzygnięte rynki konkurencyjne zostaną unieważnione.

23.8.10. „Total Markets": Jeśli zawodnik wymieniony w grupie zakończy karierę, wszystkie nierozstrzygnięte zakłady total markets zostaną unieważnione.

23.8.11. Rynki „Hole" i „Hole a to b": Jeśli zawodnik wymieniony w grupie wycofa się, wszystkie powiązane i nierozstrzygnięte rynki „hole" i „hole a to b" zostaną unieważnione.

23.8.12. „Zwycięzca": Rozliczane z oficjalnym zwycięzcą całego turnieju (w tym dodatkowych dołków). Zakłady na wszystkich wymienionych zawodników pozostają ważne, gdy zawodnik rozpocznie grę.

23.8.13. „Zwycięzca grupy": Zwycięzcą tego rynku jest zawodnik z najniższym wynikiem w określonej grupie zawodników po zakończeniu turnieju. Do tej grupy należą wyłącznie zawodnicy objęci rynkiem. Jeśli w tej grupie co najmniej dwóch zawodników ma ex aequo najniższy wynik turniejowy w grupie, stosuje się rozliczenie dead heat.

23.8.14. „Koniec rundy X – lider": Jeśli po rundzie dwóch lub więcej graczy dzieli prowadzenie, obowiązuje rozliczenie dead heat. Jeśli gracz nie odda ani jednego uderzenia w turnieju, jego zakłady na wszystkie rynki Koniec rundy – lider zostaną unieważnione. Jeśli gracz wycofa się z turnieju, jego zakłady na wszystkie rynki Koniec rundy – lider zostaną unieważnione, o ile nie oddał uderzenia w danej rundzie.

24. Wyścigi motocyklowe

24.1. Jeśli konkretne wydarzenie zostanie przełożone lub odwołane, zakłady pozostają ważne, pod warunkiem że wydarzenie zostanie rozstrzygnięte w ciągu 72 godzin.

25. Lekkoatletyka

25.1. Jeśli konkretne wydarzenie zostanie przełożone lub odwołane, zakłady pozostają ważne, pod warunkiem że wydarzenie zostanie rozstrzygnięte w ciągu 72 godzin.

26. Sporty zimowe

26.1. Jeśli konkretne wydarzenie zostanie przełożone lub odwołane, zakłady pozostają ważne, pod warunkiem że wydarzenie zostanie rozstrzygnięte w ciągu 72 godzin

27. Formuła 1

27.1. Ogólne zasady obstawiania 1:

27.1.1. O ile zasady rynku nie stanowią inaczej, za ważny do rozliczenia uznaje się wynik w momencie prezentacji podium.

27.1.2. Wydarzenia skracane z powodu warunków pogodowych lub innych okoliczności, ale uznane za oficjalne przez właściwe stowarzyszenie, zostaną rozliczone odpowiednio, o ile przyznane zostaną pełne punkty.

27.1.3. Jeśli wyścig zostanie przełożony na inny dzień (do ustalenia w strefie czasowej UTC), wszystkie zakłady uznaje się za nieważne.

27.1.4. O ile zasady rynku nie stanowią inaczej, zasada dead heat zostanie zastosowana, jeśli liczba zwycięzców przekroczy oczekiwaną liczbę zwycięskich typów dla danego rynku.

27.1.5. Jeśli jeden lub więcej kierowców musi rozpocząć wyścig z alei serwisowej, do celów rozliczenia zostaną sklasyfikowani na końcu pola startowego.

27.1.6. Jeśli zawodnicy (którzy są odzwierciedleni jako dedykowane selekcje) wycofają się na różnych okrążeniach, do rozliczenia uwzględnia się liczbę ukończonych okrążeń.

27.2. Zasady rynku zespołowego

27.2.1. „Zwycięzca (drużyna)", „Top x (drużyna)" i „Head2head (drużyna)" są rozliczane z drużyną, która ma najwyżej sklasyfikowany bolid w wyniku końcowym.

27.2.2. „1st to retire (teams)" rozlicza się z drużyną, która jako pierwsza wycofała jeden bolid. Uwaga: szczegółowe zasady rynku retirement uznaje się za obowiązujące dla tego rynku.

27.2.3. „1st pit stop (teams)" rozlicza się z zespołem, którego bolid pierwszy wjechał na aleję serwisową. Uwaga: szczegółowe zasady rynku pit stopu uznaje się za obowiązujące dla tego rynku.

27.2.4. Łączna liczba wyprzedzeń zespołu jest rozliczana na podstawie sumy wyprzedzeń obu samochodów w danym zespole. Uwaga: zasady dotyczące rynku konkretnych wyprzedzeń uznaje się za obowiązujące dla tego rynku.

27.3. Rynki na zasady najszybszego okrążenia

27.3.1. Kierowca, który uzyskał najszybsze okrążenie na określonym okrążeniu, w grupie okrążeń lub w wyścigu, jest uznawany za zwycięzcę.

27.3.2. Czas okrążenia w milisekundach jest ważny do celów rozliczenia.

27.4. Zasady rynków Head2head i zwycięzcy grupy

27.4.1. Jeśli wszyscy zawodnicy (którzy są odzwierciedleni jako dedykowane selekcje) wycofają się na tym samym okrążeniu, rynek zostanie unieważniony.

27.4.2. Rynki zostaną uznane za nieważne, jeśli któryś z kierowców wycofa się w trakcie okrążenia formującego lub przed nim.

27.5. Zasady rynków na Overtakings

27.5.1. Wyprzedzanie musi być utrzymane do końca okrążenia, aby zostało uwzględnione przy rozliczeniu.

27.5.2. Wyprzedzenia podczas pierwszego okrążenia nie są brane pod uwagę przy rozliczaniu.

27.5.3. Wyprzedzenia konkretnego kierowcy na tym samym okrążeniu, gdy wjeżdża on do boksu lub z niego wyjeżdża, nie są uwzględniane przy rozliczeniu.

27.5.4. Wyprzedzenia samochodu u schyłku jego żywotności nie są uwzględniane do celów rozliczeniowych.

27.5.5. Okrążanie i odkrążanie nie jest uznawane za wyprzedzanie.

27.6. Rynki zakładów na zakończenie kariery

27.6.1. Samochód uznaje się za wycofany do celów rozliczenia, jeśli nie przekroczy linii mety, gdy sesja zostanie uznana za zakończoną, chyba że samochód/kierowca zostanie zdyskwalifikowany.

27.6.2. Jeśli w tym samym okrążeniu, w którym nastąpiło pierwsze wycofanie, wycofa się więcej niż 1 zawodników, zastosowana zostanie zasada dead heat.

27.6.3. Jeśli samochód wycofa się w boksie lub alei serwisowej, do rozliczenia uwzględnia się ostatnie rozpoczęte okrążenie.

27.7. Rynki na Pit Stops

27.7.1. Samochód, który jako pierwszy wjedzie do alei serwisowej, zostanie uznany za zwycięzcę tego rynku.

27.7.2. Jeśli samochód wjedzie na aleję serwisową i wycofa się z wyścigu, nadal będzie to uznawane za postój w boksach do celów rozliczenia.

27.8. Zasady rynku Total Finishers

27.8.1. Kierowca jest uznawany za sklasyfikowanego do celów rozliczenia tylko wtedy, gdy przekroczy linię mety, gdy sesja zostanie uznana za zakończoną.

III. Specjalne zasady eSports

1. Ogólne zasady dotyczące e-sportu

1.1. Wszystkie rynki eSports opierają się na zdarzeniach punktowych w grze lub wynikach na koniec zaplanowanego meczu/mapy. Wszystkie rozliczenia będą dokonywane na podstawie oficjalnego wyniku i rezultatów, które są ogłaszane na oficjalnym strumieniu wideo lub strumieniu w grze odpowiednich meczów.

1.2. Wszystkie daty i godziny rozpoczęcia meczów wyświetlane dla meczów e-sportowych mają charakter wyłącznie orientacyjny i nie są gwarantowane jako prawidłowe. Zakłady pozostają w mocy, jeśli mecz zostanie zaoferowany z nieprawidłową datą i/lub godziną.

1.3. Jeśli mecz zostanie wstrzymany/odroczony i nie zostanie przełożony na późniejszy termin w ciągu 24 godzin od faktycznej planowanej godziny rozpoczęcia, wszystkie zakłady na ten mecz zostaną unieważnione.

1.4. Jeśli nazwa gracza/drużyny/turnieju jest błędnie zapisana, wszystkie zakłady pozostają ważne, chyba że jest oczywiste, że błędnie zapisana nazwa odnosi się do innego podmiotu/osoby.

1.5. Jeśli nazwa drużyny zostanie zmieniona z powodu odejścia drużyny z organizacji, dołączenia do innej organizacji lub z powodu oficjalnej zmiany nazwy drużyny, wszystkie zakłady pozostają ważne. 1.6. Jeśli organizator wydarzenia dopuszcza zastępców i istnieje oficjalny wynik, wszystkie zakłady zostaną rozliczone normalnie.

1.7. W przypadku unieważnienia wyniku meczu przez organizatora z powodu nieprzewidzianych okoliczności, takich jak oszustwo, wszystkie zakłady na ten mecz zostaną unieważnione. Zasada ta obowiązuje w ciągu 72 godzin od zakończenia meczu. Po tym terminie Sportsbook nie zmieni wyniku kuponów.

1.8. Jeśli organizator turnieju ogłosił mecz jako walkower, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

1.9. Jeśli jedna drużyna wycofa się w trakcie meczu, rozliczone zostaną wyłącznie zakłady na ukończone pojedyncze mapy. Rynek meczu, rynki poboczne meczu i wszystkie inne nierozstrzygnięte rynki map zostaną unieważnione. Zakłady postawione na kolejne mapy, które zostaną ukończone, będą oparte na oficjalnych wynikach. Jednakże wszystkie oferty na żywo zostaną zawieszone na tym meczu i przeniesione na nowy mecz z innym ID meczu, który będzie wiernie odzwierciedlał stan meczu. Jedynym wyjątkiem od tej zasady będzie sytuacja: Drużyna A wygrywa mapę 1 i następnie oddaje mapę 2 walkowerem. W tym przypadku Sportsbook unieważni wszystkie zakłady na wszystkie nierozstrzygnięte rynki meczu i map 2 i będzie kontynuować ofertę w ramach mapy 3 meczu.

1.10. Wszystkie rynki uwzględniają dogrywkę, chyba że w nazwie rynku wyraźnie zaznaczono inaczej.

1.11. Jeśli format meczu zostanie zmieniony lub różni się od oferowanego, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia wszystkich zakładów.

1.12. Jeśli wydarzenie jest wymienione nieprawidłowo, Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia wszystkich zakładów.

1.13. Jeśli mecz zostanie rozegrany przed zaplanowaną datą/godziną rozpoczęcia, wszystkie zakłady postawione po faktycznym rozpoczęciu meczu zostaną zwrócone. Wszystkie zakłady postawione przed faktycznym rozpoczęciem meczu pozostają w mocy.

1.14. Jeśli mecz lub mapa zostaną rozegrane ponownie z powodu problemów organizacyjnych lub technicznych, wszystkie objęte tym rynki zostaną unieważnione, a powtórzone mecze lub mapy będą rozpatrywane osobno jako nowy mecz.

1.15. Jeśli gra na mapie rozpocznie się z mniej niż dziesięcioma graczami, wszystkie zakłady na tę mapę zostaną unieważnione.

2. Zasady specyficzne dla gier eSports

2.1. Zasady Counter-Strike 2

2.1.1. Jeśli jeden z graczy rozłączy się i nie jest w stanie ponownie połączyć się ani zostać zastąpiony do końca mapy, obie drużyny decydują się kontynuować 4v5 i rozgrywają co najmniej 5 rund. Wszystkie dotknięte zakłady na tę mapę, mecz i rynki strony meczu zostaną unieważnione.

2.1.2. Jeśli drużyna wycofa się, otrzyma zwycięstwo decyzją administracyjną lub zostanie zdyskwalifikowana przed rozegraniem wszystkich zaplanowanych rund mapy, wszystkie nierozstrzygnięte zakłady na tę mapę i mecz zostaną unieważnione.

2.1.3. Mecze w Counter-Strike 2 mogą być rozgrywane w różnych formatach (np. MR12, MR8 i innych). Wszystkie kursy oferowane w linii zakładów uwzględniają format stosowany w konkretnym meczu i opierają się na oficjalnych danych turnieju. Informacje o formacie zastosowanym w meczu można znaleźć w oficjalnych zasadach i danych turnieju.

2.1.4. W przypadku ponownego rozpoczęcia rundy wszystkie zakłady pozostają ważne. Wszystkie rynki zostaną rozliczone na podstawie oficjalnego wyniku.

2.2. Zasady Valorant

2.2.1. Jeśli jeden z graczy rozłączy się i nie może ponownie dołączyć ani zostać zastąpiony do końca mapy, obie drużyny decydują się kontynuować 4v5 i rozgrywają co najmniej 5 rund. Wszystkie dotknięte zakłady na tej mapie, meczu i rynkach pobocznych meczu zostaną unieważnione.

2.2.2. Jeśli drużyna wycofa się, otrzyma zwycięstwo decyzją administracyjną lub zostanie zdyskwalifikowana przed rozegraniem wszystkich zaplanowanych rund mapy, wszystkie nierozstrzygnięte zakłady na tę mapę i mecz zostaną unieważnione.

2.2.3. Mecze w Valorant mogą być rozgrywane w różnych formatach (np. MR12, MR8 i innych). Wszystkie kursy oferowane w linii zakładów uwzględniają format zastosowany w konkretnym meczu i opierają się na oficjalnych danych turnieju. Informacje o formacie zastosowanym w meczu można znaleźć w oficjalnych zasadach i danych turnieju.

2.2.4. W przypadku restartu rundy wszystkie zakłady pozostają ważne. Wszystkie rynki zostaną rozliczone na podstawie oficjalnego wyniku.

2.3. Dota 2 Zasady

2.3.1. Jeśli mapa rozpocznie się z mniejszą liczbą niż 10 zawodników, wszystkie zakłady na tę mapę zostaną unieważnione.

2.3.2. Jeśli zawodnik rozłączy się w pierwszych 10 minutach i nie jest w stanie ponownie się połączyć ani zostać zastąpiony do końca mapy, wszystkie dotknięte zakłady na tę mapę i mecz zostaną unieważnione. Jeśli zawodnik rozłączy się lub zrezygnuje po rozpoczęciu 10. minuty gry na mapie, zakłady pozostają w mocy zgodnie z oficjalnym wynikiem.

2.3.3. Jeśli w pierwszych 10 minutach mapy zostanie przyznane zwycięstwo walkowerem lub decyzją administracyjną, wszystkie zakłady na mapę zostaną unieważnione. Jeśli zwycięstwo decyzją administracyjną zostanie przyznane po rozpoczęciu 10. minuty gry na mapie, zakłady pozostają ważne zgodnie z oficjalnym wynikiem.

2.4. Zasady League of Legends

2.4.1. Jeśli mapa rozpoczyna się z mniej niż 10 zawodników, wszystkie zakłady na tej mapie zostaną unieważnione.

2.4.2. Jeśli zawodnik rozłączy się w pierwszych 10 minutach i nie jest w stanie ponownie się połączyć ani zostać zastąpiony do końca mapy, wszystkie dotknięte zakłady na tę mapę i mecz zostaną unieważnione. Jeśli zawodnik rozłączy się lub wyjdzie po 10. minucie gry na rozpoczętej mapie, zakłady obowiązują zgodnie z oficjalnym wynikiem.

2.4.3. Jeśli w pierwszych 10 minutach mapy zostanie przyznane zwycięstwo walkowerem lub decyzją administracyjną, wszystkie nierozstrzygnięte zakłady na tę mapę i mecz zostaną unieważnione. Jeśli zwycięstwo decyzją administracyjną zostanie przyznane po rozpoczęciu 10. minuty gry na mapie, zakłady pozostają w mocy zgodnie z oficjalnym wynikiem.

2.5. Zasady King of Glory

2.5.1. Jeśli mapa rozpoczyna się z mniej niż 10 zawodników, wszystkie zakłady na tę mapę zostaną unieważnione.

2.5.2. Jeśli zawodnik rozłączy się w pierwszych 10 minutach i nie jest w stanie ponownie się połączyć ani zostać zastąpiony do końca mapy, wszystkie nierozstrzygnięte zakłady na tę mapę i mecz zostaną unieważnione. Jeśli zawodnik rozłączy się lub zrezygnuje po rozpoczęciu 10. minuty gry na mapie, zakłady pozostają ważne zgodnie z oficjalnym wynikiem.

2.5.3. Jeśli w pierwszych 10 minutach mapy przyznane zostanie zwycięstwo walkowerem lub decyzją administracyjną, wszystkie nierozstrzygnięte zakłady na tę mapę i mecz zostaną unieważnione. Jeśli zwycięstwo decyzją administracyjną zostanie przyznane po 10. minucie gry od rozpoczęcia mapy, zakłady pozostają ważne zgodnie z oficjalnym wynikiem.

2.5.4. Zasady specyficzne dla rynku: Jeśli końcowa długość/czas rozgrywki jest równa określonemu progowi, jest rozstrzygana jako OVER.

2.6. eSports FIFA

2.6.1. Czas trwania meczu eSports Battle: 2x4 minut.

2.6.2. Liga Pro eFootball — czas trwania meczu: 2x6 minut.

2.6.3. Wszystkie rynki zostaną rozliczone zgodnie z Ogólnymi zasadami i zasadami rynków piłkarskich.

2.7. eSports NBA2K

2.7.1. Czas trwania meczu: 4x5 minut. Obejmuje dogrywkę.

2.7.2. Wszystkie rynki zostaną rozliczone zgodnie z Ogólnymi zasadami i zasadami rynku koszykówki.

IV. Zasady zakładów eSports Solution

1.1. Zasady ogólne

1.1.1. Platforma Sportsbook zastrzega sobie prawo do anulowania każdego zakładu zawartego na oczywiście „złych" kursach (np. kursach zawierających literówkę, błąd back-office, ustawione mecze), zmienionych kursach lub zakładu zawartego po rozpoczęciu wydarzenia albo gdy mecz został dotknięty oczywistymi problemami technicznymi.

1.1.2. Wszystkie zakłady zostaną rozliczone, gdy wynik rynku zostanie ustalony.

1.1.3. Rynek „Mecz" (1X2) to miejsce, w którym można obstawić (częściowy lub ostateczny) wynik meczu lub zdarzenia. Opcje to: „1" = drużyna gospodarzy lub drużyna wymieniona po lewej stronie oferty; „X" = remis lub wybór pośrodku; „2" = drużyna gości lub drużyna wymieniona po prawej stronie oferty.

1.1.4. Rynek „Dokładny wynik" to miejsce, w którym można obstawić (częściowy lub ostateczny) dokładny wynik meczu lub wydarzenia.

1.1.5. Rynek „Powyżej/Poniżej" (Sumy) to miejsce, w którym można obstawiać (częściową lub określoną) liczbę z góry określonych zdarzeń (np. goli, punktów, rzutów rożnych, zbiórek, minut karnych itp.). Jeśli łączna liczba wymienionych zdarzeń będzie dokładnie równa linii zakładu, wszystkie zakłady na tę ofertę zostaną uznane za nieważne. Przykład: oferta, w której linia zakładu wynosi 128.0 punktów, a mecz kończy się wynikiem 64-64, zostanie uznana za nieważną.

1.1.6. Rynek „Parzyste/Nieparzyste" to miejsce, w którym można obstawiać (częściową lub ostateczną) liczbę określonego zdarzenia (np. goli, punktów, rzutów rożnych, zbiórek, minut karnych itp.). „Nieparzyste" to 1, 3, 5 itd.; „Parzyste" to 0, 2, 4 itd.

1.1.7. Rynek „Half time/Full time" to miejsce, w którym można obstawić wynik do przerwy i końcowy wynik meczu. Np.: jeśli do przerwy wynik wynosi 1-0, a mecz kończy się 1-1, zwycięskim wynikiem jest 1/X. Zakład jest unieważniany, jeśli regulaminowy czas meczu jest rozgrywany w innym formacie czasowym niż wymienione w zakładzie (tj. innym niż dwie połowy).

1.1.8. Rynek „Zakłady na okres" umożliwia obstawianie wyniku każdego osobnego okresu w meczu/wydarzeniu.

1.1.9. Rynek „Draw No Bet" to taki, w którym można obstawić albo „1", albo „2" zgodnie z definicją w 1.1.3. Powszechną praktyką jest również stosowanie określenia „Draw No Bet" w przypadkach, gdy nie są oferowane kursy na remis. Jeżeli dany mecz nie wyłoni zwycięzcy (np. mecz zakończy się remisem) lub dane zdarzenie nie nastąpi (np. Draw No Bet, a mecz zakończy się 0-0), stawki zostaną zwrócone.

1.1.10. Rynek „Handicap" to miejsce, w którym można obstawić, czy wybrany wynik będzie zwycięski po dodaniu/odjęciu (w zależności od przypadku) wymienionego handicapu do wyniku meczu/okresu/całkowitego wyniku, którego dotyczy zakład. W sytuacjach, gdy wynik po korekcie linii handicapu jest dokładnie równy linii zakładu, wszystkie zakłady na tę ofertę zostaną uznane za nieważne.

1.1.11. Azjatycki handicap rynkowy: gospodarze (-1.75) vs goście (+1.75). Oznacza to, że stawka jest dzielona na 2 równe zakłady i obstawiana na wynikach -1.5 i -2.0. Aby zakład został w pełni wypłacony po podanych kursach, Drużyna A musi wygrać mecz większą różnicą bramek niż oba jej podane handicapy (tj. różnicą 3 bramek lub większą). W przypadku, gdy Drużyna A wygra tylko różnicą 2 bramki, zakład zostanie uznany za częściowo wygrany z pełną wypłatą za część zakładu -1.5 i zwrotem za stronę -2.0, ponieważ wynik w tej części zakładu zostałby uznany za „remis". Jeśli mecz zakończy się jakimkolwiek innym wynikiem, w tym zwycięstwem Drużyny A tylko różnicą 1 bramki, cała stawka zostanie utracona. Drużyny gości otrzymują przewagę +1.75 bramki w meczu. Oznacza to, że stawka jest dzielona na 2 równe zakłady i obstawiana na wynikach +1.5 i +2.0.

1.1.12. Rynek „Podwójna szansa" to miejsce, w którym można jednocześnie obstawić dwa (częściowe lub pewne) wyniki meczu lub wydarzenia. Dostępne opcje to: 1X, 12 oraz X2, przy czym „1", „X" i „2" są zdefiniowane w 1.1.3.

1.1.13. Rynek „Drużyna strzeli pierwsza i wygra" dotyczy wymienionej drużyny, która strzeli pierwszą bramkę w meczu i następnie wygra mecz. Jeśli w meczu nie padnie żadna bramka, wszystkie zakłady zostaną rozliczone jako nieważne.

1.1.14. Zakłady na „Kwarta/Połowa/Okres X" odnoszą się do wyniku/rezultatu osiągniętego w danym przedziale czasowym i nie obejmują żadnych innych punktów/goli/zdarzeń zaliczonych z innych części zdarzenia/meczu. Zakłady zostaną unieważnione, jeśli mecz zostanie rozegrany w innym formacie niż określony w ofercie.

1.1.15. Zakłady na „Wynik na koniec kwarty/połowy/okresu X..." odnoszą się do wyniku meczu/wydarzenia po zakończeniu ustalonego przedziału czasowego i uwzględniają wszystkie inne punkty/gole/wydarzenia zliczone z poprzednich części wydarzenia/meczu.

1.1.16. Zakłady na „Wyścig do X punktów/Wyścig do X goli..." i podobne oferty dotyczą drużyny/uczestnika osiągającego najwcześniej określony wynik punktów/goli/zdarzeń. Jeśli oferta zawiera przedział czasowy (lub inne ograniczenie okresu), nie będzie obejmować żadnych innych punktów/goli/zdarzeń zaliczonych z innych części wydarzenia/meczu, które nie są związane z wymienionym przedziałem czasowym. Jeśli wymieniony wynik nie zostanie osiągnięty w określonym przedziale czasowym (jeśli taki istnieje), wszystkie zakłady zostaną uznane za nieważne, chyba że stwierdzono inaczej.

1.1.17. Zakłady na „Zwycięzca punktu X / Strzelec gola X'' i podobne oferty odnoszą się do drużyny/uczestnika zdobywającego/wygrywającego wymienione zdarzenie. Przy rozliczaniu tych ofert nie będą brane pod uwagę zdarzenia mające miejsce przed wymienionym zdarzeniem. Jeśli wymienione zdarzenie nie zostanie zdobyte/wygrane w wyznaczonym czasie (jeśli taki jest), wszystkie zakłady zostaną uznane za nieważne, chyba że stwierdzono inaczej.

1.1.18. Wszelkie odniesienia do wygranej drużyny we wszystkich połowach/okresach (np.: Drużyna wygra obie połowy) oznaczają, że wymieniona drużyna musi zdobyć więcej goli niż jej przeciwnik podczas wszystkich ustalonych połówek/okresów meczu.

1.2. Zasady rynku koszykówki

1.2.1. Rynki nie uwzględniają dogrywki, o ile nie zaznaczono inaczej.

1.2.2. Jeśli mecz zakończy się przed osiągnięciem X punktu, te rynki są uznawane za nieważne (anulowane): Kto zdobędzie X punkt? (w tym OT), Która drużyna wygra wyścig do x punktów? (w tym OT).

1.3. Zasady rynku krykieta

1.3.1. Delivery Markets Runs Off: Wynik zostanie określony przez liczbę runów dodanych do sumy drużyny, off the specified delivery. Na przykład, jeśli over rozpoczyna się wide, wówczas pierwsza dostawa zostanie rozliczona jako 1 i chociaż nie została rzucona legalna piłka, następna piłka zostanie uznana za dostawę 2 w tym overze. Jeśli dostawa prowadzi do free hit, lub free hit ma zostać ponownie rzucony z powodu nielegalnej dostawy, runy zdobyte z dodatkowej dostawy nie są liczone. Wszystkie runy, niezależnie od tego, czy od kija, czy nie, są wliczane. Na przykład wide z trzema dodatkowymi runami równa się 4 runom łącznie z tej dostawy.

1.3.2. Over Markets Runs in Over: określone over musi zostać rozegrane, aby zakłady pozostały ważne, chyba że rozliczenie zostało już ustalone. Jeśli innings kończy się w trakcie over, wówczas ten over uznaje się za zakończony, chyba że innings zakończy się z przyczyn zewnętrznych, w tym złej pogody, w którym to przypadku wszystkie zakłady zostaną unieważnione, chyba że rozliczenie zostało już ustalone. Jeśli over nie rozpocznie się z jakiegokolwiek powodu, wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Extras i penalty runs w danym over liczą się do rozliczenia.

1.3.3. Wicket w Over: Do celów rozliczenia liczy się każdy wicket, w tym run out. Batsman wycofujący się z powodu kontuzji nie liczy się jako wicket. Jeśli batsman zostanie uznany za timed out lub retired out, wicket uznaje się za zdobyty przy poprzedniej piłce. Retired hurt nie liczy się jako dismissal.

1.3.4. Opis zakładu Nieparzysta/Parzysta liczba runów w overze: Czy liczba runów zdobytych w określonym overze będzie nieparzysta czy parzysta? Zasady: Jak w „Runy w overze". Zero uznaje się za liczbę parzystą.

1.3.5. Rynki innings: W meczach o ograniczonej liczbie overów zakłady zostaną unieważnione, jeśli z powodu czynników zewnętrznych, w tym złej pogody, nie było możliwe rozegranie co najmniej 80% overów zaplanowanych do rozegrania w momencie zawarcia zakładu, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone przed redukcją. Zakłady zawarte na przyszłą innings pozostają ważne niezależnie od runów zdobytych w bieżącej lub poprzedniej innings. W meczach First Class zakłady zostaną unieważnione, jeśli rozegrano mniej niż 200 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Zakłady zostaną również unieważnione w zremisowanych meczach First Class, jeśli w niepełnej innings rozegrano mniej niż 60 overów, chyba że rozliczenie zakładu zostało już ustalone. Jeśli drużyna zadeklaruje, ta innings będzie uważana za zakończoną do celów rozliczenia.

1.4. Baseball Market Rules

1.4.1. Ewentualne dodatkowe zmiany nie są uwzględniane w żadnym rynku, chyba że stwierdzono inaczej.

1.5. FIFA

1.5.1. Czas trwania meczu: 2x6 minut. Obejmuje doliczony czas gry, ale nie obejmuje dogrywki ani rzutów karnych.

1.5.2. Wszystkie Rynki zostaną rozliczone zgodnie z Regulaminem ogólnym.

1.6. FIFA: Volta

1.6.1. Czas trwania meczu: 2x3 minut. Obejmuje to doliczony czas gry i dogrywkę, ale nie obejmuje rzutów karnych.

1.6.2. Wszystkie rynki zostaną rozliczone zgodnie z Regulaminem ogólnym.

1.7. Rzuty karne

1.7.1. Obejmuje wyłącznie rzuty karne bez regulaminowego czasu, doliczonego czasu ani dogrywki.

1.7.2. Wszystkie rynki zostaną rozliczone zgodnie z Regulaminem ogólnym.

1.8. NBA 2K

1.8.1. Czas trwania meczu: 4x6 minut. Obejmuje to dogrywkę.

1.8.2. Wszystkie rynki zostaną rozliczone zgodnie z Ogólnymi zasadami i zasadami rynków koszykówki.

1.9. Rocket League

1.9.1. Czas trwania meczu: 5 minut. Nie obejmuje to dogrywki.

1.9.2. Wszystkie rynki zostaną rozliczone zgodnie z Regulaminem ogólnym.

1.10. eFighting

1.10.1. Zwycięzcą meczu jest postać, która wygrywa walkę.

1.10.2. Objaśnienie warunków rynku eFighting

Pasek zdrowia: Każda postać ma 2 pasków zdrowia. Drugi pasek jest aktywny dopiero po całkowitym wyczerpaniu pierwszego.

First Damage: pierwszy skuteczny atak.

Clash: Sytuacja w walce, gdy obie postacie rzucają sobie wyzwanie przy specjalnych okazjach, aby zwiększyć punkty życia. Obaj zawodnicy mogą wygrać starcie, ale możliwy jest także remis.

Supermove: Ruch specjalny dla każdej postaci, występujący bardzo rzadko.

1.10.3. Wszystkie rynki zostaną rozliczone zgodnie z powyższymi definicjami.

1.11. eCricket

1.11.1. Mecz składa się z dwóch innings, po jednym dla każdej drużyny.

1.11.2. Każda inning składa się z pięciu overów, po 6 rzutów w każdym.

1.11.3. Wszystkie Rynki zostaną rozliczone zgodnie z zasadami Rynków Krykieta.

1.12 eBaseball

1.12.1. Mecz składa się z 3 inningów oraz dodatkowych inningów, jeśli zajdzie taka potrzeba.

1.12.2. Wszystkie Rynki zostaną rozliczone zgodnie z zasadami Rynków Baseballowych.

1.13 eShooter

1.13.1. Mecz składa się z 15 rund. Aby wygrać z jedną z drużyn, wystarczy zdobyć 8 punktów.

1.13.2. Wszystkie rynki zostaną rozliczone zgodnie z Regulaminem ogólnym.

1.14. eTenis

1.14.1. Zwycięzcą meczu jest pierwszy zawodnik, który wygra 2 sety.

1.14.2. Gracz musi wygrać 3 gier, aby wygrać seta. Jeśli wynik jest remisowy przy 2-2, wówczas gracz może wygrać 4-2, lub jeśli gracze nadal mają remis przy 3-3, wtedy set jest rozstrzygany przez tie-break.

1.14.3. Zwycięzcą tie-breaku jest pierwszy zawodnik, który zdobędzie 5 punktów przy minimalnej różnicy 2 punktów. Jeśli wynik jest równy przy 5-5, zawodnik może wygrać 7-5, 8-6, 9-7 itd.

V. Zasady wirtualnych sportów

1. Wirtualny futbol

1.1. Wirtualne tryby piłkarskie zapewniają 24/7/365 doświadczenie zakładów na prawdziwe pieniądze na wirtualnej piłce nożnej. Konkursy są generowane w sposób ciągły, a zakłady można obstawiać w dowolnym momencie, nawet w trakcie sezonu.

1.2. Struktura gry

Każdy tryb ma inną strukturę turnieju:

1.2.1. Tryb Wirtualnej Ligi Piłkarskiej (VFLM):

- 16 Drużyny
- Mecze u siebie i na wyjeździe
- 30 dni meczowych
- 8 równoległych meczów na dzień meczowy
- 240 meczów na sezon Faza grupowa

1.2.2. Wirtualny Puchar Świata w Piłce Nożnej (VFWC):

- 32 drużyn (8 grup po 4 drużyn w grupie)
- 12 fragmenty dnia meczowego (3 dni meczowych po 4 fragmenty na dzień meczowy)
- 4 równoczesnych meczów na fragment dnia meczowego
- 48 meczów na fazę grupową
- Faza pucharowa
- 16 Drużyny

- 5 runda (R16 [1..4]; R16 [5...8]; R8; Półfinały; Finał i 3. miejsce)
- 4 równoczesnych meczów (R16[1..4]; R16[5...8]; R8)
- 2 równoległych meczów (Półfinały; Finał i mecz o 3. miejsce)
- 16 meczów na etapie pucharowym.

2. Koszykówka wirtualna

2.1. VBL zapewnia 24/7/365 doświadczenie zakładów na prawdziwe pieniądze w wirtualnej koszykówce. Liga składa się z 16 drużyn, a sezony trwają nieprzerwanie. Każdy sezon obejmuje 30 dni meczowych (mecze u siebie i na wyjeździe). Zakłady można obstawiać w dowolnym momencie, nawet w trakcie sezonu.

2.2. Szczegóły sezonu: W wersji online jeden sezon trwa łącznie 106:30 minut, podzielony na okres „Pre-League", „Match day Loop" oraz okres „Post league". Okres „Pre-League" trwa przed rozpoczęciem sezonu i wynosi 60 sekund. Wszystkie dni meczowe są podsumowane jako okres „Match Day Loop" o łącznym czasie trwania 105:00 minut. Na koniec każdego sezonu występuje 30-sekundowy okres „Post Season".

2.3. Zakłady na mecz VBL są dozwolone do 10 sekund przed rozpoczęciem. Rynki zakładów na przyszłe dni meczowe bieżącego sezonu pozostają otwarte. Po wybraniu przyszłego dnia meczowego z paska „Match Day" na dole, mecze powiązane z tym dniem wraz z kursami zostaną wyświetlone w dolnej sekcji kursów.

3. Wirtualne konie

3.1. Wirtualne Konie (VHK) zapewniają 24/7/365 doświadczenie zakładów na prawdziwe pieniądze na wirtualnych wyścigach konnych. Zakłady można składać do 10 sekund przed rozpoczęciem najbliższego wyścigu, a także w dowolnym momencie na wszystkie przyszłe wyścigi bieżących dni wyścigowych.

3.2. Wyścigi są generowane w sposób ciągły. Nowy rozpocznie się, gdy tylko zakończy się bieżący. Obstawianie jest możliwe w 10 nadchodzących wyścigach:

- 2 minutowy całkowity cykl zdarzenia;
- 40 sekund fazy obstawiania;
- 65 sekund fazy wydarzenia;
- 15 sekund faza wyników;
- tor 2 trawiasty i 1 ziemny z losowo zaplanowanym wyścigiem na 1000 m;
- 8, 10, 12 lub 14 losowo przydzielonych zawodników.

3.3. Zasady rynków wirtualnych wyścigów konnych

3.3.1. Wygrana: Wybierz zawodnika, który ukończy bieg jako pierwszy.

3.3.2. Miejsce: Wybierz zawodnika, który ukończy na 1. lub 2. miejscu (6-7 zawodników); wybierz zawodnika, który ukończy na 1., 2. lub 3. miejscu (7+ zawodników).

3.3.3. Prognoza (Prawidłowa kolejność): Wybierz zawodników, którzy zajmą 1. i 2. miejsce w prawidłowej kolejności (exacta).

3.3.4. Prognoza (dowolna kolejność): Wybierz zawodników, którzy zajmą 1. i 2. miejsce w dowolnej kolejności (quinella).

3.3.5. Tricast (prawidłowa kolejność): Wybierz zawodników, którzy ukończą wyścig na 1. miejscu, 2. miejscu i 3. miejscu w prawidłowej kolejności (trifecta).

3.3.6.Tricast (dowolna kolejność): Wybierz zawodników, którzy ukończą wyścig na 1. miejscu, 2. miejscu i 3. miejscu w dowolnej kolejności (trójka).

4. Wirtualne wyścigi psów

4.1. Wirtualne Psy (VDK) zapewniają 24/7/365 doświadczenie zakładów na prawdziwe pieniądze na wirtualnych wyścigach psów. Zakłady można obstawiać do 10 sekund przed rozpoczęciem najbliższego wyścigu, a także na dziesięć przyszłych wyścigów w dowolnym momencie.

4.2. Informacje o grze: Wyścigi są generowane w sposób ciągły. Nowy rozpocznie się, gdy tylko zakończy się bieżący.

- 2 minutowy całkowity cykl zdarzenia;
- 37 sekund lub 67 sekund fazy zakładów;
- 38 sekund lub 68 sekund fazy wydarzenia;
- 15 sekund faza wyników;
- tor nocny i dzienny z losowo zaplanowanym dystansem 360 m i 720 m;
- Losowo przydzielani uczestnicy w liczbie 6 lub 8.

4.3. Zasady rynków Virtual Dogs

4.3.1 Wygrana: Wybierz zawodnika, który ukończy bieg jako pierwszy.

4.3.2. Miejsce: Wybierz zawodnika, który ukończy na 1. lub 2. miejscu (6-7 zawodników), wybierz zawodnika, który ukończy na 1., 2. lub 3. miejscu (7+ zawodników).

4.3.3. Prognoza (właściwa kolejność): Wybierz zawodników, którzy ukończą wyścig na 1. i 2. miejscu, w prawidłowej kolejności (exacta).

4.3.4. Prognoza (dowolna kolejność): wybierz zawodników, którzy zajmą 1. i 2. miejsce w dowolnej kolejności (quinella).

4.3.5. Tricast (Correct Order): Wybierz konie, które ukończą wyścig na 1. miejscu, 2. miejscu i 3. miejscu w prawidłowej kolejności (trifecta).

4.3.6.Tricast (dowolna kolejność): Wybierz zawodników, którzy ukończą na 1. miejscu, 2. miejscu i 3. miejscu w dowolnej kolejności (trójka).

VI. Zasady wyścigów chartów, konnych i kłusaków

1. Ogólne

1.1 Wszystkie zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnego ogłoszenia wyniku wyścigu, dokonanego przez właściwą władzę wyścigową w dniu wyścigu.

1.2 W przypadku remisu zakład zostanie wypłacony według wartości nominalnej podzielonej przez liczbę zwycięzców ex aequo w danym wydarzeniu.

1.3 Chociaż Sportsbook dokłada starań, aby dostarczać najbardziej aktualne i dokładne dane, Sportsbook nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek błędy dotyczące danych o wyścigach konnych, chartów lub zaprzęgów.

2. Zasady szczegółowe rynków

2.1. Na rynku „Win Betting" obowiązują zasady dead heat.

2.2. Do rynku „Place Betting" mają zastosowanie następujące zasady:

2.2.1. Gdy w wyścigu startuje 8 lub więcej zawodników, wypłacane jest miejsce za pierwsze, drugie i trzecie miejsce. Jeśli zakład zostanie postawiony, gdy w stawce jest 8 lub więcej zawodników, a stawka zostanie później zmniejszona do 7 lub mniej zawodników, wypłacane będą pierwsze, drugie i trzecie miejsce. Jednakże zastosowanie będą miały potrącenia. Zobacz Tabelę potrąceń w klauzuli 3.3.5.

2.2.2. Zastosowanie mają zasady dead heat.

2.3. Do rynku „Top 2 Bettin" stosują się następujące zasady:

2.3.1. Wypłaca na zawodników, którzy zajmą 1. lub 2. miejsce w wyścigu.

2.3.2. Zakłady są ważne tylko w wyścigach z co najmniej 5 uczestnikami. Wszelkie zakłady postawione na wyścig z mniejszą liczbą niż 5 uczestników zostaną unieważnione.

2.3.3. Obowiązują zasady dead heat.

3. Zasady rozliczeń i anulowania

3.1. Zarysowania:

3.1.1. Jeśli zawodnik zostanie wycofany, stawka zostanie zwrócona.

3.2. Wyścigi porzucone, przełożone i przeniesione

3.2.1. Jeśli wyścig zostanie przerwany lub przeniesiony na inny tor/obiekt (w tym przeniesiony na inny tor w obrębie tego samego obiektu) albo przełożony na inną datę, zakłady pojedyncze zostaną unieważnione. Dotknięte zakłady kombinowane zostaną przeliczone z wyłączeniem tego zdarzenia.

3.2.2. W przypadku przełożenia wyścigu i zmiany terminu na ten sam tor w ciągu 48 godzin od pierwotnej planowanej godziny rozpoczęcia wyścigu wszystkie zakłady pozostają w mocy, tak jakby wyścig nie został przełożony.

3.2.3. Jeśli skreślenia zostaną przywrócone z powodu przełożonego wyścigu na tym samym torze, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.

3.3. Potrącenia

3.3.1. Każdy zakład może podlegać potrąceniu po jego zawarciu. Potrącenia te stosuje się do wartości nominalnej (oczekiwanej wygranej) zakładu.

3.3.2. W przypadku wycofań po ogłoszeniu ostatecznej listy uczestników i po postawieniu zakładu, potrącenia będą stosowane do wartości nominalnej zwycięskich zakładów, zgodnie z tabelą potrąceń – patrz Tabela potrąceń w klauzuli 3.3.5.

3.3.3. Obliczenia potrąceń są określone jako procent odliczany od kwoty wygranej ze stawki.

3.3.4. W przypadku wycofania kilku zawodników z wyścigu, łączna stawka potrącenia zostanie obliczona poprzez zsumowanie stawek potrącenia każdego z wycofanych zawodników zgodnie z tabelą potrąceń. Zobacz Tabelę potrąceń w klauzuli 3.3.5

3.3.5. Tabela potrąceń:

Kursy od (>, więcej niż)	Kursy na (<=, mniejsze lub równe)	Rynek „Wygrana" (%)*	Rynek „Top 2/" (%)*	Rynek „Miejsce" (%)*
1.00	1.01	76	40	26
1.01	1.02	75	40	26
1.02	1.03	75	40	26
1.03	1.04	73	40	26
1.04	1.05	73	40	26
1.05	1.06	73	40	26

Kursy od (>, więcej niż)	Kursy na (<=, mniejsze lub równe)	Rynek „Wygrana” (%)*	Rynek „Top 2/” (%)*	Rynek „Miejsce” (%)*
1.06	1.07	73	40	26
1.07	1.08	72	40	26
1.08	1.09	72	40	26
1.09	1.10	72	40	26
1.10	1.12	71	40	26
1.12	1.14	71	40	26
1.14	1.16	71	40	26
1.16	1.18	69	40	26
1.18	1.20	69	39	26
1.20	1.22	67	39	26
1.22	1.24	65	38	26
1.24	1.25	65	38	26
1.25	1.26	65	38	26
1.26	1.28	65	38	26
1.28	1.30	65	38	26
1.30	1.35	62	38	26
1.35	1.40	60	37	25
1.40	1.45	56	37	25
1.45	1.50	55	37	25
1.50	1.55	53	36	24
1.55	1.60	51	36	24
1.60	1.65	49	35	24
1.65	1.70	47	34	24
1.70	1.75	46	34	23
1.75	1.80	45	34	23
1.80	1.85	44	33	23
1.85	1.90	43	33	23
1.90	1.95	41	32	22
1.95	2.00	40	32	22
2.00	2.05	40	32	22
2.05	2.10	39	31	22
2.10	2.15	37	31	21

Kursy od (>, więcej niż)	Kursy na (<=, mniejsze lub równe)	Rynek „Wygrana” (%)*	Rynek „Top 2/” (%)*	Rynek „Miejsce” (%)*
2.15	2.20	36	30	21
2.20	2.25	36	30	21
2.25	2.30	35	29	21
2.30	2.35	34	29	21
2.35	2.40	33	29	20
2.40	2.45	31	28	20
2.45	2.50	31	28	20
2.50	2.60	30	27	19
2.60	2.70	29	27	19
2.70	2.80	28	26	18
2.80	2.90	27	25	18
2.90	3.00	26	25	18
3.00	3.10	25	24	17
3.10	3.20	24	23	17
3.20	3.30	23	22	16
3.30	3.40	22	22	16
3.40	3.50	22	22	16
3.50	3.60	21	21	15
3.60	3.70	20	21	15
3.70	3.80	20	20	15
3.80	3.90	19	20	14
3.90	4.00	19	20	14
4.00	4.20	18	19	14
4.20	4.40	18	19	14
4.40	4.50	18	19	14
4.50	4.60	16	18	14
4.60	4.80	15	17	13
4.80	5.00	15	17	13
5.00	5.50	13	15	12
5.50	6.00	12	15	12
6.00	6.50	11	14	11
6.50	7.00	10	13	10

Kursy od (>, więcej niż)	Kursy na (<=, mniejsze lub równe)	Rynek „Wygrana” (%)*	Rynek „Top 2/” (%)*	Rynek „Miejsce” (%)*
7.00	7.50	9	12	9
7.50	8.00	8	11	8
8.00	8.50	8	11	8
8.50	9.00	7	10	7
9.00	9.50	7	10	7
9.50	10.00	6	8	6
10.00	11.00	5	7	5
11.00	12.00	5	7	5
12.00	13.00	4	6	4
13.00	14.00	4	6	4
14.00	15.00	3	4	3
15.00	16.00	3	4	3
16.00	17.00	3	4	3
17.00	18.00	2	3	2
18.00	19.00	2	3	2
19.00	20.00	2	3	2
20.00	~	0	0	0

*Kolumna podaje kwotę potrąceń od wartości nominalnej wygranych odpowiedniego zakładu.

3.4. Błędy

3.4.1. Jeśli Sportsbook opublikuje, zamieści lub poda jakiekolwiek nieprawidłowe informacje dotyczące zakładów dla jakiegokolwiek wydarzenia wyścigowego — wyścigów konnych, chartów lub kłusaków — w tym, bez ograniczeń, poprzez podanie błędnych kursów, to niezależnie od przyczyny źródła takiego błędu Sportsbook zastrzega sobie prawo do unieważnienia odpowiedniego zakładu.

3.5. Przyjmowanie zakładów po czasie rozpoczęcia wyścigu

3.5.1. Jeśli pojedynczy zakład zostanie omyłkowo przyjęty po oficjalnym czasie rozpoczęcia Wydarzenia, zakład zostanie unieważniony i zwrócony Końcowemu Graczowi.

3.5.2. Jeśli zakład został przyjęty po oficjalnym czasie rozpoczęcia wydarzenia w ramach zakładu kombinowanego, wówczas to wydarzenie uznaje się za nieważne, a pozostałe części zakładu kombinowanego pozostają w mocy.

3.6. Inne

3.6.1. W przypadku wycofania konia lub charta w późnym terminie na polecenie stewardów, wszystkie zakłady zostaną wypłacone z uwzględnieniem decyzji stewardów dotyczącej statusu konia lub charta (w zależności od przypadku), w tym potrąceń na pozostałych uczestnikach. Zobacz tabelę potrąceń w klauzuli 3.5.5.

3.6.2. Zakłady zostaną rozliczone zgodnie z oficjalną decyzją stewardów w dniu wyścigu. Jeśli koń/pies zostanie później zdyskwalifikowany lub miejsca zostaną zmienione w późniejszym terminie, z jakiegokolwiek powodu,

oficjalny wynik ogłoszony przez stewardów w dniu wyścigu będzie obowiązywał do celów rozliczenia zakładu.

Sportsbook

Jak obstawiać zakłady sportowe?

Wybierz sport, wybierz mecz, wybierz kursy i dodaj je do swojego kuponu. Wprowadź stawkę i kliknij „Postaw zakład".

Jak wykorzystać freebet?

Jeśli otrzymałeś bonus sportowy freebet, oto jak go wykorzystać: Freebet jest ważny przez 5 dni od momentu przyznania, więc wykorzystaj go, zanim wygaśnie. Możesz obstawiać dowolne wydarzenie sportowe, korzystając z freebetu. Uwzględnij co najmniej 2 wydarzeń w swoim zakładzie. Upewnij się, że łączny kurs wynosi 3.00 lub więcej. Obstawiając, nie zapomnij kliknąć ikony prezentu obok przycisku Postaw zakład, aby wykorzystać swój freebet.

Jeśli Twój zakład kombinowany wygra, wygrana (z wyłączeniem stawki freebet) zostanie dodana do Twojego konta jako prawdziwe pieniądze.

Gdzie mogę znaleźć mecze piłkarskie do obstawiania?

Przejdź do Sportsbook i wybierz kategorię „Football". Możesz filtrować według ligi lub meczu.

Dlaczego nie mogę obstawiać zakładów na piłkę nożną?

Mecz może być zawieszony, ograniczony w Twoim regionie lub bonus może nie dotyczyć tego rynku. Sprawdź warunki bonusu lub skontaktuj się z pomocą techniczną.

Dlaczego mój zakład został anulowany?

Zakłady mogą zostać anulowane z powodu odwołania meczów, błędów kursowych lub problemów technicznych. Zostaniesz poinformowany o przyczynie.

Jak znaleźć i obstawiać zakłady na różne dyscypliny sportu, w tym e-sport, oraz brać udział w konkursach?

Przejdź do sekcji „Sport" i wybierz interesującą Cię dyscyplinę oraz typ wydarzenia. Następnie zobaczysz zakres rynków i opcji zakładów. Aby wziąć udział w konkursach, odwiedź stronę „Promocje" i wybierz wyzwanie, które Ci się podoba. Przeczytaj jego zasady i baw się dobrze, biorąc w nim udział.

Zakłady sportowe — sekcja bukmacherska

Status: Zapisana obserwacja — angielskojęzyczny interfejs i ustrukturyzowane dane bukmachera w zrzutach 19.11.2026. Kwoty, wynik, harmonogram, kursy i liczba zdarzeń są dynamiczne; to nie jest bieżąca prognoza ani gwarancje. Rzeczywiste zakłady, wypłaty, wpłaty i wypłaty środków zostały zweryfikowane. Testy potwierdzone, weryfikacja wykonana.

Konfiguracja i możliwości

- Widoczność konfiguracji: kraj RO, blocked=False; waluta EUR, format DECIMAL; minimalny zakład 0.1 EUR; krok 1; szybki wybór zakładów: 50, 100, 250, 500 EUR; znaki po kwocie (€).
- maks. liczba wyborów: 20; dopuszczalny zakres kursu według konfiguracji: 1.001–10000; wypłata gotówkowa włączona=True; szybki zakład=True; powtarzanie wyborów=True; udostępnianie kuponu=True; Maks. zakład=True; prognozy=True; Kanał zakładów=True; Śledzenie gry=True; ustawienia kursów=True; wcześniejsza wypłata=False. To flagi interfejsu, a nie warunek konkretnego zakładu.
- Dodatkowo odnotowano offered: Horse racing, Greyhound, Harness, Predictions.

- Statystyki: Statscore (enabled=True), Betradar (enabled=False); tracker na żywo: Betgenius (enabled=True), Statscore (enabled=True), Betradar (enabled=False); tracker przedmeczowy: Statscore (enabled=True), Betradar (enabled=False).

Nawigacja: Sports / Esports / Racing; Popular, Live, Upcoming, Predictions, Bets Feed; Play Tracker, My Bets, Favorites, Search; betslip z Quick Bet i Odds Settings. Ekran wyświetla ostrzeżenie: Although every effort is made to ensure data displayed on our site is accurate, this data is for information purposes and should be used as a guide only. In the event of any particular information being incorrect, we assume no liability for it.

Combo Boost

Publiczna ustrukturyzowana konfiguracja globalna: min odd 1.3; okres 2025-02-12 00:00 UTC — 2028-10-19 09:12 UTC; days_to_use=1; typ ograniczeń=all. Wpis konfiguracyjny i naliczenie potwierdzone dla odpowiednich kont.

Liczba wyników	Mnożnik
4-4	1.04
5-5	1.05
6-6	1.07
7-7	1.1
8-8	1.15
9-9	1.17
10-10	1.2
11-11	1.25
12-12	1.3
13-13	1.35
14-14	1.4
15-15	1.45
16-20	1.5

Dyscypliny sportu i liczniki

Poniżej — wszystkie kategorie uzyskane z publicznej struktury zdarzeń; kategoria w feedzie niekoniecznie była widoczna/dostępna dla konkretnego zakładu. Liczniki menu bocznego — obserwacje w poszczególnych przechwyceniach, nie stała liczba wydarzeń.

Dyscyplina sportu	Kategorie ID	Zaobserwowane liczniki w menu
Narciarstwo alpejskie	43	4
American Football	16	109, 110, 111
Piłka nożna australijska	13	13
Badminton	31	40, 41, 42
Baseball	3	10, 11
Koszykówka	2	179, 180, 181, 182, 183

Dyscyplina sportu	Kategorie ID	Zaobserwowane liczniki w menu
Koszykówka 3x3	155	1, 5
Boks	10	66, 67
Brawl Stars	168	—
Call of Duty	118	—
Szachy	33	51, 52, 53, 54, 55, 56, 57
Counter-Strike	109	—
Krykiet	21	43, 44, 45, 46, 47
Krykiet 24	238	—
Crossfire	123	—
Kolarstwo	17	1
Dart	22	35
Dota 2	111	—
FC 27	137	—
Unihokej	7	35, 36
Piłka nożna	1	947, 948, 949, 950
Formuła 1	40	3
Futsal	29	2
Golf	9	9
Piłka ręczna	6	66
Hokej na lodzie	4	161, 162, 163
Kabaddi	138	4, 5
Lacrosse	39	1
Mieszane sztuki walki	117	101, 102, 103
Wyścigi motocyklowe	190	1
Overwatch 2	121	—
PUBG Mobile	228	—
Padel	71	1
Pula	25	1
Rugby League	59	5, 6, 7
Rugby union	12	24
Żeglarstwo	81	1
Skoki narciarskie	48	1

Dyscyplina sportu	Kategorie ID	Zaobserwowane liczniki w menu
Slotbet	412	—
Snooker	19	3, 4, 5, 7, 8, 9, 11
Speedway	131	1
Squash	37	2
Sumo	99	3, 4
THE FINALS	253	1
Tenis stołowy	20	42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50
Tenis	5	353, 354, 355, 356, 357
Wyścigi samochodów turystycznych	188	2
Valorant	194	—
Siatkówka	23	86, 87, 88, 89
WarCraft III	122	—
Piłka wodna	26	10
World of Tanks	115	—
eBasketball	302	54, 55, 56, 57
eCricket	305	11, 12, 13
eCricket: X-Battle Bats	322	2, 3
eFighting	304	12, 13, 14, 15
eSoccer	300	79, 80, 81, 82, 83
eSoccer: Rzut karny	307	12, 13, 14
eSoccer: Volta	309	8, 9, 10
eTennis	303	9, 10
eVaquejada	323	2, 3

Ligi / zawody w ustrukturyzowanym katalogu sportowym

Lista nie jest stałym harmonogramem. Zgrupowano unikalne kombinacje sport / kraj lub kategoria / liga; zachowano dyscypliny międzynarodowe, krajowe i elektroniczne.

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Narciarstwo alpejskie	Alpine	Alpine Skiing 2026/27
Narciarstwo alpejskie	Kobiety alpejskie	Alpine Skiing Women 2026/27
Narciarstwo alpejskie	Slalom	Gurgl
Narciarstwo alpejskie	Slalom kobiet	Gurgl Women
American Football	USA	NCAA; NFL; NFL Draft

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
American Football	eFutbol amerykański	AFC East Division (4x2 min); AFC West Division (4x2 min); NFC North Division (4x2 min); NFC South Division (4x2 min)
Piłka nożna australijska	Australia	AFL; AFL, Women
Badminton	Międzynarodowy	Hong Kong Open, MD; Hong Kong Open, MS; Hong Kong Open, WD; Hong Kong Open, WS; Hong Kong Open, XD; Scottish Open, MD; Scottish Open, MS; Scottish Open, WD; Scottish Open, WS; Scottish Open, XD
Baseball	Australia	ABL
Baseball	Międzynarodowy	Asia Winter Baseball League
Baseball	USA	MLB
Baseball	eBaseball	Copa America (2 innings); MLB' 95 (1 inning); World Series (2 innings)
Koszykówka	Argentyna	LNB; Liga de Desarrollo
Koszykówka	Australia	NBL; WNBL
Koszykówka	Brazylia	NBB
Koszykówka	Chile	Liga Femenina
Koszykówka	Chiny	CBA; CBA Club Cup
Koszykówka	Chińskie Tajpej	University Basketball Association, Women
Koszykówka	Dania	Basketligaen
Koszykówka	Anglia	British Basketball Super League
Koszykówka	Finlandia	Division 1 Women; Korisliiga; Korisliiga, Women
Koszykówka	Francja	Pro A
Koszykówka	Niemcy	BBL
Koszykówka	Grecja	A1, Women; Greece Cup; Greek Basketball League
Koszykówka	Hongkong, Chiny	Basketball League Women; Division 1
Koszykówka	Islandia	Urvalsdeild
Koszykówka	Międzynarodowy	ABA Liga 2; BNXT League; BSKT Cup; Club Friendly Games; Euroleague; FIBA Europe Cup; Int. Friendly Games; Liga ABA
Koszykówka	Izrael	Super League
Koszykówka	Włochy	Serie A
Koszykówka	Wybrzeże Kości Słoniowej	Championnat National; Championnat National, Women
Koszykówka	Litwa	LKL; NKL
Koszykówka	Meksyk	LNBP; Liga ABE
Koszykówka	Nowa Zelandia	National Basketball League, Women

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Koszykówka	Norwegia	BLNO
Koszykówka	Polska	1. Liga; PLK
Koszykówka	Portoryko	Baloncesto Superior Nacional Women
Koszykówka	Republika Korei	KBL; WKBL
Koszykówka	Rumunia	Liga Nationala
Koszykówka	Rosja	Cup; United Youth League; VTB United League; Vysshaya Liga; Vysshaya Liga, Women
Koszykówka	Serbia	KLS
Koszykówka	Hiszpania	Copa de Espana; Copa del Rey; Liga ACB
Koszykówka	Szwecja	SBL
Koszykówka	Turcja	Super Lig
Koszykówka	USA	NBA; NBA Cup; NCAA; WNBA
Koszykówka	Urugwaj	LUB; Tercera de Ascenso
Koszykówka	eBasketball	EuroLeague (24 min play); FIBA Americas (24 min play); FIBA Europe (24 min play); NBA '98 - Shootout (45 sec); NBA (24 min play)
Koszykówka 3x3	Międzynarodowy	World Tour Manama
Boks	Międzynarodowy	Elite Boxing; Elite Exhibition Boxing; Exhibition Boxing; Pro Boxing
Boks	eBoxing	HeavyWeight (1 round, 2 min); Light HeavyWeight (1 round, 2 min)
Brawl Stars	Brawl Stars	Brawl Stars World Finals 2026
Call of Duty	Call of Duty	Call of Duty League Championship 2027
Szachy	AI Szachy	gpt-4.1 vs gpt-4.1-mini
Szachy	Engine Chess	Rapid | lc0 vs stockfish
Szachy	Międzynarodowy	Blitz | Total Chess Pilot Match of 4 games Day 1; Rapid | Total Chess Pilot Day 1; Standard | Total Chess Pilot; World Championship Match of 14 games; World Championship Match of 14 games. Additional bets without tie-break
Szachy	Lichess	Lichess: Rated Bullet
Szachy	Mistrzostwa online	Speed Chess Championship
Szachy	Titled Tuesday	Blitz | Nov 24, 2026
Counter-Strike	Counter-Strike 2	CCT EU 2026 Series 15 Play-In; CCT Europe 2026 Series #14; ESEA Advanced Season 59 EU; Elisa Open Suomi Season 14; European Pro League Series 10; H2H 2X2 (MR8); Journey Winter 2026; NODWIN Clutch Series #14; P Galaxy; PGL Major Singapore 2026; RUSH:Brno 2026; Ranked Episode 6

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Counter-Strike	Counter-Strike 2 AI	Decoy Major (MR24)
Krykiet	Australia	Big Bash League; Big Bash League, Women
Krykiet	Anglia	T20 Blast; The Hundred
Krykiet	Eswatani	T10 Spring Cup
Krykiet	Indie	Indian Premier League; Pune Olympia T20 Trophy; Syed Mushtaq Ali Trophy; T20 Chandigarh League
Krykiet	Międzynarodowy	Asia Cup Rising Stars 50-Over; ICC Test Championship; ICC World Cup; ODI Friendlies; T20 Emerging Nations Trophy, Women; T20 Internationals; T20 Internationals Associates, Women
Krykiet	Nepal	T20 Premier League
Krykiet	Oman	D20 Oman League, Women
Krykiet	Republika Południowej Afryki	CSA 4-Day Series
Krykiet	Zjednoczone Emiraty Arabskie	International League T20
Krykiet	Wirtualny krykiet	T1 Turbo Classic; T20 Indian Premier League; T20 Women's Premier League; T5 Fast 5 International; T5 Fast 5 World Legends
Krykiet	eCricket	T1 South Africa; T5 Big Bash League; T5 ICC Men's World Cup; T5 Indian Premier League; T5 Pakistan Super League
Krykiet 24	eCricket	Yodha Premier League Super Over 2026 Week #47
Crossfire	Crossfire	CrossFire Mobile League Season 20
Kolarstwo	Międzynarodowy	Tour de France
Dart	Międzynarodowy	Grand Slam of Darts; Modus Super Series, Women; PDC Players Championship; PDC World Championship
Dota 2	Dota 2	Asgard Championship Season 2; BLAST SLAM IX; DreamLeague Division 2 S5; European Pro League Season 41
FC 27	SIS Gry konkurencyjne	H2H GG League (2x4 min)
FC 27	eFootball	Valhalla Cup 2026 Week #47; Valhalla Cup 4 2026 Week #47; Valkyrie Cup 2026 Week #47
Unihokej	Czechy	Extraliga; Extraliga, Women
Unihokej	Finlandia	Divari
Unihokej	Międzynarodowy	World Championship Women, Qualification
Unihokej	Norwegia	Eliteserien; Eliteserien, Women
Unihokej	Słowacja	Extraliga
Unihokej	Szwecja	Svenska Superligan; Svenska Superligan, Women
Unihokej	Szwajcaria	Unihockey Prime League; Unihockey Prime League, Women

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Piłka nożna	Algieria	Ligue 1
Piłka nożna	Angola	Liga Bantu
Piłka nożna	Argentyna	Liga Profesional; Liga Profesional de Futbol Reserves; Primera Division, Women; Primera Nacional
Piłka nożna	Australia	A-League; A-League, Women; Championship
Piłka nożna	Austria	2. Liga; Bundesliga
Piłka nożna	Azerbejdżan	First Division; Premier League
Piłka nożna	Belgia	Challenger Pro League; Pro League
Piłka nożna	Brazylia	Brasileiro Serie A; Brasileiro Serie B; Copa do Brasil; U20 Carioca, Serie B2
Piłka nożna	Bułgaria	Parva Liga
Piłka nożna	Kamerun	Elite One
Piłka nożna	Chile	Copa Chile; Primera B; Primera Division
Piłka nożna	Chiny	FA Cup
Piłka nożna	Kolumbia	Primera A; Primera B
Piłka nożna	Kostaryka	Primera Division
Piłka nożna	Chorwacja	HNL
Piłka nożna	Cypr	1st Division
Piłka nożna	Czechy	1. Liga; FNL
Piłka nożna	Dania	1. Division; DBU Pokalen; Superliga
Piłka nożna	Ekwador	LigaPro Primera A
Piłka nożna	Egipt	2. Division; Cup; Premier League
Piłka nożna	Anglia	Championship; EFL Cup; EFL Trophy; FA Cup; League One; League Two; National League; National League South ; Premier League; Super League, Women
Piłka nożna	Etiopia	Premier League
Piłka nożna	Francja	Coupe de France; Ligue 1; Ligue 2; Ligue 3
Piłka nożna	Niemcy	2. Bundesliga; 3. Liga; Bundesliga; DFB Cup
Piłka nożna	Grecja	Greece Cup; Super League
Piłka nożna	Węgry	NB I; NB I, Women
Piłka nożna	Indie	Bangalore Super Division; I-League; SSA Champions Cup; Super League; Women's League
Piłka nożna	Indonezja	Liga 1

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Piłka nożna	Międzynarodowy	ASEAN Club Championship; Club Friendly Games; Copa Libertadores; Copa Sudamericana; U17 European Championship, Qualification, Women; U17 Friendly Games; U17 World Cup; UEFA Champions League; UEFA Conference League; UEFA EURO; UEFA Europa League; UEFA Nations League A; Women UEFA Champions League; World Cup
Piłka nożna	Iran	Pro League
Piłka nożna	Irak	Stars League
Piłka nożna	Irlandia	Leinster Senior League; Munster Senior League, Premier Division
Piłka nożna	Włochy	Coppa Italia; Serie A; Serie B
Piłka nożna	Japonia	J.League; J.League 2; J3 League; WE League, Women
Piłka nożna	Jordania	Jordan Cup
Piłka nożna	Kuwejt	Division 1
Piłka nożna	Liban	Premier League
Piłka nożna	Liberia	National League, First Division
Piłka nożna	Malezja	Super League
Piłka nożna	Mauretania	Super D1
Piłka nożna	Meksyk	Liga De Expansion MX; Liga MX
Piłka nożna	Mjanma	National League 2
Piłka nożna	Holandia	Eerste Divisie; Eredivisie
Piłka nożna	Macedonia Północna	1. MFL
Piłka nożna	Irlandia Północna	Premiership
Piłka nożna	Norwegia	1st Division; Eliteserien
Piłka nożna	Paragwaj	Division de Honor
Piłka nożna	Peru	Liga 1
Piłka nożna	Filipiny	UAAP Championship
Piłka nożna	Polska	Ekstraklasa; I Liga; II Liga; III Liga; Puchar Polski
Piłka nożna	Portugalia	Liga Portugal 2; Primeira Liga; U23 Liga Revelacao
Piłka nożna	Portoryko	National Football League
Piłka nożna	Katar	Stars League
Piłka nożna	Republika Korei	K-League 1; K-League 2
Piłka nożna	Rumunia	Superliga
Piłka nożna	Rosja	1. Liga; Cup; Premier League

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Piłka nożna	Arabia Saudyjska	Saudi Pro League; U21 Elite League
Piłka nożna	Szkocja	Championship; League 1; League 2; Premiership; Scottish Cup
Piłka nożna	Serbia	Superliga
Piłka nożna	Seszele	Premier League
Piłka nożna	Słowacja	Slovensky Pohar; Superliga
Piłka nożna	Słowenia	Cup; PrvaLiga
Piłka nożna	Republika Południowej Afryki	Premiership
Piłka nożna	Hiszpania	Copa del Rey; Cup, Women; LaLiga; LaLiga 2; Primera Federacion
Piłka nożna	Surinam	Premier League
Piłka nożna	Szwecja	Allsvenskan; Damallsvenskan
Piłka nożna	Szwajcaria	Challenge League; Super League
Piłka nożna	Syria	Premier League
Piłka nożna	Tajlandia	Thai League 2; Thai League 3; U21 League
Piłka nożna	Tunezja	Ligue 1
Piłka nożna	Turcja	1. Lig; Super Lig
Piłka nożna	USA	MLS
Piłka nożna	Uganda	Premier League
Piłka nożna	Ukraina	Premier League
Piłka nożna	Zjednoczone Emiraty Arabskie	Arabian Gulf League; U21 League
Piłka nożna	Urugwaj	Primera Division
Piłka nożna	Uzbekistan	Superliga
Piłka nożna	Wenezuela	Copa Venezuela
Piłka nożna	Wietnam	V-League 1; V-League 2; Vietnam National Games Women; Vietnam National League, Women
Piłka nożna	Walia	Cymru Premier
Piłka nożna	Zambia	Super League
Piłka nożna	eSoccer	Bundesliga (12 min play); Champions League (12 min play); Coppa Italia (12 min play); Coupe de France (12 min play); England FA Cup (12 min play); FIFA Club World Cup (12 min play); Spain Copa del Rey (12 min play)
Piłka nożna	eSoccer: Volta	Super League (6 min play)
Formuła 1	Formuła 1	Formula 1 2026
Formuła 1	USA	Las Vegas Grand Prix Qualifying; Las Vegas Grand Prix Race

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Futsal	Rosja	Superliga
Golf	LPGA Tour	CME Group Tour Championship
Golf	Kierunki studiów	PGA Championship; The Masters; The Open Championship; US Open
Golf	PGA Tour	The RSM Classic
Golf	Team Events / Specials	Ryder Cup
Piłka ręczna	Austria	HLA Meisterliga
Piłka ręczna	Dania	1. Division; Handboldligaen; Kvindeligaen, Women
Piłka ręczna	Francja	LNH Division 1; LNH Proligue
Piłka ręczna	Niemcy	Bundesliga
Piłka ręczna	Islandia	Urvalsdeild
Piłka ręczna	Międzynarodowy	Champions League; World Championship
Piłka ręczna	Norwegia	Cup, Women; Eliteserien
Piłka ręczna	Rumunia	Liga Nationala; Liga Nationala, Women
Piłka ręczna	Rosja	Superliga
Piłka ręczna	Hiszpania	Liga Asobal
Piłka ręczna	Szwecja	Handbollsligan
Hokej na lodzie	Austria	ICE Hockey League
Hokej na lodzie	Białoruś	Extraliga; Vysshaya Liga
Hokej na lodzie	Kanada	OHL; QMJHL
Hokej na lodzie	Czechy	Extraliga; ULLH
Hokej na lodzie	Dania	Superisligaen
Hokej na lodzie	Finlandia	Liiga; Mestis
Hokej na lodzie	Francja	Ligue Magnus
Hokej na lodzie	Niemcy	DEL; DEL 2
Hokej na lodzie	Międzynarodowy	Alps Hockey League; Asia League; Champions Hockey League; World Championship
Hokej na lodzie	Kazachstan	Pro Hockey League
Hokej na lodzie	Norwegia	Eliteserien; Eliteserien, Women
Hokej na lodzie	Polska	Hokej Liga
Hokej na lodzie	Rosja	KHL; MHL; RHL (MHL - B); VHL; WHL, Women
Hokej na lodzie	Słowacja	Extraliga
Hokej na lodzie	Szwecja	Allsvenskan; HockeyEttan; SDHL; SHL

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Hokej na lodzie	Szwajcaria	National League; Swiss League
Hokej na lodzie	USA	AHL; NHL; PWHL, Women
Hokej na lodzie	eHokej na lodzie	NHL Atlantic Division (3x3 min); NHL Central Division (3x3 min); NHL Metropolitan Division (3x3 min); NHL Pacific Division (3x3 min)
Kabaddi	eKabaddi	Kabaddi World Cup (2x5 min); Pro Kabaddi League (2x5 min)
Lacrosse	Międzynarodowy	National Lacrosse League
Mieszane sztuki walki	ACA	ACA Young Eagles 70
Mieszane sztuki walki	Ares FC	Ares FC 45
Mieszane sztuki walki	Bare Knuckle	BKFC Fight Night: Myrtle Beach
Mieszane sztuki walki	KSW	KSW 123
Mieszane sztuki walki	LFA	LFA 247
Mieszane sztuki walki	Mistrzostwa ONE	ONE Friday Fights 179
Mieszane sztuki walki	Oktagon	Oktagon 98
Mieszane sztuki walki	Power Slap	Power Slap 27
Mieszane sztuki walki	UFC	UFC 335: Oliveira vs Lopes; UFC 336: Van vs Kape; UFC Fight Night: Adesanya vs Magomedov; UFC Fight Night: Prochazka vs Stirling; UFC Fight Night: Salkilld vs Saint-Denis
Mieszane sztuki walki	eMMA	SLAP Heavy Hits (3 rounds); SLAP Viral Hit (3 rounds); UFC Legends (1 round); UFC Women Legends (1 round)
Wyścigi motocyklowe	Moto2	Moto2 2026
Overwatch 2	Overwatch 2	Overwatch Champions Series 2026 - Asia Stage 3
PUBG Mobile	Międzynarodowy	PUBG Mobile Global Championship 2026
Padel	Rosja	Liga Pro
Pula	Międzynarodowy	Mosconi Cup
Rugby League	Australia	NRL; State of Origin
Rugby League	Anglia	Super League
Rugby League	eRugby League	NRL'94 (1 half - 2 min play); World Cup'94 (1 half - 2 min play)
Rugby union	Anglia	Premiership
Rugby union	Francja	Pro D2; Top 14
Rugby union	Międzynarodowy	European Rugby Champions Cup; Lions Tour; Nations Championship; Six Nations; Super Rugby; United Rugby Championship; World Cup
Żeglarstwo	Sail Grand Prix	Sail Grand Prix Championship

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Skoki narciarskie	Skoki narciarskie	Ski Jumping 2026/27
Slotbet	Australia	NBL
Slotbet	Chiny	CBA Club Cup, Group A
Slotbet	Międzynarodowy	United Youth League
Slotbet	Japonia	WE League, Women
Slotbet	Republika Korei	KBL
Slotbet	Rosja	VHL
Snooker	Wydarzenia rankingowe	German Masters, Qualification
Snooker	Triple Crown	The Masters; UK Championship; World Championship
Speedway	Międzynarodowy	Speedway World Championship 2027
Squash	Międzynarodowy	PSA Squash World Tour
Sumo	eSumo	Sekai Sumo Basho (Best of 9)
THE FINALS	Finały	Grand Major 2026
Tenis stołowy	Czechy	Czech Liga Pro
Tenis stołowy	Międzynarodowy	Challenger Series; Setka Cup; TT Cup; WTT Star Contender Muscat, MS; WTT Star Contender Muscat, WS; WTT Star Contender Muscat, XD
Tenis stołowy	Polska	TT Elite Series
Tenis stołowy	Puchar TTX	Czechia, Doubles (7 games, up 7 points); France, Women; Hungary, Double Mixed (2 games, up 12 points); Latvia, Men; Spain, Men
Tenis	ATP	ATP Finals; ATP Finals Doubles
Tenis	ATP Pretendent	ATP Challenger Champaign, USA; ATP Challenger Champaign, USA Doubles; ATP Challenger Drummondville, Canada; ATP Challenger Drummondville, Canada Doubles; ATP Challenger Helsinki, Finland; ATP Challenger Helsinki, Finland Doubles; ATP Challenger Kobe, Japan; ATP Challenger Kobe, Japan Doubles; ATP Challenger Metz, France; ATP Challenger Metz, France Doubles; ATP Challenger Montevideo, Uruguay; ATP Challenger Montevideo, Uruguay Doubles; ATP Challenger Sydney, Australia; ATP Challenger Sydney, Australia Doubles
Tenis	Puchar Davisa	Davis Cup
Tenis	Wielki Szlem	Australian Open; Australian Open, Women; French Open; French Open, Women; US Open; US Open, Women; Wimbledon; Wimbledon, Women
Tenis	UTR	UTR Pro Series Men; UTR Pro Series Women
Tenis	WTA 125K	WTA 125K Colina, Chile; WTA 125K Colina, Chile Doubles

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Tenis	Światowy tenis mężczyzn	M15 Alcala de Henares, Spain; M15 Alcala de Henares, Spain, Doubles; M15 Antalya, Turkey; M15 Antalya, Turkey, Doubles; M15 Hua Hin, Thailand, Doubles; M15 Kuala Lumpur, Malaysia, Doubles; M15 Monastir, Tunisia; M15 Monastir, Tunisia, Doubles; M15 Olavarria, Argentina; M15 Olavarria, Argentina, Doubles; M15 Orlando, USA; M15 Santa Cruz, Bolivia; M15 Santa Cruz, Bolivia, Doubles; M15 Sharm El Sheikh, Egypt; M15 Sharm El Sheikh, Egypt, Doubles; M25 Bhubaneswar, India; M25 Bradenton, USA; M25 Bradenton, USA, Doubles; M25 Chihuahua, Mexico; M25 Chihuahua, Mexico, Doubles; M25 Heraklion, Greece; M25 Heraklion, Greece, Doubles; M25 Lajeado, Brazil; M25 Lajeado, Brazil, Doubles; M25 Monastir, Tunisia; M25 Monastir, Tunisia, Doubles; M25 Vale Do Lobo, Portugal; M25 Vale Do Lobo, Portugal, Doubles
Tenis	Światowy tenis kobiet	W15 Alcala de Henares, Spain; W15 Alcala de Henares, Spain, Doubles; W15 Antalya, Turkey; W15 Antalya, Turkey, Doubles; W15 Monastir, Tunisia; W15 Monastir, Tunisia, Doubles; W15 Paris, France; W15 Paris, France, Doubles; W15 Sharm El Sheikh, Egypt; W15 Sharm El Sheikh, Egypt, Doubles; W35 Orlando, USA; W35 Sao Paulo, Brazil; W35 Sao Paulo, Brazil, Doubles; W50 Funchal, Portugal; W50 Funchal, Portugal, Doubles; W50 Heraklion, Greece; W50 Heraklion, Greece, Doubles; W75 Sydney, Australia; W75 Trnava, Slovakia; W75 Trnava, Slovakia, Doubles
Tenis	ePadel	PDX Cup (1 set)
Tenis	eTennis	AO (2 games; at 1–1, up to 3); Roland Garros (2 games; at 1–1, up to 3); US Open (2 games; at 1–1, up to 3); Wimbledon (2 games; at 1–1, up to 3)
Wyścigi samochodów turystycznych	Supercars	Adelaide Grand Final Race 35; Supercars Championship
Valorant	Valorant	VCT 2027: Americas Kickoff: NA - Qualifier Playoffs
Siatkówka	Argentyna	Metropolitana Torneo Superiores
Siatkówka	Białoruś	Liga Pro 4x4, 3 sets (3rd to 15)
Siatkówka	Brazylia	Superliga; Superliga, Women
Siatkówka	Bułgaria	Super League, Women
Siatkówka	Chiny	Volleyball League
Siatkówka	Czechy	Cup, Women
Siatkówka	Dania	VolleyLigaen; VolleyLigaen Women
Siatkówka	Finlandia	Mestaruusliiga, Women
Siatkówka	Francja	Ligue A; Ligue A Women
Siatkówka	Niemcy	1st Bundesliga; 1st Bundesliga Women
Siatkówka	Grecja	A1

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
Siatkówka	Międzynarodowy	CEV Challenge Cup; Champions League; Champions League, Women; MEVZA Women
Siatkówka	Włochy	Serie A1, Women; SuperLega
Siatkówka	Japonia	SV League
Siatkówka	Jordania	Cup
Siatkówka	Kenia	National League; National League, Women
Siatkówka	Łotwa	Cup, Women; Nacionala Liga 1
Siatkówka	Holandia	Eredivisie, Women
Siatkówka	Polska	TAURON Liga; TAURON Liga, Women
Siatkówka	Republika Korei	V League; V League, Women
Siatkówka	Rumunia	Divizia A1, Women
Siatkówka	Rosja	Liga Pro, Women; Superliga; Superliga, Women
Siatkówka	Słowacja	Cup, Women
Siatkówka	Turcja	Cup, Women; Efeler Ligi; Sultanlar Ligi, Women
Siatkówka	USA	NCAA, Women
Siatkówka	eVolleyball	CEV EuroVolley (1 set — 25 pts); CEV EuroVolley, Women (1 set — 25 pts); Liga Nacional de Futevôlei; SA Championship (1 set — 25 pts); SA Championship, Women (1 set — 25 pts)
WarCraft III	Warcraft 3	Ancient of Wonders Cup 2026 #2
Piłka wodna	Międzynarodowy	LEN Euro Cup; LEN Euro Cup, Women
Piłka wodna	Włochy	Serie A1
World of Tanks	Mir Tankov	BB Champions Cup 2026
eBasketball	Blitz	Euroleague (1 min play); NBA (1 min play)
eBasketball	Brazylia	NBB
eBasketball	Chiny	CBA
eBasketball	Francja	LNB Elite
eBasketball	Międzynarodowy	Euroleague; FIBA Americas; FIBA Europe
eBasketball	Filipiny	PBA, Governors Cup
eBasketball	Hiszpania	Liga ACB
eBasketball	Turcja	Super Lig
eBasketball	USA	NBA
eCricket	Australia	T5 BBL
eCricket	Anglia	T1 England Blast

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
eCricket	Międzynarodowy	T5 ICC Men's World Cup; T5 Indian Premier League
eCricket	Pakistan	T5 Pakistan Super League
eCricket	Republika Południowej Afryki	T1 South Africa
eCricket: X-Battle Bats	Międzynarodowy	X-Battle IPL T10
eFighting	Niesprawiedliwość	Gotham City
eFighting	Mortal Kombat	Season of Blood
eFighting	TMNT	Tournament Fighters' 93
eFighting	Król Wojowników	KofF XIV
eSoccer	Belgia	Jupiler Pro League (2x4 min)
eSoccer	Brazylia	Copa do Brasil (2x6 min)
eSoccer	Anglia	FA Cup (2x6 min); Premier League (2x6 min)
eSoccer	Francja	Coupe de France (2x6 min); Ligue 1 (2x6 min)
eSoccer	Niemcy	Bundesliga (2x6 min)
eSoccer	Międzynarodowy	Africa Cup of Nations (2x4 min); Champions League (2x6 min); Copa Libertadores (2x6 min); FIFA Club World Cup (2x6 min)
eSoccer	Włochy	Coppa Italia (2x6 min); Serie A (2x6 min)
eSoccer	Japonia	J1 League (2x6 min)
eSoccer	Meksyk	Liga MX (2x6 min)
eSoccer	Portugalia	Liga Portugal (2x6 min)
eSoccer	Rosja	Premier League (2x6 min)
eSoccer	Hiszpania	Copa del Rey (2x6 min); La Liga (2x6 min)
eSoccer	Turcja	Super Lig (2x6 min); Turkish Cup (2x6 min)
eSoccer	Wenezuela	Liga FUTVE (2x6 min)
eSoccer: Rzut karny	Brazylia	Brasileiro Série A
eSoccer: Rzut karny	Międzynarodowy	World Cup
eSoccer: Rzut karny	Hiszpania	La Liga
eSoccer: Volta	Brazylia	Street LNF
eSoccer: Volta	Chiny	Chinese Super League
eSoccer: Volta	Międzynarodowy	Europe Super League
eSoccer: Volta	Holandia	Eredivisie
eTennis	ATP '89	ATP Tour (1 Game)
eTennis	Australia	Australian Open (Up to 2 games; at 1–1, up to 3)

Sport	Kategoria / kraj	Zawody
eTennis	Anglia	Wimbledon (Up to 2 games; at 1–1, up to 3)
eTennis	Francja	Roland Garros (Up to 2 games; at 1–1, up to 3)
eTennis	USA	US Open (Up to 2 games; at 1–1, up to 3)
eVaquejada	Brazylia	AO VIVO — 4 atts: 8 pts (1–2), 10 pts (3–4)
—	—	MOVE Cup, Barcelona 2027

Opisy obserwowanych typów rynków

Publiczny katalog opisów bukmachera zawiera następujące samodzielne typy rynków i nazwy (nie oznacza to dostępności wszystkich wariantów we wszystkich wydarzeniach).

Kombinacja

1 połowa – 1x2 i obie drużyny strzelą; 1 połowa – 1x2 i suma; 1 połowa – podwójna szansa i obie drużyny strzelą; 1 połowa – podwójna szansa i suma; 1 połowa – zwycięzca i suma; 1 połowa handicap i suma 1 połowy; 1 kwarta – zwycięzca i suma; 1 kwarta handicap i suma 1 kwarty; 1x2 i obie drużyny strzelą; 1x2 i pierwszy gol; 1x2 i suma; 1x2 i suma (w tym dodatkowe zmiany); 2 połowa – 1x2 i obie drużyny strzelą; Zwycięzca combo rund i suma; Zwycięzca combo i zwycięzca rundy {!roundnr}; Combo runda {!roundnr} – suma zabójstw i pierwsze zabójstwo; Combo runda {!roundnr} – zwycięzca i pierwsze zabójstwo; Combo runda {!roundnr} – metoda zwycięstwa i pierwsze zabójstwo; Combo runda {!roundnr} – metoda zwycięstwa i suma; Zwycięzca combo rundy {!roundnr} i pozostało HP; Zwycięzca combo rundy {!roundnr} i pozostały czas; Podwójna szansa i obie drużyny strzelą; Podwójna szansa i suma; Podwójny wynik (1 kwarta/mecz w tym dogrywka); Podwójny wynik (1 set/mecz); Podwójny wynik (5 zmiany/mecz); Pierwsze {innings} zmian 1x2 i 1x2 (w tym dodatkowe zmiany); Handicap (w tym OT) i suma (w tym OT); Najwyższe zamknięcie i najwięcej 180; Przegrany 1 set i wygrany mecz; Zwycięzca meczu i najwyższe zamknięcie; Zwycięzca meczu i najwięcej 180; Zwycięzca meczu i suma map; Nieparzyste/Parzyste i suma; Rzuty karne – zwycięzca i suma; Wygrana 1 seta i meczu; Suma i obie drużyny strzelą; Zwycięzca i dokładne rundy; Zwycięzca i zakres rund; Zwycięzca i suma; Zwycięzca i suma (w tym dodatkowe zmiany); Zwycięzca (w tym OT) i suma (w tym OT); Mapa {!mapnr} – zwycięzca meczu i zwycięzca mapy; Mapa {!mapnr} – zwycięzca i 1 połowa - 1x2; {!mapnr} mapa - zwycięzca i zwycięzca 1. rundy pistoletowej; {!mapnr} mapa - zwycięzca i czas trwania mapy; {!mapnr} mapa - zwycięzca i łączna liczba zabójstw; {!mapnr} mapa - zwycięzca i łączna liczba rund; {!setnr} set - zwycięzca i suma.

CorrectScore

1st połowa - dokładny wynik; Dokładny wynik; Dokładny wynik (w mapach); Dokładny wynik (w tym dogrywka 1st połowy); Dokładny wynik (w tym dogrywka i rzuty karne); Dokładny wynik (w tym dogrywka); Dogrywka - dokładny wynik; Dogrywka 1st połowa - dokładny wynik; Dogrywka 1st połowa - dokładny wynik [{score}]; Rzuty karne - dokładny wynik; Dokładny wynik rund; {!gamenr} gra - dokładny wynik; {!mapnr} mapa - dokładny wynik 1st połowy; {!mapnr} mapa - dokładny wynik; {!periodnr} okres - dokładny wynik; {!roundnr} runda - dokładny wynik; {!roundnr} runda - wynik zabójstw; {!setnr} set - dokładny wynik; {!setnr} set tiebreak - dokładny wynik.

CorrectScoreEP

Dokładny wynik (Bore Draw).

Dodatkowe

przewaga połowy 1 – margines zwycięstwa dowolnej drużyny; Margines zwycięstwa dowolnej drużyny; Margines zwycięstwa dowolnej drużyny (w tym dogrywka); Metoda Finish him; Metoda pierwszego punktu (w tym dogrywka); Pierwsza zbita figura; Pierwszy ruch; Pierwsza figura do ruchu; Pierwsza drużyna, która zdobędzie punkty; Pierwszy do szacha; Metoda ostatniego punktu (w tym dogrywka); Ostatnia drużyna, która zdobędzie przyłożenie; Rzuty karne – margines zwycięstwa; Drużyna, która strzeli pierwsza i wygra mecz; Drużyna, która strzeli pierwsza, prowadzi do przerwy i wygra; Kto będzie miał więcej bierek na koniec?; Zakres marginesu zwycięstwa; {!inningnr} innings – metoda wykluczenia {$competitor1} {!dismissalnr} (sposób 2); {!inningnr} innings – metoda wykluczenia {$competitor2} {!dismissalnr} (sposób 2); {!legnr} leg – zwycięski double; {!legnr} leg – kolor zwycięskiego double; {!mapnr} mapa – zakres baronów; {!mapnr} mapa – zakres koszar; {!mapnr} mapa – zakres smoków; {!mapnr} mapa — dokładne rundy na mapie; {!mapnr} mapa — forma pierwszego barona; {!mapnr} mapa — pierwszy przedmiot zużywalny z trzeciego Roshana; {!mapnr} mapa — lokalizacja zniszczenia pierwszej wieży 3; {!mapnr} mapa — rola z najwyższym wynikiem asyst; {!mapnr} mapa — rola z najwyższym wynikiem zabójstw; {!mapnr} mapa — zasięg inhibitora; {!mapnr} mapa — zasięg zabójstw; {!mapnr} mapa — rola ostatnio zabitego bohatera; {!mapnr} mapa — pozycja ostatnio zabitego bohatera; {!mapnr} mapa — czas wystąpienia zabójstw 10; {!mapnr} mapa — poprawny wynik rund pistoletowych; {!mapnr} mapa — główny atrybut ostatnio wybranego bohatera; {!mapnr} mapa — rola pierwszego wybranego bohatera; {!mapnr} mapa — rola zostanie zabita jako pierwsza; {!mapnr} mapa — zasięg Roshana; {!mapnr} mapa — runda {roundnr} metoda zwycięstwa; {!mapnr} mapa — zasięg wieży; {!mapnr} map - zasięg wieży; {!mapnr} map - która rola zdobędzie pierwsze zabójstwo; {!mapnr} map - margines zwycięstwa; {!mapnr} map - zasięg barona {$competitor1}; {!mapnr} map - zasięg koszar {$competitor1}; {!mapnr} map - zasięg smoka {$competitor1}; {!mapnr} map - zasięg inhibitora {$competitor1}; {!mapnr} map - zasięg zabójstw {$competitor1}; {!mapnr} map - zasięg Roshana {$competitor1}; {!mapnr} map - zasięg wieży {$competitor1}; {!mapnr} map - zasięg wieżyczki {$competitor1}; {!mapnr} map - zasięg barona {$competitor2}; {!mapnr} map - zasięg koszar {$competitor2}; {!mapnr} map - zasięg smoka {$competitor2}; {!mapnr} map - zasięg inhibitora {$competitor2}; {!mapnr} map - zasięg zabójstw {$competitor2}; {!mapnr} map - zasięg Roshana {$competitor2}; {!mapnr} map - zasięg wieży {$competitor2}; {!mapnr} map - zasięg wieżyczki {$competitor2}; {!mapnr} map - typ smoka {ordernr}; {!quarternr} kwarta - margines zwycięstwa; {!roundnr} runda - metoda zwycięstwa; wynik pierwszego drive'a {$competitor1}; wynik pierwszego drive'a {$competitor2}.

H2H

Głowa 2 Głowa (zespoły).

Handicap

handicap 180s; 1 połowa - handicap rzutów rożnych; 1 połowa - handicap; 1 połowa - handicap spalonych; 1 połowa - handicap pozostałego czasu; 1 połowa - handicap strzałów; 1 połowa - handicap strzałów na bramkę; 1 połowa - handicap wrzutów z autu; 1 połowa - handicap przyłożeń; 1 połowa - handicap trafień w konstrukcję; 1 połowa - handicap xG; 2 piłka (handicap); 2-punktowy handicap (w tym dogrywka); 2 połowa - handicap; 2 połowa - handicap (w tym dogrywka); 3-punktowy handicap (w tym dogrywka); Handicap asów; Handicap asyst (w tym dogrywka); Handicap koszar; Handicap kartek; Handicap przełamań; Handicap rzutów rożnych; Handicap smoków; Handicap wznowień; Handicap fauli; Handicap fauli (w tym dogrywka); Handicap frame'ów; Handicap gier; Handicap odbić od bramki; Handicap; Handicap (w tym dogrywka 1 połowy); Handicap (w tym dodatkowe zmiany); Handicap (w tym dogrywka i rzuty karne); Handicap (w tym dogrywka); Handicap w 0-{!roundnr} rundach; Handicap wrzutów z autu; Handicap inhibitorów; Zmiany 1 do 5 - handicap; Zmiany 1 do {inningnr} - handicap; Handicap zabójstw; Handicap legów; Handicap map; Handicap mniejszych kar; Handicap spalonych; Dogrywka - handicap kartek; Dogrywka - handicap rzutów rożnych; Dogrywka - handicap; Dogrywka - handicap spalonych; Dogrywka - handicap strzałów na bramkę; Dogrywka 1 połowa - handicap kartek; Dogrywka 1 połowa - handicap rzutów rożnych; Dogrywka 1 połowa - handicap; Dogrywka 1 połowa - handicap spalonych; Dogrywka 1 połowa - handicap strzałów na bramkę; Handicap rzutów karnych; Handicap punktowy; Handicap goli w przewadze; Handicap zbiórek (w tym dogrywka); Pozostały czas - handicap; Handicap rund; Handicap obron; Handicap setów; Handicap strzałów; Handicap strzałów na bramkę; Handicap przejęć (w tym dogrywka); Handicap wież; Handicap przyłożeń; Handicap wieżyczek; Handicap trafień w konstrukcję; Handicap xG; {!framenr} frame - handicap punktowy; {!gamenr} gra - handicap punktowy; {!inningnr} inning - handicap; {!mapnr} mapa - handicap rundy 1. połowy; {!mapnr} mapa - handicap rundy 2. połowy; {!mapnr} mapa - handicap koszar; {!mapnr} mapa - handicap smoków; {!mapnr} mapa - handicap inhibitorów; {!mapnr} mapa - handicap zabójstw; {!mapnr} mapa - handicap zabójstw w ciągu {!minnr} minut; {!mapnr} mapa - handicap Roshanów; {!mapnr} mapa - handicap rund; {!mapnr} mapa - handicap wież; {!mapnr} mapa - handicap wieżyczek; {!periodnr} perioda - handicap; {!quarternr} kwarta - handicap; {!quarternr} kwarta - handicap (w tym dogrywka); {!roundnr} runda - handicap; {!roundnr} runda - handicap zabójstw; {!setnr} set - handicap asów; {!setnr} set - handicap podwójnych błędów; {!setnr} set - handicap gemów; {!setnr} set - handicap; {!setnr} set - handicap legów; {!setnr} set - handicap punktowy; {!setnr} set tie-break - handicap punktowy.

HandicapDokładnyWynik

1. połowa - handicap {hcp} 3-drożny; handicap {hcp} 3-drożny; handicap {hcp} 3-drożny (w tym dodatkowe inningi); Booking point handicap {hcp} 3-drożny; Corner handicap {hcp} 3-drożny; Map handicap {hcp} 3-drożny; {!gamenr} gra - handicap {hcp} 3-drożny; {!periodnr} okres - handicap {hcp} 3-drożny; {!setnr} set - handicap {hcp} 3-drożny.

HandicapFast

Handicap w okresie {from}-{to}.

Micro

1 min – pierwsze zdarzenie w {from}-{to}; 1 min – zdarzenie w {from}-{to}; 3 min – pierwsze zdarzenie w {from}-{to}; 3 min – zdarzenie w {from}-{to}; 30 s – zdarzenie w {from}-{to}; wynik drive {!drivenr}; drive do punktu {!drivenr}; drive do przyłożenia {!drivenr}; {!mapnr} mapa – lider networth o {time} {time_unit}; {!mapnr} mapa – strona spawnu runy o {time} {time_unit}; {!mapnr} mapa 10 min – zabójstwa 1x2 w {from}-{to}; {!mapnr} mapa 10 min – handicap zabójstw w {from}-{to}; {!mapnr} mapa 10 min – zabójstwa parzyste/nieparzyste w {from}-{to}; {!mapnr} mapa 10 min – łączna liczba zabójstw w {from}-{to}; {!mapnr} mapa 10 min – łączna liczba zabójstw {$competitor1} w {from}-{to}; {!mapnr} mapa 10 min – łączna liczba zabójstw {$competitor2} w {from}-{to}.

OddEven

1. połowa - nieparzyste/parzyste; 1. połowa - nieparzyste/parzyste rzuty rożne; 1. połowa - nieparzyste/parzyste przyłożenia; 1. połowa - {$competitor1} nieparzyste/parzyste; 1. połowa - {$competitor2} nieparzyste/parzyste; 1. powyżej - nieparzyste/parzyste; 2. połowa - nieparzyste/parzyste; 2. połowa - nieparzyste/parzyste (w tym dogrywka); 4 nieparzyste/parzyste; 6 nieparzyste/parzyste; Kartki nieparzyste/parzyste; Końcowa liczba elementów nieparzyste/parzyste; Zabójstwa nieparzyste/parzyste; Nieparzyste/parzyste; Nieparzyste/parzyste (w tym dodatkowe zmiany); Nieparzyste/parzyste (w tym dogrywka i rzuty karne); Nieparzyste/parzyste (w tym dogrywka); Rzuty rożne nieparzyste/parzyste; Ramki nieparzyste/parzyste; Gry nieparzyste/parzyste; Nieparzyste/parzyste w rundach 0-{!roundnr}; Mapy nieparzyste/parzyste; Spalone nieparzyste/parzyste; Sety nieparzyste/parzyste; Strzały na bramkę nieparzyste/parzyste; Rzuty karne - nieparzyste/parzyste; Rzuty karne - {$competitor1} nieparzyste/parzyste; Rzuty karne - {$competitor2} nieparzyste/parzyste; Rundy nieparzyste/parzyste; Wyautowania nieparzyste/parzyste; Biegi nieparzyste/parzyste; Łączna liczba ruchów nieparzyste/parzyste; Łączna liczba rund {$competitor1} nieparzyste/parzyste; Łączna liczba rund {$competitor2} nieparzyste/parzyste; {!framenr} ramka - nieparzyste/parzyste; {!gamenr} gra - nieparzyste/parzyste; {!inningnr} zmiany - nieparzyste/parzyste; {!inningnr} zmiany - {$competitor1} 4 nieparzyste/parzyste; {!inningnr} zmiany - {$competitor1} nieparzyste/parzyste; {!inningnr} zmiany - {$competitor1} nieparzyste/parzyste przy {!dismissalnr} wyautowaniu; {!inningnr} zmiany - {$competitor2} 4 nieparzyste/parzyste; {!inningnr} zmiany - {$competitor2} nieparzyste/parzyste; {!inningnr} zmiany - {$competitor2} nieparzyste/parzyste przy {!dismissalnr} wyautowaniu; {!inningnr} zmiany powyżej {overnr} - {$competitor1} nieparzyste/parzyste; {!inningnr} zmiany powyżej {overnr} - {$competitor2} nieparzyste/parzyste; {!inningnr} zmiany powyżej 0 do {overnr} - {$competitor1} suma nieparzyste/parzyste; {!inningnr} zmiany powyżej 0 do {overnr} - {$competitor2} suma nieparzyste/parzyste; {!mapnr} mapa - zabójstwa nieparzyste/parzyste; {!mapnr} mapa - parzystość liczby rund; {!mapnr} mapa - rundy nieparzyste/parzyste; {!mapnr} mapa - parzystość łącznej liczby zabójstw; {!overnr} over - {$competitor1} runy nieparzyste/parzyste; {!overnr} over - {$competitor2} runy nieparzyste/parzyste; {!periodnr} okres - nieparzyste/parzyste; {!quarternr} kwarta - nieparzyste/parzyste; {!roundnr} runda - nieparzyste/parzyste; {!roundnr} runda - {$competitor1} nieparzyste/parzyste; {!roundnr} runda - {$competitor2} nieparzyste/parzyste; {!setnr} set - nieparzyste/parzyste; {!setnr} set - gemy nieparzyste/parzyste; {!setnr} set - legi nieparzyste/parzyste; {!setnr} set gem {gamenr} - punkty nieparzyste/parzyste; {!setnr} set tiebreak - punkty nieparzyste/parzyste; {$competitor1} kartki nieparzyste/parzyste; {$competitor1} nieparzyste/parzyste; {$competitor1} nieparzyste/parzyste (w tym dogrywka); {$competitor1} rzuty rożne nieparzyste/parzyste; {$competitor1} nieparzyste/parzyste w rundach 0-{!roundnr}; {$competitor1} runy nieparzyste/parzyste; {$competitor2} kartki nieparzyste/parzyste; {$competitor2} nieparzyste/parzyste; {$competitor2} nieparzyste/parzyste (w tym dogrywka); {$competitor2} rzuty rożne nieparzyste/parzyste; {$competitor2} nieparzyste/parzyste w rundach 0-{!roundnr}; {$competitor2} runy nieparzyste/parzyste.

Inne

Dowolny typ zdobyczy punktowej drużyny {!pointnr} punkt (w tym dogrywka); Ranga czarnego gońca (po ruchu {move}); Ranga czarnego skoczka (po ruchu {move}); Ranga czarnej wieży (po ruchu {move}); Cyfra w końcowym wyniku; Dokładny sposób zwycięstwa; Najszybsze okrążenie; Pierwsza akcja punktowa; Pierwsze zdarzenie (wariant 6); Pierwsze zdarzenie (kartka lub gol); Pierwsze zdarzenie (kartka lub spalony); Pierwsze zdarzenie (rzut rożny lub spalony); Pierwsze zdarzenie (wybicie od bramki lub rzut rożny); Pierwsze zdarzenie (gol lub zmiana); Pierwsze zdarzenie (obrona lub kartka); Pierwsze zdarzenie (obrona lub spalony); Pierwsze zdarzenie (strzał lub faul); Pierwsze zdarzenie (wrzut lub faul); Do przerwy/koniec meczu; Dokładny wynik do przerwy/koniec meczu; Najwyższa pierwsza partnerstwo; Połowa z największą liczbą punktów; Inning z największą liczbą punktów; Okres z największą liczbą punktów; Kwarta z największą liczbą punktów; Jak zakończy się walka; Ile gier zostanie rozstrzygniętych dodatkowymi punktami; Ile setów zostanie rozstrzygniętych dodatkowymi punktami; Ostatnia akcja punktowa; Ostatnie zdarzenie (wariant 6); Sposób zwycięstwa; Sposób zwycięstwa; Podwójna szansa na sposób zwycięstwa; Sposób kwalifikacji i runda; Następny typ zdobyczy punktowej (w tym dogrywka); Liczba ptaków na ekranie dokładnie o {time}; Liczba wiewiórek chipmunków na ekranie dokładnie o {time}; Liczba szopów na ekranie dokładnie o {time}; Liczba wiewiórek na ekranie dokładnie o {time}; Rzuty karne - wynik ostatniego karnego; Zwycięzca wyścigu; Same Game Parlay {from} do {to}; Typ zdobyczy punktowej {!pointnr} punkt (w tym dogrywka); Wynik obrotu w {from}-{to}; Najlepszy pałkarz; Najlepszy bowler; Najlepszy pałkarz {$competitor1}; Najlepszy bowler {$competitor1}; Najlepszy pałkarz {$competitor2}; Najlepszy {$competitor2} bowler; Handel na rynku na żywo 1; Handel na rynku na żywo 10; Handel na rynku na żywo 11; Handel na rynku na żywo 12; Handel na rynku na żywo 13; Handel na rynku na żywo 14; Handel na rynku na żywo 15; Handel na rynku na żywo 16; Handel na rynku na żywo 17; Handel na rynku na żywo 18; Handel na rynku na żywo 19; Handel na rynku na żywo 2; Handel na rynku na żywo 20; Handel na rynku na żywo 3; Handel na rynku na żywo 4; Handel na rynku na żywo 5; Handel na rynku na żywo 6; Handel na rynku na żywo 7; Handel na rynku na żywo 8; Handel na rynku na żywo 9; Handel zakładami outright 1; Handel zakładami outright 10; Handel zakładami outright 11; Handel zakładami outright 12; Handel zakładami outright 13; Handel zakładami outright 14; Handel zakładami outright 15; Handel zakładami outright 16; Handel zakładami outright 17; Handel zakładami outright 18; Handel zakładami outright 19; Handel zakładami outright 2; Handel zakładami outright 20; Handel zakładami outright 21; Handel zakładami outright 22; Handel zakładami outright 23; Handel zakładami outright 24; Handel zakładami outright 25; Handel zakładami outright 26; Handel zakładami outright 27; Handel zakładami outright 28; Handel zakładami outright 29; Handel zakładami outright 3; Handel zakładami outright 30; Handel zakładami outright 4; Handel zakładami outright 5; Handel zakładami outright 6; Handel zakładami outright 7; Handel zakładami outright 8; Handel zakładami outright 9; Kiedy zakończy się gra; Kiedy zostanie zdobyty {!goalnr} gol (interwał 10 min); Kiedy zostanie zdobyty {!goalnr} gol (interwał 30 min); Która drużyna zdobędzie punkt; Ranga białego gońca (po ruchu {move}); Ranga białego skoczka (po ruchu {move}); Ranga białej wieży (po ruchu {move}); Czy będzie dogrywka i gol zdobyty w dogrywce; Zwycięzca i grupa rund; {!drivenr} akcja {playnr} - {%competitor} gra typ; {!gamenr} gra - wynik punktu {!pointnr}; {!goalnr} gol - strefa uderzenia; {!goalnr} gol - typ zdobycia; {!inningnr} inning - {$competitor1} {!dismissalnr} sposób wyeliminowania (6 sposób); {!inningnr} inning - {$competitor1} {!dismissalnr} sposób wyeliminowania (rozszerzony); {!inningnr} inning - {$competitor2} {!dismissalnr} sposób wyeliminowania (6 sposób); {!inningnr} inning - {$competitor2} {!dismissalnr} sposób wyeliminowania (rozszerzony); {!legnr} leg - pierwsza lotka; {!mapnr} mapa - typ aktywowanej runy przywołanej w {time} {time_unit}; {!mapnr} mapa - typ duszy smoka; {!mapnr} mapa - czas trwania; {!mapnr} mapa - czy smok {kind} zostanie zabity?; {!mapnr} mapa - {%player}; {!quarternr} kwarta - pierwsza akcja punktowa; {!scorenr} akcja punktowa; {!setnr} set - przełamanie serwisu w secie; {!setnr} set gra {gamenr} - dokładny wynik; {!setnr} set gra {gamenr} - dokładny wynik lub przełamanie; {$competitor1} - {!goalnr} gol - interwał; {$competitor1} połowa z największą liczbą punktów; {$competitor1} kwarta z największą liczbą punktów; {$competitor1} {!wicketnr} sposób wyeliminowania (2 sposób); {$competitor2} - {!goalnr} gol - interwał; {$competitor2} połowa z największą liczbą punktów; {$competitor2} kwarta z największą liczbą punktów; {$competitor2} {!wicketnr} sposób wyeliminowania (2 sposób).

Bezpośrednio

Zwycięzca mistrzostw AFC; Zwycięzca dywizji East AFC; Zwycięzca dywizji North AFC; Zwycięzca dywizji South AFC; Zwycięzca dywizji West AFC; Zwycięzca dywizji Central AL; Zwycięzca dywizji East AL; Zwycięzca dywizji West AL; American League Comeback Player of the Year; American League Cy Young Winner; American League MVP; American League Manager of the Year; American League Reliever of the Year; American League Rookie of the Year; American League Winner; Apertura Winner; Art Ross Trophy Winner; Atlantic Division Winner; Best CONCACAF Team; Best Goalkeeper of the Tournament; Best Regular Season Record (%); Best Young Player of the Tournament; Bottom 2 Finish; Bottom 3 Finish; Bottom 4 Finish; Bottom 5 Finish; Bottom 8 Finish; Calder Trophy Winner; Central Division Winner; Champion; Championship free text market; Classified as Last Finisher; Clausura Winner; Coach Of The Year; Comeback Player of the Year; Conn Smythe Trophy; Defensive Player Of The Year; Defensive Rookie of the Year; Double Chance; Eastern Conference Finalist; Eastern Conference League Regular Season Winner; Eastern Conference League Winner; Eastern Conference Regular Season Winner; Eastern Conference Winner; Exact Finishing Position; FIFA Club World Cup Group A Winner 2025; FIFA Club World Cup Group B Winner 2025; FIFA Club World Cup Group C Winner 2025; FIFA Club World Cup Group D Winner 2025; FIFA Club World Cup Group E Winner 2025; FIFA Club World Cup Group F Winner 2025; FIFA Club World Cup Group G Winner 2025; FIFA Club World Cup Group H Winner 2025; FIFA Club World Cup Qualified From Group A 2025; FIFA Club World Cup Qualified Z Grupy B 2025; FIFA Club World Cup Awans z Grupy C 2025; FIFA Club World Cup Awans z Grupy D 2025; FIFA Club World Cup Awans z Grupy E 2025; FIFA Club World Cup Awans z Grupy F 2025; FIFA Club World Cup Awans z Grupy G 2025; FIFA Club World Cup Awans z Grupy H 2025; FIFA Club World Cup Awans do finału 2025; FIFA Club World Cup Awans do ćwierćfinału 2025; FIFA Club World Cup Awans do półfinału 2025; FIFA Club World Cup Król strzelców 2025; FIFA Club World Cup Zwycięzca 2025; FIFA Club World Cup Grupa zwycięzcy 2025; FIFA Club World Cup Zwycięski kontynent 2025; Najszybsze okrążenie; Najszybsze okrążenie i zwycięstwo w wyścigu; Najszybszy w kwalifikacjach, najszybsze okrążenie i zwycięstwo w wyścigu; Ostateczne starcie; Miejsce na dole; Pierwszy triumfator; Rynek z wolnym tekstem; Rynek z wolnym tekstem wielu zwycięzców; Zwycięski rzut na syrenę; Statystyki ogólne; Zwycięzca wielkiego finału; Dół Grupy A; Miejsce w Grupie A; Awans z Grupy A; Wyniki Grupy A; Specjalne Grupy A; Statystyki Grupy A; Czołowa 2 pozycja w Grupie A; Zwycięzca Grupy A; Dół Grupy B; Miejsce w Grupie B; Awans z Grupy B; Wyniki Grupy B; Specjalne Grupy B; Statystyki Grupy B; Czołowa 2 pozycja w Grupie B; Zwycięzca Grupy B; Dół Grupy C; Miejsce w Grupie C; Awans z Grupy C; Wyniki Grupy C; Specjalne Grupy C; Statystyki Grupy C; Czołowa 2 pozycja w Grupie C; Zwycięzca Grupy C; Dół Grupy D; Miejsce w Grupie D; Awans z Grupy D; Wyniki Grupy D; Specjalne Grupy D; Statystyki Grupy D; Czołowa 2 pozycja w Grupie D; Zwycięzca Grupy D; Dół Grupy E; Miejsce w Grupie E; Awans z Grupy E; Wyniki Grupy E; Specjalne Grupy E; Statystyki Grupy E; Czołowa 2 pozycja w Grupie E; Zwycięzca grupy E; Ostatnie miejsce w grupie F; Miejsce w grupie F; Awans z grupy F; Wyniki grupy F; Specjalne zakłady grupy F; Statystyki grupy F; Miejsce w czołówce 2 grupy F; Zwycięzca grupy F; Ostatnie miejsce w grupie G; Miejsce w grupie G; Awans z grupy G; Wyniki grupy G; Specjalne zakłady grupy G; Statystyki grupy G; Miejsce w czołówce 2 grupy G; Zwycięzca grupy G; Ostatnie miejsce w grupie H; Miejsce w grupie H; Awans z grupy H; Wyniki grupy H; Specjalne zakłady grupy H; Statystyki grupy H; Miejsce w czołówce 2 grupy H; Zwycięzca grupy H; Ostatnie miejsce w grupie I; Miejsce w grupie I; Awans z grupy I; Wyniki grupy I; Specjalne zakłady grupy I; Statystyki grupy I; Miejsce w czołówce 2 grupy I; Zwycięzca grupy I; Ostatnie miejsce w grupie J; Miejsce w grupie J; Awans z grupy J; Wyniki grupy J; Specjalne zakłady grupy J; Statystyki grupy J; Miejsce w czołówce 2 grupy J; Zwycięzca grupy J; Ostatnie miejsce w grupie K; Miejsce w grupie K; Awans z grupy K; Wyniki grupy K; Specjalne zakłady grupy K; Statystyki grupy K; Miejsce w czołówce 2 grupy K; Zwycięzca grupy K; Ostatnie miejsce w grupie L; Miejsce w grupie L; Awans z grupy L; Wyniki grupy L; Specjalne zakłady grupy L; Statystyki grupy L; Miejsce w czołówce 2 grupy L; Zwycięzca grupy L; Ostatnie miejsce w grupie M; Awans z grupy M; Miejsce w czołówce 2 grupy M; Zwycięzca grupy M; Ostatnie miejsce w grupie N; Awans z grupy N; Miejsce w czołówce 2 grupy N; Zwycięzca grupy N; Ostatnie miejsce w grupie O; Awans z grupy O; Miejsce w czołówce 2 grupy O; Zwycięzca grupy O; Ostatnie miejsce w grupie P; Awans z grupy P; Miejsce w czołówce 2 grupy P; Zwycięzca grupy P; Awans z grupy; Zwycięzca grupy; Grupa z największą liczbą zdobytych goli; HLTV MVP; Zdobywca Hart Trophy; Zdobywca Jack Adams Award; Zdobywca Jim Gregory Award; Ogólne statystyki fazy pucharowej (w tym ET, z wyłączeniem rzutów karnych); Zdobywca Lady Byng Memorial Trophy; Lider Po 1 okrążeniach; lider po 10 okrążeniach; lider po 5 okrążeniach; finały Konferencji Wschodniej MVP; finały MVP; sezon zasadniczy MVP; turniej MVP; finały Konferencji Zachodniej MVP; zwycięzca

Dywizji Metropolitalnej; najczęściej banowany bohater; najczęściej wybierany bohater; najczęściej rozgrywana mapa; najpopularniejszy bohater (wybory + bany); najwięcej sacków w obronie w sezonie zasadniczym; najwięcej przechwyconych podań w sezonie zasadniczym; najwięcej podań na przyłożenie w sezonie zasadniczym; najwięcej jardów podaniem w sezonie zasadniczym; najwięcej przyłożeń po podaniu w sezonie zasadniczym; najwięcej jardów po podaniu w sezonie zasadniczym; najwięcej przyłożeń po biegu w sezonie zasadniczym; najwięcej jardów po biegu w sezonie zasadniczym; najwięcej punktów drużynowych; najwięcej asyst; zwycięzca mistrzostw NFC; zwycięzca Wschodu NFC; zwycięzca Północy NFC; zwycięzca Południa NFC; zwycięzca Zachodu NFC; zwycięzca Central NL; zwycięzca Wschodu NL; zwycięzca Zachodu NL; wskaż finalistów; wskaż finalistów i zwycięzcę; National League Comeback Player of the Year; zdobywca Cy Young Award National League; National League MVP; National League Manager of the Year; National League Reliever of the Year; National League Rookie of the Year; zwycięzca National League; narodowość zwycięzcy; zdobywca Norris Trophy; brak awansu do finału; brak zwycięstwa w turnieju; Offensive Player Of The Year; Offensive Rookie of the Year; zwycięzca Dywizji Pacyfiku; gole zawodnika; zawodnik z najwyższą oceną HLTV; łączne asysty zawodników; lider home runów w sezonie zasadniczym; łączna liczba home runów zawodnika w sezonie zasadniczym; punkty zawodnika w sezonie zasadniczym; łączna liczba strikeoutów zawodnika w sezonie zasadniczym; zwycięstwa w sezonie zasadniczym; zdobywca Rocket Richard Trophy; zdobywca Selke Trophy; krótkoterminowy rynek z wolnym tekstem; Specials; Finalista Pucharu Stanleya; Zdobywca Pucharu Stanleya; Konferencja wygrywająca Puchar Stanleya; Kraj wygrywający Puchar Stanleya; Dywizja wygrywająca Puchar Stanleya; Straight Forecast; Straight Tricast; Super Bowl; Konferencja wygrywająca Super Bowl; Dywizja wygrywająca Super Bowl; Remisy drużyn w fazie grupowej; Gole stracone przez drużynę w fazie grupowej; Gole zdobyte przez drużynę w fazie grupowej; Porażki drużyny w fazie grupowej; Punkty drużyny w fazie grupowej; Drużyna, która straci najwięcej goli (w tym ET, z wył. rzutów karnych); Drużyna, która straci najwięcej goli w fazie grupowej; Drużyna, która zdobędzie najwięcej goli (w tym ET, z wył. rzutów karnych); Drużyna, która zdobędzie najwięcej goli w fazie grupowej; Drużyna, która zdobędzie najszybszego gola; Zwycięzca drużynowy; Wygrane drużyny w fazie grupowej; Drużyna z najwyższym ratingiem HLTV; Drużyna wyeliminowana w rzutach karnych; Awans; Pozostać niepokonanym; Pozostać niepokonanym w fazie grupowej; Pozostać bez porażki; Awans do play-offów; Brak awansu do play-offów; Dotarcie do finałów 1/16; Dotarcie do finałów 1/2; Dotarcie do finałów 1/4; Dotarcie do finałów 1/8; Dotarcie do finału; Wygranie wszystkich meczów; Zdobycie medalu; Spadek; Miejsce w czołówce 10; Miejsce w czołówce 2; Miejsce w czołówce 3; Najskuteczniejszy zawodnik z 3 punktami; Miejsce w czołówce 4; Miejsce w czołówce 5; Miejsce w czołówce 6; Miejsce w czołówce 7; Miejsce w czołówce 8; Miejsce w czołówce 9; Najskuteczniejszy strzelec; Liga najskuteczniejszego strzelca; Najlepszy zawodnik turnieju; Najlepiej zbierający; Najskuteczniejszy strzelec; Najlepszy asystent drużyny; Najskuteczniejszy strzelec drużyny; Łączna liczba asów; Łączna liczba sklasyfikowanych kierowców; Łączna liczba bohaterów niewybranych lub zbanowanych; Łączna liczba serii 2-mapowych w play-offach; Łączna liczba dogrywek; Łączna liczba punktów zwycięzcy; Łączna liczba goli drużyny; Łączna liczba punktów drużyny; Łączna liczba wygranych obu graczy; Turniej Pozycja końcowa; Łączna liczba remisów w turnieju; Łączna liczba zwycięstw czarnymi bierek w turnieju; Łączna liczba zwycięstw białymi bierek w turnieju; Zdobywca Trofeum Vezina; Finalista Konferencji Zachodniej; Zwycięzca sezonu zasadniczego Ligi Konferencji Zachodniej; Zwycięzca Ligi Konferencji Zachodniej; Zwycięzca sezonu zasadniczego Konferencji Zachodniej; Zwycięzca Konferencji Zachodniej; Zajmie wyższe miejsce w końcowej klasyfikacji; Wygra więcej gier czarnymi; Wygra więcej gier białymi; Zdobywca Trofeum Williama M. Jenningsa; Zwycięzca; Zwycięzca podwójna szansa; Zwycięzca i najlepszy strzelec; Grupa zwycięzcy; Zwycięska konferencja; Zwycięski kontynent; Zwycięska dywizja; Zwycięska przewaga; Zwycięzca World Series; Zwycięska dywizja World Series; Zwycięska liga World Series; Zwycięski stan World Series; Najgorszy bilans sezonu zasadniczego (%); {$competitor1} rozpocznie 3-0; {$competitor1} łączne zwycięstwa; {$competitor1} łączne zwycięstwa czarnymi; {$competitor1} łączne zwycięstwa białymi; {$competitor2} rozpocznie 3-0; {$competitor2} łączne zwycięstwa; {$competitor2} łączne zwycięstwa czarnymi; {$competitor2} łączne zwycięstwa białymi.

OutrightEP

Zwycięzca.

PlayerProps

1 gol strzelca podwójna szansa; 1 połowa - strzelec gola w dowolnym momencie; 1 połowa - podwójna szansa strzelca gola w dowolnym momencie; 1 połowa - strzały zawodnika; 1 połowa - strzały zawodnika na bramkę; 2 połowa - strzelec gola w dowolnym momencie; 2 połowa - podwójna szansa strzelca gola w dowolnym momencie; 2 połowa - pierwszy zdobywca przyłożenia; Strzelec gola w dowolnym momencie; Strzelec gola w dowolnym momencie (w tym dogrywka); Strzelec gola w dowolnym momencie (przedstawiciele drużyny); Podwójna szansa strzelca gola w dowolnym momencie; Podwójna szansa strzelca gola w dowolnym momencie (w tym dogrywka); Zdobywca przyłożenia w dowolnym momencie (w tym dogrywka); Przebyty dystans (km); Asysta któregokolwiek z zawodników; Pierwszy zdobywca przyłożenia (w tym dogrywka); Dotknięcia bramkarza; Ostatni strzelec gola; Ostatni strzelec gola (w tym dogrywka); Ostatni zdobywca przyłożenia (w tym dogrywka); Rzuty za 2 punkty zawodnika (w tym dogrywka); Rzuty za 3 punkty zawodnika (w tym dogrywka); Asysty zawodnika; Asysty zawodnika (w tym dogrywka); Bloki zawodnika (w tym dogrywka); Faule popełnione przez zawodnika; Rzuty wolne trafione przez zawodnika (w tym dogrywka); Gole zawodnika (w tym dogrywka); Zawodnik meczu; Spalone zawodnika; Gol zawodnika lub jego zmiennika; Podania zawodnika; Punkty zawodnika (w tym dogrywka); Zbiórki zawodnika (w tym dogrywka); Obrony zawodnika (w tym dogrywka); Strzały zawodnika; Strzały zawodnika na bramkę; Strzały zawodnika na bramkę (w tym dogrywka); Przechwyty zawodnika (w tym dogrywka); Wślizgi zawodnika; Czas zawodnika na lodzie (w tym dogrywka); Trafienie zawodnika w słupek lub poprzeczkę; Kartka dla zawodnika; Czerwona kartka dla zawodnika; Kartka dla zawodnika {!cardnr}; Gol zawodnika i zwycięstwo drużyny; Gol zawodnika i zwycięstwo drużyny (w tym dogrywka); Gol zawodnika 2+; Gol zawodnika 3+; Zawodnik strzeli gola głową; Zawodnik strzeli gola spoza pola karnego; Zawodnik strzeli gola w obu połowach; Zawodnik strzeli gola lub zaliczy asystę; Zawodnik strzeli gola głową; Zawodnik – dwie minuty kar (w tym dogrywka); Zaliczenie double-double (w tym dogrywka); Zaliczenie triple-double (w tym dogrywka); Najlepszy strzelec meczu; Zakład na zawodnika 1; Zakład na zawodnika 10; Zakład na zawodnika 11; Zakład na zawodnika 12; Zakład na zawodnika 13; Zakład na zawodnika 14; Zakład na zawodnika 15; Zakład na zawodnika 16; Zakład na zawodnika 17; Zakład na zawodnika 18; Zakład na zawodnika 19; Zakład na zawodnika 2; Zakład na zawodnika 20; Zakład na zawodnika 3; Zakład na zawodnika 4; Zakład na zawodnika 5; Zakład na zawodnika 6; Zakład na zawodnika 7; Zakład na zawodnika 8; Zakład na zawodnika 9; {!goalnr} strzelec gola; {!goalnr} strzelec gola (z wyłączeniem goli w regulaminowym czasie); {!goalnr} strzelec gola (w tym dogrywka); {!goalnr} strzelec gola (w tym gole w regulaminowym czasie); {!inningnr} inning – {%player} runów; {!mapnr} mapa – zawodnik z największą liczbą śmierci; {!mapnr} mapa – zawodnik z największą liczbą zabójstw; {!touchdownnr} zdobywca przyłożenia (w tym dogrywka); {$competitor1} pierwszy zdobywca przyłożenia; {$competitor1} {!c1goalnr} strzelec gola; {$competitor1} {!goalnr} strzelec gola; {$competitor2} pierwszy zdobywca przyłożenia; {$competitor2} {!c2goalnr} strzelec gola; {$competitor2} {!goalnr} strzelec gola; {type} zdobywca przyłożenia.

PlayerPropsCombo

Podwójna statystyka zawodnika (gole) (w tym dogrywka); Podwójna statystyka zawodnika (strzały na bramkę) (w tym dogrywka); Podwójna statystyka zawodnika (strzały) (w tym dogrywka); Podwójna statystyka zawodnika (w tym dogrywka); Podwójna statystyka zawodnika (strzały na bramkę, gole) (w tym dogrywka); Podwójna statystyka zawodnika (strzały, strzały na bramkę) (w tym dogrywka); Podwójna statystyka zawodnika (w tym dogrywka); Potrójna statystyka zawodnika (strzały, strzały na bramkę, gole) (w tym dogrywka); Potrójna statystyka zawodnika (w tym dogrywka).

PlayerPropsEP

Strzelec gola w dowolnym momencie.

PlayerPropsExtra

Każdy gracz, który ma asysty; każdy gracz, który zdobywa bramkę.

PlayerPropsH2H

Head 2 Head (3-punktowe trafienia z gry); Head 2 Head (3-punktowe trafienia z gry) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Podania zakończone); Head 2 Head (Podania zakończone) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Podania); Head 2 Head (Podania) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Przyłożenia podaniowe); Head 2 Head (Przyłożenia podaniowe) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Jardy podaniowe); Head 2 Head (Jardy podaniowe) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Punkty); Head 2 Head (Punkty) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Zbiórki); Head 2 Head (Zbiórki) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Jardy odbioru); Head 2 Head (Jardy odbioru) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Odbioru); Head 2 Head (Odbioru) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Jardy biegu); Head 2 Head (Jardy biegu) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Strzały na bramkę); Head 2 Head (Strzały na bramkę) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Strzały); Head 2 Head (Strzały) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Strikeouty); Head 2 Head (Strikeouty) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Łączne bazy); Head 2 Head (Łączne bazy) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}; Head 2 Head (Przyłożenia); Head 2 Head (Przyłożenia) (w tym dogrywka) {%player1} - {%player2}.

PlayerPropsOddEven

{!inningnr} innings - {%player} runs nieparzyste/parzyste.

PlayerPropsPlus

Odbicia pałkarza (w tym dodatkowe innings); Home runy pałkarza (w tym dodatkowe innings); Punkty pałkarza + RBI (w tym dodatkowe innings); Łączna liczba baz pałkarza (w tym dodatkowe innings); Strikeouty miotacza (w tym dodatkowe innings); Celne rzuty za 3 punktów zawodnika (w tym dogrywka); Asysty zawodnika (w tym dogrywka); Bloki zawodnika (w tym dogrywka); Kartki zawodnika (w tym dogrywka); Biegi z piłką zawodnika (w tym dogrywka); Disposals zawodnika (w tym dogrywka); Gole zawodnika (w tym dogrywka); Handballe zawodnika (w tym dogrywka); Dopuszczone odbicia zawodnika (w tym dogrywka); Przechwyty zawodnika (w tym dogrywka); Kopnięcia zawodnika (w tym dogrywka); Marki zawodnika (w tym dogrywka); Próby podania zawodnika (w tym dogrywka); Celne podania zawodnika (w tym dogrywka); Przechwycone podania zawodnika (w tym dogrywka); Podania zawodnika (w tym dogrywka); Przyłożenia podaniem zawodnika (w tym dogrywka); Jardy podaniem zawodnika (w tym dogrywka); Punkty zawodnika (w tym dogrywka); Punkty + zbiórki + asysty zawodnika (w tym dogrywka); Zbiórki zawodnika (w tym dogrywka); Zbiórki + asysty zawodnika (w tym dogrywka); Jardy odbioru zawodnika (w tym dogrywka); Odbicia zawodnika; Przyłożenia biegiem zawodnika (w tym dogrywka); Jardy biegiem zawodnika (w tym dogrywka); Sacki zawodnika (w tym dogrywka); Obrony zawodnika (w tym dogrywka); Gol lub asysta zawodnika (w tym dogrywka); Strzały zawodnika (w tym dogrywka); Strzały celne zawodnika (w tym dogrywka); Przechwyty zawodnika (w tym dogrywka); Tackle zawodnika (w tym dogrywka); Tackle i asysty zawodnika (w tym dogrywka); Przyłożenia zawodnika (w tym dogrywka).

PlayerPropsPlus2

Gracz popełni {number}+ fauli; Gracz zdobędzie {kills}+ zabójstw; Gracz zaliczy {assists}+ asyst; Gracz będzie miał {number}+ spalonych; Gracz zaliczy {number}+ goli lub asyst; Gracz odda {shots}+ strzałów głową na bramkę; Gracz odda {shots}+ strzałów lewą nogą na bramkę; Gracz odda {shots}+ strzałów prawą nogą na bramkę; Gracz odda {shots}+ strzałów; Gracz odda {shots}+ strzałów na bramkę; Gracz odda {shots}+ strzałów na bramkę spoza pola karnego; Gracz zaliczy {number}+ obron; Gracz zaliczy {number}+ odbiorów; Gracz zdobędzie {tries}+ przyłożeń; Gracz wywalczy {number}+ fauli; Zaliczy {disposals}+ rozegrań.

PlayerPropsPrebuilt

Akumulatory tego samego meczu (w tym dogrywka); akumulatory tego samego meczu między drużynami (w tym dogrywka).

PlayerPropsTotal

{!inningnr} innings - {%player} piłek rozegranych; {!inningnr} innings - {%player} łącznie; {!inningnr} innings - {%player} łącznie 4s; {!inningnr} innings - {%player} łącznie 6s; {!inningnr} innings - {%player} łącznie granic; {!inningnr} innings - {%player} łącznie runów; {!mapnr} mapa - {%player} łącznie asyst; {!mapnr} mapa - {%player} łącznie śmierci; {%player} łącznie rzutów za 3 punkty (w tym dogrywka); {%player} łącznie asyst (w tym dogrywka); {%player} łącznie baz (w tym dodatkowe innings); {%player} łącznie runów pałkarza + runów wprowadzonych (w tym dodatkowe innings); {%player} łącznie biegów z piłką (w tym dogrywka); {%player} łącznie dopuszczonych odbić (w tym dogrywka); {%player} łącznie przechwytów (w tym dogrywka); {%player} łącznie prób podań (w tym dogrywka); {%player} łącznie udanych podań (w tym dogrywka); {%player} łącznie przechwyconych podań (w tym dogrywka); {%player} łącznie podań (w tym dogrywka); {%player} łącznie przyłożeń podaniem (w tym dogrywka); {%player} łącznie jardów podaniem (w tym dogrywka); {%player} łącznie strikeoutów miotacza (w tym dodatkowe innings); {%player} łącznie punktów (w tym dogrywka); {%player} łącznie punktów + zbiórek + asyst (w tym dogrywka); {%player} łącznie zbiórek (w tym dogrywka); {%player} łącznie jardów odbioru (w tym dogrywka); {%player} łącznie odbiorów (w tym dogrywka); {%player} łącznie jardów biegu (w tym dogrywka); {%player} łącznie sacków (w tym dogrywka); {%player} łącznie obron (w tym dogrywka); {%player} łącznie strzałów (w tym dogrywka); {%player} łącznie strzałów na bramkę (w tym dogrywka); {%player} łącznie tackles (w tym dogrywka); {%player} łączna liczba odbiorów i asyst (w tym dogrywka).

PlayerPropsYesNo

{!inningnr} innings - {$competitor1} {%player} {!wicketnr} zawodnik wyeliminowany; {!inningnr} innings - {$competitor2} {%player} {!wicketnr} zawodnik wyeliminowany; {!inningnr} innings - {%player1} i {%player2} obaj zdobędą 2; {!inningnr} innings - {%player1} i {%player2} obaj zdobędą 3; {!inningnr} innings - {%player1} i {%player2} obaj zdobędą 6; {!inningnr} innings - {%player1} i {%player2} obaj osiągną {milestone}; {!inningnr} innings - {%player} zostanie złapany na aut; {!inningnr} innings - {%player} osiągnie {!runnr}; {!inningnr} innings - {%player} zdobędzie {milestone}.

GraczeH2H

{!mapnr} mapa — zabójstwa 1x2 {%player1} — {%player2}; {!mapnr} mapa — najwięcej zabójstw {%player1} — {%player2}.

Wyścig

1 połowa – wyścig do {goalnr} goli; 1 połowa – wyścig do {pointnr} punktów; 1 połowa – wyścig do {pointnr} punktów (sposób 2); 1 połowa – {!goalnr} gol; 2 połowa – wyścig do {goalnr} goli; 2 połowa – wyścig do {pointnr} punktów (sposób 2); 2 połowa – wyścig do {pointnr} punktów (sposób 2) (w tym dogrywka); 2 połowa – {!goalnr} gol; Dogrywka – {!goalnr} gol; Wyścig do {cornernr} rzutów rożnych; Wyścig do {framenr} frejmów; Wyścig do {goalnr} goli; Wyścig do {goalnr} goli (w tym dogrywka); Wyścig do {goals} goli; Wyścig do {pointnr} punktów; Wyścig do {pointnr} punktów (w tym dogrywka); Wyścig do {runnr} runów; Wyścig do {runnr} runów (w tym dodatkowe zmiany); Drużyna zdobędzie {!touchdownnr} touchdown; Drużyna zdobędzie {!trynr} try; {!bookingnr} kartka; {!cornernr} rzut rożny; {!fieldgoalnr} field goal trafiony (w tym dogrywka); {!framenr} frejm – gracz wbije {!xth} bilę; {!framenr} frejm – wyścig do {pointnr} punktów; {!framenr} frejm – wbita bila kolorowa nr {!xth}; {!freethrownr} rzut wolny trafiony; {!gamenr} gra – prowadzenie po {pointnr} punktach; {!gamenr} gra – wyścig do {pointnr} punktów; {!gamenr} gra – {!pointnr} punkt; {!goalnr} gol; {!goalnr} gol (w tym dogrywka); {!mapnr} mapa – wyścig do {roundnr} rund; {!mapnr} mapa – wyścig do {xth} zabójstw; {!mapnr} mapa – kto wykona zabójstwo №{kills}; {!mapnr} mapa – zwycięzca {!ordernr} rundy pistoletowej; {!mapnr} mapa – {!xth} aegis; {!mapnr} mapa – {!xth} baron; {!mapnr} mapa – {!xth} koszary; {!mapnr} mapa – {!xth} smok; {!mapnr} mapa – {!xth} inhibitor; {!mapnr} mapa – {!xth} wieża; {!mapnr} mapa – {!xth} wieżyczka; {!numbernr} wybicie od bramki; {!numbernr} spalony; {!numbernr} rzut karny; {!numbernr} strzał; {!numbernr} strzał na bramkę; {!pointnr} punkt (w tym dogrywka); {!quarternr} kwarta - wyścig do {pointnr} punktów; {!quarternr} kwarta - wyścig do {pointnr} punktów (wariant 3); {!quarternr} kwarta - {!pointnr} punkt; {!roundnr} runda - {!xth} zabójstwo; {!roundnr} wyścig rund; {!runnr} run (w tym dodatkowe inningi); {!setnr} set - prowadzenie po {pointnr} punktach; {!setnr} set - wyścig do {games} gemów; {!setnr} set - wyścig do {pointnr} punktów; {!setnr} set - {!pointnr} punkt; {!setnr} set gem {gamenr} - pierwszy zdobywca {pointnr} punktów; {!setnr} set gem {gamenr} - wyścig do {pointnr} punktów; {!setnr} set gem {gamenr} - {!pointnr} punkt; {!setnr} set tiebreak - zwycięzca {!pointnr} punktu; {!xth} zabójstwo; {!xth} zawodnik, który zdobędzie 180.

RacingResult

Najlepszy 2; Najlepszy 3; Zwycięzca.

Zakres

1 połowa – zakres rzutów rożnych; 1 połowa – dokładna liczba zakładów; 1 połowa – dokładna liczba goli; 1 połowa – zakres goli; 1 połowa – zakres punktów; 1 połowa – dokładna liczba zakładów {$competitor1}; 1 połowa – dokładna liczba rzutów rożnych {$competitor1}; 1 połowa – dokładna liczba goli {$competitor1}; 1 połowa – zakres goli {$competitor1}; 1 połowa – dokładna liczba zakładów {$competitor2}; 1 połowa – dokładna liczba rzutów rożnych {$competitor2}; 1 połowa – dokładna liczba goli {$competitor2}; 1 połowa – zakres goli {$competitor2}; 2 połowa – dokładna liczba goli; Zakres punktów zakładów; Zakres rzutów rożnych; Dokładna liczba zakładów; Dokładna liczba gier; Dokładna liczba goli; Dokładna liczba goli (w tym dogrywka); Dokładna liczba setów; Zakres goli; Zakres goli (w tym dogrywka); Rzuty karne – dokładna liczba goli; Rzuty karne – zakres goli; Rzuty karne {$competitor1} dokładna liczba goli; Rzuty karne {$competitor2} dokładna liczba goli; Zakres punktów; Zakres runów (w tym dodatkowe inningi); {!inningnr} inningi – {!ballnr} piłka {$competitor1} zakres runów; {!inningnr} inningi – {!ballnr} piłka {$competitor2} zakres runów; {!inningnr} inningi – {!deliverynr} rzut {$competitor1} runy; {!inningnr} inningi – {!deliverynr} rzut {$competitor2} runy; {!inningnr} inningi overy {overnr} – {$competitor1} zakres runów; {!inningnr} inningi overy {overnr} – {$competitor2} zakres runów; {!periodnr} okres – dokładna liczba goli; {!periodnr} okres – dokładna liczba goli {$competitor1}; {!periodnr} okres – dokładna liczba goli {$competitor2}; {!setnr} set gra {gamenr} – dokładna liczba punktów; {$competitor1} – dokładna liczba goli (w tym dogrywka); {$competitor1} – zakres goli (w tym dogrywka); {$competitor1} zakres rzutów rożnych; {$competitor1} dokładna liczba zakładów; {$competitor1} dokładne cele; {$competitor1} zakres celów; {$competitor2} – dokładne cele (w tym dogrywka); {$competitor2} – zakres celów (w tym dogrywka); {$competitor2} zakres rzutów rożnych; {$competitor2} dokładne kartki; {$competitor2} dokładne cele; {$competitor2} zakres celów.

Wynik

1 połowa - 1x2; 1 połowa - zakład 1x2; 1 połowa - czyste konto; 1 połowa - rzut rożny 1x2; 1 połowa - podwójna szansa; 1 połowa - remis bez zakładu; 1 połowa - ostatni gol; 1 połowa - następny wynik; 1 połowa - spalone 1x2; 1 połowa - spalone podwójna szansa; 1 połowa - obrony 1x2; 1 połowa - strzały na bramkę 1x2; 1 połowa - strzały na bramkę podwójna szansa; 1 połowa - wrzuty z autu 1x2; 1 połowa - wrzuty z autu podwójna szansa; 1 połowa - przyłożenie 1x2; 1 połowa - przyłożenie podwójna szansa; 1 połowa - przyłożenie remis bez zakładu; 1 połowa - która drużyna wygra resztę; 1 połowa - zwycięzca; 1 połowa - obramowanie 1x2; 1 połowa - xG 1x2; 1x2; 1x2 (w tym 1 połowa dogrywki); 1x2 (w tym dogrywka); 1x2 w 0-{!roundnr} rundach; 2 piłka (1x2); 2-punkty 1x2 (w tym dogrywka); 2 połowa - 1x2; 2 połowa - 1x2 (w tym dogrywka); 2 połowa - podwójna szansa; 2 połowa - remis bez zakładu; 2 połowa - remis bez zakładu (w tym dogrywka); 2 połowa - zwycięzca; 3 piłka; 3-punkty 1x2 (w tym dogrywka); 4 mecz dnia; 4 mecz dnia remis bez zakładu; 5 mecz dnia remis bez zakładu; 7 metrów rzuty 1x2; Asy 1x2; Po {!roundnr} rundzie - remis bez zakładu; Asysty 1x2 (w tym dogrywka); Koszary 1x2; Koszary remis bez zakładu; Zakład 1x2; Zakłady podwójna szansa; Przerwy 1x2; Czyste konto; Rzut rożny 1x2; Rzut rożny po następnym - {!cornernr} rzut rożny; Podwójna szansa; Podwójne błędy 1x2; Smoki 1x2; Smoki remis bez zakładu; Remis bez zakładu; Wznowienia 1x2; Prowadzenie po pierwszej innings; Pierwszy zakład (remis bez zakładu); Pierwsze obrażenia; Pierwszy faul; Pierwszy faul (w tym dogrywka); Pierwszy zwycięzca paska zdrowia; Pierwsza zbiórka (w tym dogrywka); Pierwszy wynik; Pierwsze przełamanie serwisu; Pierwsza zmiana; Pierwsza drużyna, która zdobędzie try; Pierwszy rzut za trzy (w tym dogrywka); Pierwszy wrzut w meczu; Pierwszy rzut za dwa (w tym dogrywka); Faule 1x2; Faule 1x2 (w tym dogrywka); Frejmy 1 do {framenr} - 1x2; Rzuty od bramki 1x2; Head 2 Head; Head 2 Head (1x2); Najwyższy 1st 15 Overs; Najwyższy 1st 6 Overs; Dołek {holenr} - 2 ball (1x2); Dołek {holenr} - 3 ball; Dołki {from} do {to} - 2 ball (1x2); Dołki {from} do {to} - 3 ball; Inhibitory 1x2; Inhibitory draw no bet; Innings 1 do 5 - 1x2; Innings 1 do {inningnr} - 1x2; Innings 1 do {inningnr} - draw no bet; Kille - 1x2; Kille 1x2; Kille draw no bet; Ostatni gol; Ostatnia drużyna, która zdobędzie punkt; Ostatni do zdobycia punktu (w tym dogrywka); Prowadzenie po 2 mapach; Mniejsze kary 1x2; Najwięcej 180s; Najwięcej czwórek; Najwięcej gier; Najwięcej szóstek; Następny 180; Następny punkt; Następny punkt (w tym dogrywka); Spalone 1x2; Spalone double chance; Dogrywka - 1x2; Dogrywka - booking 1x2; Dogrywka - corner 1x2; Dogrywka - double chance; Dogrywka - draw no bet; Dogrywka - spalone 1x2; Dogrywka - strzały na bramkę 1x2; Dogrywka 1st połowa - 1x2; Dogrywka 1st połowa - booking 1x2; Dogrywka 1st połowa - corner 1x2; Dogrywka 1st połowa - double chance; Dogrywka 1st połowa - spalone 1x2; Dogrywka 1st połowa - strzały na bramkę 1x2; Dogrywka {!number} - 1x2; Dogrywka {!number} - double chance; Dogrywka {!number} - draw no bet; Rzuty karne 1x2; Rzuty karne - drużyna ostatniego rzutu karnego; Rzuty karne - zwycięzca; Gole w przewadze 1x2; Zbiórki 1x2 (w tym dogrywka); Zwycięzca rund; Obrony 1x2; Punkty w obu połowach; Strzały 1x2; Strzały double chance; Strzały na bramkę 1x2; Strzały na bramkę double chance; Przechwyty 1x2 (w tym dogrywka); Drużyna zdobędzie punkty; Drużyna wygra z wyniku niekorzystnego; Drużyna wygra więcej zmian; Drużyna z największą liczbą wyautowań; Drużyna z najwyżej punktowaną połową; Drużyna z najwyżej punktowaną zmianą; Drużyna z najwyżej punktowanym overem; Drużyna z najwyżej punktowaną kwartą; Drużyna z najlepszym pałkarzem; Drużyna z najlepszym bowlerem; Wrzuty z autu 1x2; Wrzuty z autu podwójna szansa; Wygrana w każdym kwartale; Awans; Wygrana w obu połowach; Wygrana w meczu; Wieże 1x2; Wieże remis bez zakładu; Przyłożenie 1x2; Przyłożenie podwójna szansa; Przyłożenie remis bez zakładu; Baszty 1x2; Baszty remis bez zakładu; Mecz Twenty20; Która drużyna nie zdobędzie punktów; Która drużyna wygra mecz o 3. miejsce; Która drużyna wygra resztę meczu; Która drużyna wygra resztę meczu (w tym dogrywki); Która drużyna wygra rzut monetą; Która drużyna wygra rzut monetą i mecz; Która drużyna wygra jump ball; Wygrana w jednej z połówek; Wygrana do zera; Zwycięzca; Zwycięzca (w tym dogrywki); Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne); Zwycięzca (w tym dogrywka); Zwycięzca (w tym super over); Zwycięzca (drużyny); Zwycięzca grupy; Obramowanie 1x2; xG 1x2; {!drivenr} drive - wynik {%competitor}; {!framenr} frame - zawodnik z najwyższym breakiem; {!framenr} frame - zwycięzca; {!gamenr} gra - 1x2; {!gamenr} gra - podwójna szansa; {!gamenr} gra - remis bez zakładu; {!gamenr} gra - następne punkty; {!gamenr} gra - zwycięzca; {!inningnr} zmiana - 1x2; {!inningnr} zmian over {overnr} - 1x2; {!inningnr} zmian overy 0 do {overnr} - 1x2; {!legnr} leg - zwycięzca; {!mapnr} mapa - 1x2 (bez dogrywki); {!mapnr} mapa - zdobył najwięcej runów bounty; {!mapnr} mapa - baraki 1x2; {!mapnr} mapa - baraki remis bez zakładu; Mapa {!mapnr} – smoki 1x2; mapa {!mapnr} – smoki zakład bez remisu; mapa {!mapnr} – pierwszy Roshan; mapa {!mapnr} – pierwszy czarny król bar; mapa {!mapnr} – pierwsza krew; mapa {!mapnr} – pierwsza drużyna, która naciśnie glif; mapa {!mapnr} – pierwsza drużyna z wykupem; mapa

{!mapnr} – pierwsza wieża; mapa {!mapnr} – inhibitory 1x2; mapa {!mapnr} – inhibitory zakład bez remisu; mapa {!mapnr} – zabójstwa zakład bez remisu; mapa {!mapnr} – zabójstwa 1x2; mapa {!mapnr} – zabójstwa zakład bez remisu; mapa {!mapnr} – roshany 1x2; mapa {!mapnr} – roshany zakład bez remisu; mapa {!mapnr} – drużyna z największą liczbą pierwszych zabójstw; mapa {!mapnr} – wieże 1x2; mapa {!mapnr} – wieże zakład bez remisu; mapa {!mapnr} – wieżyczki 1x2; mapa {!mapnr} – wieżyczki zakład bez remisu; mapa {!mapnr} – zwycięzca; mapa {!mapnr} – {!xth} herold; mapa {!mapnr} – {!xth} dręczyciel; mapa {!mapnr} 1 połowa – 1x2; mapa {!mapnr} 1 połowa – zwycięzca; mapa {!mapnr} 2 połowa – 1x2; mapa {!mapnr} runda {roundnr} – zwycięzca; mapa {!mapnr} {!numbernr} dogrywka – zwycięzca; {!periodnr} okres – 1x2; {!periodnr} okres – podwójna szansa; {!periodnr} okres – zakład bez remisu; {!quarternr} kwarta – 1x2; {!quarternr} kwarta – podwójna szansa; {!quarternr} kwarta – zakład bez remisu; {!quarternr} kwarta – zakład bez remisu (z dogrywką); {!quarternr} kwarta – ostatni punkt; {!quarternr} kwarta – zwycięzca; {!roundnr} runda – 1x2; {!roundnr} runda – zakład bez remisu; {!roundnr} runda – pierwsze zabójstwo; zwycięzca rundy {!roundnr}; {!setnr} set – 1x2; {!setnr} set – asy 1x2; {!setnr} set – podwójne błędy 1x2; {!setnr} set – zakład bez remisu; {!setnr} set – najwięcej 180; {!setnr} set – zwycięzca tie-breaka; {!setnr} set – zwycięzca; {!setnr} set - zwycięzca gema {!gamenrX} i {!gamenrY}; koniec seta {!setnr} {endnr} - zwycięzca; {!setnr} set gem {gamenr} - zwycięzca; {!setnr} set leg {legnr} - zwycięzca; {!touchdownnr} touchdown; {$competitor1} zwycięzca pierwszego gema serwisowego; {$competitor1} brak zakładu; {$competitor2} zwycięzca pierwszego gema serwisowego; {$competitor2} brak zakładu.

ResultEP

1. połowa – 1x2 (wcześniejsza wypłata); 1x2 (wcześniejsza wypłata); Zwycięzca (wcześniejsza wypłata); Zwycięzca (z uwzgl. dodatkowych inningów) (wcześniejsza wypłata); Zwycięzca (z uwzgl. dogrywki) (wcześniejsza wypłata); {!periodnr}. tercja – 1x2 (wcześniejsza wypłata).

ResultFast

10 min - zakłady 1x2 {from}-{to}; 15 min - zakłady 1x2 {from}-{to}; 1x2 w okresie {from}-{to}; 5 min - 1x2 {from}-{to}; 5 min - zakłady 1x2 {from}-{to}; 5 min - rzuty rożne 1x2 {from}-{to}; Pozycja piłki w zakresie od {from} do {to}; {minutes} min - najwięcej zakładów (bez remisu) {from}-{to}; {minutes} min - najwięcej rzutów rożnych (bez remisu) {from}-{to}; {minutes} min - następny zakład (bez remisu) {from}-{to}; {minutes} min - następny zakład {from}-{to}; {minutes} min - następny rzut rożny (bez remisu) {from}-{to}; {minutes} min - następna drużyna do zdobycia punktów (bez remisu) {from}-{to}; {minutes} min - następna drużyna do zdobycia punktów {from}-{to}; {minutes} min - wynik (bez remisu) {from}-{to}.

Razem

1 połowa - suma VAR (znak boksu lub sprawdzenie ekranu); 1 połowa - doliczony czas; 1 połowa - suma pozostałego czasu; 1 połowa - suma; 1 połowa - suma rezerwacji; 1 połowa - suma rzutów rożnych; 1 połowa - suma wybić od bramki; 1 połowa - suma spalonych; 1 połowa - suma obron; 1 połowa - suma strzałów; 1 połowa - suma strzałów na bramkę; 1 połowa - suma zmian; 1 połowa - suma wrzutów z autu; 1 połowa - suma przyłożeń; 1 połowa - suma xG; 1 połowa - suma trafień w konstrukcję; 1 połowa - spalone {$competitor1}; 1 połowa - strzały na bramkę {$competitor1}; 1 połowa - suma {$competitor1}; 1 połowa - suma rezerwacji {$competitor1}; 1 połowa - suma rzutów rożnych {$competitor1}; 1 połowa - suma przyłożeń {$competitor1}; 1 połowa - suma xG {$competitor1}; 1 połowa - spalone {$competitor2}; 1 połowa - strzały na bramkę {$competitor2}; 1 połowa - suma {$competitor2}; 1 połowa - suma rezerwacji {$competitor2}; 1 połowa - suma rzutów rożnych {$competitor2}; 1 połowa - suma przyłożeń {$competitor2}; 1 połowa - suma xG {$competitor2}; 1 suma powyżej; 2 połowa - doliczony czas; 2 połowa - suma; 2 połowa - suma (w tym dogrywka); 2 połowa - suma {$competitor1}; 2 połowa - suma {$competitor1} (w tym dogrywka); 2 połowa - suma {$competitor2}; 2 połowa - suma {$competitor2} (w tym dogrywka); Po {!roundnr} rundzie - suma; Wszystkie okresy powyżej {total}; Wszystkie okresy poniżej {total}; Drużyna gości 1 15 Powyżej; Różnica między najwyższą a najniższą wylosowaną liczbą; Końcowa liczba elementów; Pierwsza połowa - suma celnych kopnięć; Pierwsza połowa - suma przyłożeń; Pierwsza połowa - suma celnych kopnięć {$competitor1}; Pierwsza połowa - {$competitor1} łącznie przyłożeń; Pierwsza połowa – {$competitor2} łącznie goli z gry; Pierwsza połowa – {$competitor2} łącznie przyłożeń; Czwórki {$competitor1} powyżej/poniżej; Czwórki {$competitor2} powyżej/poniżej; Najwyższe zamknięcie; Najwyższe zamknięcie w meczu; Najwyższy indywidualny wynik łączny; Najwyższa wylosowana liczba; Gospodarze 1. 15 powyżej; Zmiany 1 do 5 – łącznie; Zmiany 1 do 5 – {$competitor1} łącznie; Zmiany 1 do 5 – {$competitor2} łącznie; Zmiany 1 do {inningnr} – łącznie; Największa przewaga w meczu (w tym dogrywka); Najniższa wylosowana liczba; Czas trwania meczu (min); Czas trwania meczu w sekundach; Liczba sprawdzeń; Dogrywka – łącznie; Dogrywka – łącznie kartek; Dogrywka – łącznie rzutów rożnych; Dogrywka – łącznie spalonych; Dogrywka – łącznie strzałów na bramkę; Dogrywka – {$competitor1} łącznie; Dogrywka – {$competitor1} łącznie kartek; Dogrywka – {$competitor1} łącznie rzutów rożnych; Dogrywka – {$competitor1} łącznie spalonych; Dogrywka – {$competitor1} łącznie strzałów na bramkę; Dogrywka – {$competitor2} łącznie; Dogrywka – {$competitor2} łącznie kartek; Dogrywka – {$competitor2} łącznie rzutów rożnych; Dogrywka – {$competitor2} łącznie spalonych; Dogrywka – {$competitor2} łącznie strzałów na bramkę; Dogrywka 1. połowa – łącznie; Dogrywka 1. połowa – łącznie kartek; Dogrywka 1. połowa – łącznie rzutów rożnych; Dogrywka 1. połowa – łącznie spalonych; Dogrywka 1. połowa – łącznie strzałów na bramkę; Dogrywka 1. połowa – {$competitor1} łącznie; Dogrywka 1. połowa – {$competitor1} łącznie kartek; Dogrywka 1. połowa – {$competitor1} łącznie rzutów rożnych; Dogrywka 1. połowa – {$competitor1} łącznie spalonych; Dogrywka 1. połowa – {$competitor1} łącznie strzałów na bramkę; Dogrywka 1 połowa – suma {$competitor2}; Dogrywka 1 połowa – suma zakładów {$competitor2}; Dogrywka 1 połowa – suma rzutów rożnych {$competitor2}; Dogrywka 1 połowa – suma spalonych {$competitor2}; Dogrywka 1 połowa – suma strzałów na bramkę {$competitor2}; Dogrywka {!number} – suma; Rzuty karne – suma; Rzuty karne – suma {$competitor1}; Rzuty karne – suma {$competitor2}; Pozostały czas – suma; Druga połowa – suma field goals; Druga połowa – suma touchdowns; Druga połowa – suma field goals {$competitor1}; Druga połowa – suma touchdowns {$competitor1}; Druga połowa – suma field goals {$competitor2}; Druga połowa – suma touchdowns {$competitor2}; Szóstki {$competitor1} powyżej/poniżej; Szóstki {$competitor2} powyżej/poniżej; Suma; Suma (w tym dogrywka 1 połowy); Suma (w tym dodatkowe zmiany); Suma (w tym dogrywka i rzuty karne); Suma (w tym dogrywka); Suma 180; Suma punktów 2 (w tym dogrywka); Suma punktów 3 (w tym dogrywka); Suma breaków; Suma VAR (znak w boksie lub sprawdzenie ekranu); Suma asów; Suma wygranych pojedynków w powietrzu; Suma asyst (w tym dogrywka); Suma ptaków na ekranie dokładnie o {time}; Suma punktów za kartki; Suma kartek; Suma wiewiórek na ekranie dokładnie o {time}; Suma starć; Suma rzutów rożnych; Suma wykluczeń; Suma podwójnych błędów; Suma dryblingów; Suma dodatków; Suma wznowień; Suma celnych field goals; Suma celnych field goals (w tym dogrywka); Suma finisherów; Suma fauli; Suma fauli (w tym dogrywka); Suma fauli przed pierwszą kartką; Suma czwórek; Suma frejmów; Suma gemów; Suma wznowień od bramki; Suma minut goli; Suma trafień (w tym extra innings); Total in the highest scoring over; Total interceptions; Total kills; Total legs; Total maps; Total minor penalties; Total moves; Total of castlings; Total offsides; Total passes; Total penalties; Total points; Total power play goals; Total raccoons on screen at exactly {time}; Total rebounds (incl. overtime); Total rounds; Total run outs; Total

runs; Total saves; Total sendings off; Total sets; Total shots; Total shots on goal; Total shots on goal before first goal; Total sixes; Total squirrels on screen at exactly {time}; Total steals (incl. overtime); Total substitutions; Total successful dribbles; Total successful tackles; Total throw-ins; Total throw-ins before first corner; Total tiebreaks in the match; Total touchdowns; Total touchdowns (incl. overtime); Total tries; Total value of all numbers drawn; Total value of lowest and highest numbers drawn; Total value of numbers drawn in range {from}-{to}; Total video reviews; Total xG; Total {points}+ checkouts; Total tackles; Towers total; Turrets total; Woodwork total; {!drivenr} drive play {playnr} - {%competitor} total yards gained; {!framenr} frame - total points; {!gamenr} game - total goals; {!gamenr} game - total points; {!gamenr} game {$competitor1} - total goals; {!gamenr} game {$competitor1} - total points; {!gamenr} game {$competitor2} - total goals; {!gamenr} game {$competitor2} - total points; {!inningnr} inning - total; {!inningnr} inning - {$competitor1} fall of {!wicketnr} wicket total runs; {!inningnr} inning - {$competitor1} total; {!inningnr} inning - {$competitor2} upadek {!wicketnr} wicket łączne runy; {!inningnr} inning - {$competitor2} suma; {!inningnr} innings - suma; {!inningnr} innings - {!ballnr} ball {$competitor1} suma; {!inningnr} innings - {!ballnr} ball {$competitor2} suma; {!inningnr} innings - {!deliverynr} delivery {$competitor1} suma; {!inningnr} innings - {!deliverynr} delivery {$competitor2} suma; {!inningnr} innings - {$competitor1} suma; {!inningnr} innings - {$competitor1} suma przy {!dismissalnr} dismissal; {!inningnr} innings - {$competitor1} łączne dismissals; {!inningnr} innings - {$competitor1} łączne extras; {!inningnr} innings - {$competitor1} łączne fours; {!inningnr} innings - {$competitor1} łączne run outs; {!inningnr} innings - {$competitor1} łączne sixes; {!inningnr} innings - {$competitor2} suma; {!inningnr} innings - {$competitor2} suma przy {!dismissalnr} dismissal; {!inningnr} innings - {$competitor2} łączne dismissals; {!inningnr} innings - {$competitor2} łączne extras; {!inningnr} innings - {$competitor2} łączne fours; {!inningnr} innings - {$competitor2} łączne run outs; {!inningnr} innings - {$competitor2} łączne sixes; {!inningnr} innings over {overnr} - {!deliverynr} delivery {$competitor1} suma; {!inningnr} innings over {overnr} - {!deliverynr} delivery {$competitor2} suma; {!inningnr} innings over {overnr} - {$competitor1} suma; {!inningnr} innings over {overnr} - {$competitor2} suma; {!inningnr} innings overs 0 do {overnr} - {$competitor1} suma; {!inningnr} innings overs 0 do {overnr} - {$competitor2} łącznie; {!legnr} leg - najwyższe checkout; {!mapnr} map - 1st half {$competitor1} łącznie rund; {!mapnr} map - 1st half {$competitor2} łącznie rund; {!mapnr} map - 2nd half {$competitor1} łącznie rund; {!mapnr} map - 2nd half {$competitor2} łącznie rund; {!mapnr} map - dire łącznie zakres wybranych bohaterów; {!mapnr} map - end game łącznie bohaterów, którzy przetrwali; {!mapnr} map - first blood łącznie asyst; {!mapnr} map - radiant łącznie wybranych bohaterów melee; {!mapnr} map - łącznie wystąpień ACE!; {!mapnr} map - łącznie zabójstw AWP; {!mapnr} map - łącznie baronów; {!mapnr} map - łącznie baraków; {!mapnr} map - łącznie mistrzów, którzy przetrwali zniszczenie nexusa; {!mapnr} map - łącznie smoków; {!mapnr} map - łącznie headshotów; {!mapnr} map - łącznie inhibitorów; {!mapnr} map - łącznie wybranych bohaterów intelligence; {!mapnr} map - łącznie zabójstw; {!mapnr} map - łącznie roshanów; {!mapnr} map - łącznie rund; {!mapnr} map - łącznie rund zakończonych rozbrojeniem bomby; {!mapnr} map - łącznie rund zakończonych detonacją bomby; {!mapnr} map - łącznie tormentorów; {!mapnr} map - łącznie wież; {!mapnr} map - łącznie wieżyczek; {!mapnr} map - {$competitor1} łącznie baronów; {!mapnr} map - {$competitor1} łącznie baraków; {!mapnr} map - {$competitor1} łącznie smoków; {!mapnr} map - {$competitor1} łącznie inhibitorów; {!mapnr} map - {$competitor1} łącznie zabójstw; {!mapnr} map - {$competitor1} łącznie roshanów; {!mapnr} map - {$competitor1} łącznie rund; {!mapnr} map - {$competitor1} łącznie wież; {!mapnr} map - {$competitor1} łącznie wieżyczek; {!mapnr} map - {$competitor2} łącznie baronów; {!mapnr} map - {$competitor2} łącznie barracks; {!mapnr} mapa - {$competitor2} łącznie smoków; {!mapnr} mapa - {$competitor2} łącznie inhibitorów; {!mapnr} mapa - {$competitor2} łącznie zabójstw; {!mapnr} mapa - {$competitor2} łącznie roszanów; {!mapnr} mapa - {$competitor2} łącznie rund; {!mapnr} mapa - {$competitor2} łącznie wież; {!mapnr} mapa - {$competitor2} łącznie wieżyczek; {!mapnr} mapa - {%player} łącznie strzałów w głowę; {!mapnr} mapa - {%player} łącznie zabójstw; {!overnr} over - {!deliverynr} delivery {$competitor1} łącznie runów; {!overnr} over - {!deliverynr} delivery {$competitor2} łącznie runów; {!overnr} over - {$competitor1} łącznie runów; {!overnr} over - {$competitor2} łącznie runów; {!periodnr} period - łącznie; {!periodnr} period - {$competitor1} łącznie; {!periodnr} period - {$competitor2} łącznie; {!quarternr} quarter - łącznie; {!quarternr} quarter - łącznie (w tym dogrywka); {!quarternr} quarter - łącznie field goals; {!quarternr} quarter - łącznie touchdowns; {!quarternr} quarter - {$competitor1} łącznie; {!quarternr} quarter - {$competitor1} łącznie field goals; {!quarternr} quarter - {$competitor1} łącznie touchdowns; {!quarternr} quarter - {$competitor2} łącznie; {!quarternr} quarter - {$competitor2} łącznie field goals; {!quarternr} quarter - {$competitor2} łącznie touchdowns; {!roundnr} round - Zwycięzca HP pozostało; {!roundnr} round - pozostały czas; {!roundnr} round - łącznie; {!roundnr} round - łącznie

zabójstw; {!roundnr} round - {$competitor1} łącznie zabójstw; {!roundnr} round - {$competitor1} łącznie; {!roundnr} round - {$competitor2} łącznie zabójstw; {!roundnr} round - {$competitor2} łącznie; {!setnr} set - czas trwania (min); {!setnr} set – suma; {!setnr} set – suma 180s; {!setnr} set – suma asów; {!setnr} set – suma podwójnych błędów; {!setnr} set – suma gemów; {!setnr} set – suma nóg; {!setnr} set – suma punktów; {!setnr} set – suma {$competitor1}; {!setnr} set – suma {$competitor1} 180s; {!setnr} set – suma przełamań {$competitor1}; {!setnr} set – suma gemów {$competitor1}; {!setnr} set – suma {$competitor2}; {!setnr} set – suma {$competitor2} 180s; {!setnr} set – suma przełamań {$competitor2}; {!setnr} set – suma gemów {$competitor2}; {!setnr} set koniec {endnr} – suma; {!setnr} set gem {gamenr} – suma punktów; {!setnr} set tiebreak – suma punktów; {$competitor1} – suma zabójstw; {$competitor1} 1st 6 overów; {$competitor1} suma podwójnych błędów; {$competitor1} mniejsze kary; {$competitor1} gole w przewadze; {$competitor1} strzały na bramkę; {$competitor1} suma; {$competitor1} suma (w tym dodatkowe zmiany); {$competitor1} suma (w tym dogrywka i rzuty karne); {$competitor1} suma (w tym dogrywka); {$competitor1} suma 180s; {$competitor1} suma punktów 2 (w tym dogrywka); {$competitor1} suma punktów 3 (w tym dogrywka); {$competitor1} suma asów; {$competitor1} suma asyst (w tym dogrywka); {$competitor1} suma baronów; {$competitor1} suma koszar; {$competitor1} suma rezerwacji; {$competitor1} suma przełamań; {$competitor1} suma rzutów rożnych; {$competitor1} suma wykluczeń; {$competitor1} suma smoków; {$competitor1} suma wznowień; {$competitor1} suma celnych rzutów z gry; {$competitor1} suma celnych rzutów z gry (w tym dogrywka); {$competitor1} suma fauli; {$competitor1} łącznie fauli (w tym dogrywka); {$competitor1} łącznie czwórek; {$competitor1} łącznie gier; {$competitor1} łącznie wykopów z bramki; {$competitor1} łącznie w rundach 0-{!roundnr}; {$competitor1} łącznie inhibitorów; {$competitor1} łącznie map; {$competitor1} łącznie spalonych; {$competitor1} łącznie podań; {$competitor1} łącznie rzutów karnych; {$competitor1} łącznie punktów; {$competitor1} łącznie zbiórek (w tym dogrywka); {$competitor1} łącznie roshanów; {$competitor1} łącznie rund; {$competitor1} łącznie runów; {$competitor1} łącznie obron; {$competitor1} łącznie czerwonych kartek; {$competitor1} łącznie strzałów; {$competitor1} łącznie szóstek; {$competitor1} łącznie przechwytów (w tym dogrywka); {$competitor1} łącznie wrzutów z autu; {$competitor1} łącznie przyłożeń; {$competitor1} łącznie przyłożeń (w tym dogrywka); {$competitor1} łącznie wież; {$competitor1} łącznie przyłożeń; {$competitor1} łącznie wieżyczek; {$competitor1} łącznie xG; {$competitor2} - łącznie zabójstw; {$competitor2} 1. 6 overów; {$competitor2} łącznie podwójnych błędów serwisowych; {$competitor2} mniejszych kar; {$competitor2} goli w przewadze; {$competitor2} strzałów na bramkę; {$competitor2} łącznie; {$competitor2} łącznie (w tym dodatkowe innings); {$competitor2} łącznie (w tym dogrywka i rzuty karne); {$competitor2} łącznie (w tym dogrywka); {$competitor2} łącznie 180; {$competitor2} łącznie punktów 2 (w tym dogrywka); {$competitor2} łącznie punktów 3 (w tym dogrywka); {$competitor2} łącznie asów; {$competitor2} łącznie asyst (w tym dogrywka); {$competitor2} łącznie baronów; {$competitor2} łącznie koszar; {$competitor2} łącznie kartek; {$competitor2} łącznie breaków; {$competitor2} łącznie rzutów rożnych; {$competitor2} łącznie wykluczeń; {$competitor2} łącznie smoków; {$competitor2} łącznie wznowień; {$competitor2} łącznie celnych podań; {$competitor2} łącznie celnych podań (w tym dogrywka); {$competitor2} łącznie fauli; {$competitor2} łącznie fauli (w tym dogrywka); {$competitor2} łącznie czwórek; {$competitor2} łącznie meczów; {$competitor2} łącznie wybić piłki; {$competitor2} łącznie w 0-{!roundnr} rundach; {$competitor2} łącznie inhibitorów; {$competitor2} łącznie map; {$competitor2} łącznie spalonych; {$competitor2} łącznie podań; {$competitor2} łącznie rzutów karnych; {$competitor2} łącznie punktów; {$competitor2} łącznie zbiórek (w tym dogrywka); {$competitor2} łącznie roszanów; {$competitor2} łącznie rund; {$competitor2} łącznie runów; {$competitor2} łącznie obron; {$competitor2} łącznie czerwonych kartek; {$competitor2} łącznie strzałów; {$competitor2} łącznie szóstek; {$competitor2} łącznie przechwytów (w tym dogrywka); {$competitor2} łącznie wrzutów z autu; {$competitor2} łącznie przyłożeń; {$competitor2} łącznie przyłożeń (w tym dogrywka); {$competitor2} łącznie wież; {$competitor2} łącznie przyłożeń; {$competitor2} łącznie wieżyczek; {$competitor2} łącznie xG; {%competitor} łącznie wyprzedzeń; {%team} łącznie wyprzedzeń.

TotalEP

Suma (wczesna wypłata).

TotalFast

10 min - łączna liczba rezerwacji {from}-{to}; 15 min - łączna liczba rezerwacji {from}-{to}; Łącznie w okresie {from}-{to}.

Tak/Nie

1 min - faul w 00:00-00:59; 1 min - gol w 00:00-00:59; 1 min - bramkarz dotknie piłki w 00:00-00:59; 1 min - wrzut z autu w 00:00-00:59; 1 połowa - obie drużyny strzelą gola; 1 połowa - pierwsze przyłożenie z podwyższeniem; 1 połowa - gol strzelony w doliczonym czasie; 1 połowa - trafienie w słupek lub poprzeczkę; 1 połowa - wejście zespołu medycznego na boisko; 1 połowa - czerwona kartka; 1 połowa - będzie rzut karny; 1 połowa - {$competitor1} czyste konto; 1 połowa - {$competitor1} czerwona kartka; 1 połowa - {$competitor1} strzeli gola; 1 połowa - {$competitor1} wygra bez straty gola; 1 połowa - {$competitor2} czyste konto; 1 połowa - {$competitor2} czerwona kartka; 1 połowa - {$competitor2} strzeli gola; 1 połowa - {$competitor2} wygra bez straty gola; 2 połowa - obie drużyny strzelą gola; 2 połowa - {$competitor1} czyste konto; 2 połowa - {$competitor2} czyste konto; 3 min - obaj bramkarze dotkną piłki w 00:00-02:59; 3 min - faul w 00:00-02:59; 5 min - gol w 00:00-04:59; Wszystkie kartki zostaną pokazane w jednej połowie; Dowolny zestaw do zera; Dowolna drużyna prowadzi różnicą {points}; Dowolna drużyna wygra; Dowolna drużyna wygra obie połowy; Dowolna drużyna wygra bez straty gola; Piłka {number}; Obie połowy powyżej {total}; Obie połowy poniżej {total}; Obie drużyny otrzymają kartkę; Obie drużyny otrzymają czerwoną kartkę; Obie drużyny otrzymają {number} lub więcej kartek; Obie drużyny strzelą gola; Obie drużyny strzelą 2 lub więcej goli; Obie drużyny strzelą gola w obu połowach; Obie drużyny strzelą po dwa gole; Obie drużyny strzelą gola {milestone}; Obie drużyny strzelą {points} (w tym dogrywka); Obie wygrają mapę; Obie wygrają mapę i {$competitor1} wygra mecz; Obie wygrają mapę i {$competitor2} wygra mecz; Mat przed ruchem {move}; Remis lub czyste konto; Remis lub obie drużyny strzelą; Remis lub powyżej {total}; Remis lub poniżej {total}; Drop goal w meczu; Pierwszy gol z rzutu karnego; Pierwsza wylosowana liczba większa od ostatniej wylosowanej liczby; Pierwszy rzut w meczu celny; Pierwsza drużyna, która zdobędzie punkty, wygrywa; Pierwsza drużyna, która zdobędzie punkty, wygrywa mecz; Pierwsze przyłożenie podwyższone; Rynek tekstowy tak/nie; Mecz rozstrzygnięty w dogrywce; Gol w każdej tercji; Gol zdobyty w doliczonym czasie; Gol zdobyty w polu karnym; Gol zdobyty poza polem karnym; Gol zdobyty przewrotką; Gol zdobyty nogą; Bramkarz w polu karnym przeciwnika; Bramkarz ukarany czerwoną kartką; Bramkarz zaliczy asystę; Bramkarz zdobędzie gola (z wył. rzutów karnych); Przerwa/koniec meczu bez remisu; Trener główny lub rezerwowy otrzyma kartkę; Trafienie w słupek lub poprzeczkę; Zwycięzca meczu zachowa pierwszy pasek zdrowia; Sztab medyczny wejdzie na boisko; Sztab medyczny wejdzie na boisko 2+ razy; Wylosowanych zostanie więcej liczb parzystych niż nieparzystych; Brak remisu, obie drużyny strzelą; Dogrywka – obie drużyny strzelą; Dogrywka, 1. połowa – obie drużyny strzelą; Rzut karny i czerwona kartka; Rzut karny lub czerwona kartka; Rzuty karne – nagła śmierć; Rzuty karne – {$competitor1} {!penaltynr} rzut karny wykorzystany; Rzuty karne – {$competitor2} {!penaltynr} rzut karny wykorzystany; Rzut karny zostanie przyznany obu drużynom; Zawodnik otrzyma kartkę za opóźnianie gry; Zawodnik otrzyma kartkę za niesportowe zachowanie; Zawodnik otrzyma kartkę za zdjęcie koszulki; Trafienie w słupek lub poprzeczkę; Gol w przewadze; Wynik {!score}; Czerwona kartka; Gol w osłabieniu; Zmiennik otrzyma kartkę; Zmiennik otrzyma czerwoną kartkę; Zmiennik odda strzał na bramkę; Zmiennik zdobędzie gola; Zmiennik zdobędzie zwycięskiego gola; Zmiana w przerwie; Gra zakończy się przed ruchem {move}; Łączna wartość wylosowanych liczb parzystych jest większa niż łączna wartość liczb nieparzystych; Która drużyna zdobędzie penta killa; Która drużyna zdobędzie quadra killa; Czy zostanie zdobyty gol głową; Czy będzie gol samobójczy; Czy walka potrwa do końca; Czy zwycięzca meczu będzie miał niższe xG; Czy będzie 4. set; Czy będzie 5. set; Czy będzie mat?; Czy będzie promocja piona?; Czy będzie rzut karny; Czy będzie seria rzutów karnych; Czy będzie rampage; Czy będzie pat?; Czy będzie super move; Czy będzie remis; Czy będzie tiebreak; Czy będzie en passant?; Czy będzie dodatkowa zmiana; Czy będzie ultra kill; Czy będzie mercy?; Czy będzie dogrywka; Czy będzie dogrywka na dowolnej mapie; {!drivenr} drive play {playnr} - {%competitor} nowe pierwsze wznowienie; {!drivenr} drive play {playnr} - {%competitor} udane podanie; {!drivenr} drive play {playnr} - {%competitor} sack; {!framenr} frame - break 100+; {!framenr} frame - break 50+; {!framenr} frame - {$competitor1} break 100+; {!framenr} frame - {$competitor1} break 50+; {!framenr} frame - {$competitor2} break 100+; {!framenr} frame - {$competitor2} break 50+; {!gamenr} game - obie drużyny zdobędą punkty; {!gamenr} game - czy będą dodatkowe punkty; {!inningnr} inning - obie drużyny zdobędą punkty; {!inningnr} inning - {$competitor1} zdobędzie punkty; {!inningnr} inning - {$competitor2} zdobędzie punkty; {!inningnr} innings over {overnr} - {$competitor1} wyeliminowanie; {!inningnr} innings over {overnr} - {$competitor1} zdobędzie boundary four; {!inningnr} innings over {overnr} - {$competitor1} zdobędzie boundary six; {!inningnr} innings over {overnr} - {$competitor1} zdobędzie extra; {!inningnr} innings over {overnr} - {$competitor2} wyeliminowanie; {!inningnr} innings over {overnr} - {$competitor2} zdobędzie boundary

four; {!inningnr} innings over {overnr} - {$competitor2} zdobędzie boundary six; {!inningnr} innings over {overnr} - {$competitor2} zdobędzie extra; {!mapnr} mapa - "Aegis of the immortal" zostanie zdobyty; {!mapnr} mapa - "Divine Rapier"; {!mapnr} mapa - beyond godlike; {!mapnr} mapa - bomba rozbrojona w {!roundnr} rundzie; {!mapnr} mapa - obaj supportowie z tym samym summoner spell; {!mapnr} mapa - obie drużyny zniszczą inhibitor; {!mapnr} mapa - obie drużyny zabiją barona; {!mapnr} mapa - obie drużyny zabiją smoka; {!mapnr} mapa - smok zostanie zabity; {!mapnr} mapa - pierwsza krew w ciągu {!minnr} minut; {!mapnr} mapa - godlike; {!mapnr} mapa - zwycięzca mapy zdobędzie pierwszą krew; {!mapnr} mapa - mega creeps; {!mapnr} mapa - pierwszy zostanie wybrany bohater melee; {!mapnr} mapa - penta kill; {!mapnr} mapa - quadra kill; {!mapnr} mapa - rampage; {!mapnr} mapa - wynik 1:1; {!mapnr} mapa - rola support zdobędzie pierwszą krew; {!mapnr} mapa - rola support zostanie zabita pierwsza; {!mapnr} mapa - wygrać więcej rund dla counter terrorystów; {!mapnr} mapa - triple kill; {!mapnr} mapa - ultra kill; {!mapnr} mapa - zostanie zabity granatem HE; {!mapnr} mapa - zostanie zabity nożem; {!mapnr} mapa - zostanie zabity mołotowem; {!mapnr} mapa - czy będzie ace; {!mapnr} mapa - czy będzie dogrywka; {!mapnr} mapa - zeus x27 kill; {!mapnr} mapa - {$competitor1} użyty bohater roli ADC; {!mapnr} mapa - {$competitor1} czar przywoływacza ADC; {!mapnr} mapa - {$competitor1} użyty bohater roli wsparcia; {!mapnr} mapa - {$competitor1} użyty bohater roli leśnej; {!mapnr} mapa - {$competitor1} użyty bohater roli środkowej; {!mapnr} mapa - {$competitor1} wygra obie rundy pistoletowe i wygra mapę; {!mapnr} mapa - {$competitor1} użyty bohater roli górnej; {!mapnr} mapa - {$competitor1} wygra obie rundy pistoletowe na mapie; {!mapnr} mapa - {$competitor2} użyty bohater roli ADC; {!mapnr} mapa - {$competitor2} czar przywoływacza ADC; {!mapnr} mapa - {$competitor2} użyty bohater roli wsparcia; {!mapnr} mapa - {$competitor2} użyty bohater roli leśnej; {!mapnr} mapa - {$competitor2} użyty bohater roli środkowej; {!mapnr} mapa - {$competitor2} wygra obie rundy pistoletowe i wygra mapę; {!mapnr} mapa - {$competitor2} użyty bohater roli górnej; {!mapnr} mapa - {$competitor2} wygra obie rundy pistoletowe na mapie; {!mapnr} mapa runda {roundnr} - bomba podłożona; {!overnr} over - {!deliverynr} delivery {$competitor1} zostanie wicketem; {!overnr} over - {!deliverynr} delivery {$competitor2} zostanie wicketem; {!penaltynr} rzut karny zdobyty; {!periodnr} okres - obie drużyny strzelą; {!periodnr} okres - któraś z drużyn strzeli; {!periodnr} okres - która drużyna zdobędzie gola; {!periodnr} okres - {$competitor1} czyste konto; {!periodnr} okres - {$competitor1} wygrana do zera; {!periodnr} okres - {$competitor2} czyste konto; {!periodnr} okres - {$competitor2} wygrana do zera; {!quarternr} kwarta - {$competitor1} zdobędzie {!pointnr}; {!quarternr} kwarta - {$competitor2} zdobędzie {!pointnr}; {!roundnr} runda - bomba zostanie rozbrojona; {!roundnr} runda - bomba zostanie podłożona; {!setnr} set - gem {gamenr} będzie break pointem; {!setnr} set - czy będzie tiebreak; {!setnr} set - czy będą dodatkowe punkty; {!setnr} set gem {gamenr} - do deuce; {!setnr} set leg {legnr} - dowolny gracz zdobędzie 180; {!setnr} set leg {legnr} - {$competitor1} zdobędzie 180; {!setnr} set leg {legnr} - {$competitor2} zdobędzie 180; {$competitor1} czyste konto; {$competitor1} wykluczenie w {!overnr} over; {$competitor1} lub dowolne czyste konto; {$competitor1} lub obie drużyny zdobędą gola; {$competitor1} lub powyżej {total}; {$competitor1} lub poniżej {total}; {$competitor1} czerwona kartka; {$competitor1} będzie odbijać w 9. inningu; {$competitor1} prowadzenie różnicą {points}; {$competitor1} wykona pierwszy rzut; {$competitor1} zdobędzie punkty; {$competitor1} zdobędzie pierwszy drive; {$competitor1} zdobędzie punkty we wszystkich okresach; {$competitor1} zdobędzie punkty w obu połowach; {$competitor1} wygra seta; {$competitor1} wygra wszystkie okresy; {$competitor1} wygra dowolny okres; {$competitor1} wygra obie połowy; {$competitor1} wygra jedną z połówek; {$competitor1} wygra dokładnie 1 seta; {$competitor1} wygra dokładnie 2 sety; {$competitor1} wygra z przegranej pozycji; {$competitor1} wykona super ruch; {$competitor1} jako pierwszy zapisze pasek zdrowia; {$competitor1} wygra do zera; {$competitor1} wygra do zera (w tym dogrywka); {$competitor1} wygra co najmniej jedną mapę; {$competitor1} {!penaltynr} rzut karny zostanie wykorzystany; {$competitor2} zachowa czyste konto; {$competitor2} wykluczenie w {!overnr} over; {$competitor2} lub jakiekolwiek czyste konto; {$competitor2} lub obie drużyny strzelą; {$competitor2} lub powyżej {total}; {$competitor2} lub poniżej {total}; {$competitor2} czerwona kartka; {$competitor2} prowadzenie różnicą {points}; {$competitor2} pierwsza próba rzutu; {$competitor2} zdobycie punktów; {$competitor2} zdobycie punktów w pierwszej akcji; {$competitor2} zdobycie punktów we wszystkich kwartach; {$competitor2} zdobycie punktów w obu połowach; {$competitor2} wygranie seta; {$competitor2} wygranie wszystkich kwart; {$competitor2} wygranie dowolnej kwarty; {$competitor2} wygranie obu połówek; {$competitor2} wygranie jednej z połówek; {$competitor2} wygranie dokładnie 1 seta; {$competitor2} wygranie dokładnie 2 setów; {$competitor2} wygranie z wyniku niekorzystnego; {$competitor2} wykona super ruch; {$competitor2} jako pierwszy zapisze pasek zdrowia; {$competitor2} wygra do zera; {$competitor2} wygra do zera (w tym dogrywka); {$competitor2} wygra co najmniej jedną mapę; {$competitor2}

{!penaltynr} rzut karny zostanie wykorzystany; {minutes} min - czy zostanie przyznana kartka {from}-{to}; {number} zostanie wylosowany.

TakNieSzybko

gP do zmiany z {from} na {to}; {minutes} min – czy zostanie przyznany rzut rożny {from}-{to}; {minutes} min – czy zostanie zdobyty gol {from}-{to}.

Dynamiczne przykłady widocznych zdarzeń i kursów

Odzwierciedlono tu dokładnie dane widoczne w zapisanych widokach (nie tło ponownych aktualizacji całego kanału sportowego): zdarzenia, rynki, liczby, drużyny, czas live, prognozy/kanał i informacje o interfejsie. Oryginalne sekwencje liczbowe zostały zachowane; przecinek, wynik, rezultat i wielkość kursu przypisano do odpowiednich etykiet.

Przegląd — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Piłka nożna 949, Koszykówka 179, Tenis 357, eSoccer 81, eBasketball 54, Futbol amerykański 109, Hokej na lodzie 162, Krykiet 47, Szachy 53, Formuła 1 3, Siatkówka 87, Baseball 10, Piłka ręczna 66, Rugby Union 24, Piłka wodna 10, Mieszane sztuki walki 103, eSoccer: Volta 8, Tenis stołowy 48, eSoccer: Rzuty karne 12, eFighting 13, eTennis 9, Boks 66, Futbol australijski 13, Padel 1, Rugby League 6, eCricket 13, Darty 35, Futsal 2, Badminton 42, Snooker 11, Unihokej 36, Golf 9, Kolarstwo 1, Bilard 1, Squash 2, Lacrosse 1, Narciarstwo alpejskie 4, Skoki narciarskie 1, Żeglarstwo 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Wyścigi samochodów turystycznych 2, Wyścigi motocyklowe 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: SlotBetsUSANBA · Jutro, 05:00.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
San Antonio Spurs / LA Clippers	Koszykówka / NBA	2026-11-20 01:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.07; 2 = 7.80] USANBA · Jutro, 05:00
Minnesota Timberwolves / New York Knicks	Koszykówka / NBA	2026-11-20 01:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.00; 2 = 1.77] Euroliga międzynarodowa · Jutro, 21:30
Anadolu Efes SK / ASVEL Lyon-Villeurbanne	Koszykówka / Euroliga	2026-11-20 17:30 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.30; 2 = 3.40] · 1x2 - · remis CR Vasco da Gama RJ - SC Internacional RS · 1x2 - · remis EC Vitoria BA - Red Bull Bragantino SP · 1x2 - · remis Sao Paulo FC SP - Fluminense FC RJ · Łączny kurs 45.70USAMLS · Jutro, 04:30
Orlando City SC / FC Cincinnati	Piłka nożna / MLS	2026-11-20 00:30 UTC	1x2 [1 = 2.40; draw = 3.85; 2 = 2.60] USAMLS · Jutro, 07:00
Seattle Sounders / Real Salt Lake	Piłka nożna / MLS	2026-11-20 03:00 UTC	1x2 [1 = 1.90; remis = 3.90; 2 = 3.60] NiemcyBundesliga · Jutro, 23:30
Bayern Munich / 1. FC Cologne	Piłka nożna / Bundesliga	2026-11-20 19:30 UTC	1x2 [1 = 1.07; remis = 13.00; 2 = 20.00] FranceLigue 1 · Jutro, 23:45
ESTAC Troyes / Le Havre AC	Piłka nożna / Ligue 1	2026-11-20 19:45 UTC	1x2 [1 = 2.16; remis = 3.35; 2 = 3.35] HiszpaniaLaLiga · Za 2 dni, 00:00
Athletic Bilbao / Espanyol Barcelona	Piłka nożna / LaLiga	2026-11-20 20:00 UTC	1x2 [1 = 1.46; remis = 4.40; 2 = 6.80] AngliaPremier League · Za 2 dni, 16:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Manchester City / Fulham FC	Piłka nożna / Premier League	2026-11-21 12:30 UTC	1x2 [1 = 1.39; draw = 5.00; 2 = 7.00] SpainLaLiga · Za 2 dni, 17:00
Deportivo Alaves / RC Deportivo A Coruna	Piłka nożna / LaLiga	2026-11-21 13:00 UTC	1x2 [1 = 2.18; remis = 3.25; 2 = 3.35] WłochySerie A · Za 2 dni, 18:00
Como 1907 / Cagliari Calcio	Piłka nożna / Serie A	2026-11-21 14:00 UTC	1x2 [1 = 1.29; draw = 5.60; 2 = 9.40] ItalySerie A · Za 2 dni, 18:00
Lazio Rome / US Lecce	Piłka nożna / Serie A	2026-11-21 14:00 UTC	1x2 [1 = 1.35; remis = 4.90; 2 = 8.20] Piłka nożnaKoszykówkaTenisCounter-StrikeFutbol amerykańskiHokej na lodzieKrykietSiatkówkaPiłka ręcznaRzutkiUSAMLS · Jutro, 04:30Orlando City SCFC Cincinnati · 1x2 [1 = 2.40; remis = 3.85; 2 = 2.60] · Awans [1 = 1.82; 2 = 1.95] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.45; 1 lub 2 = 1.23; remis lub 2 = 1.52] · Suma · powyżej 3.51.84 · poniżej 3.51.89 · Handicap (-1.5)1 3.95(1.5)2 1.21AustraliaA-League · Jutro, 12:40
Western Sydney Wanderers / Adelaide United FC	Piłka nożna / A-League	2026-11-20 08:40 UTC	1x2 [1 = 1.65; remis = 4.30; 2 = 4.50] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.18; 1 lub 2 = 1.19; remis lub 2 = 2.12] · Suma · powyżej 3.52.08 · poniżej 3.51.68 · Handicap (-1)1 2.02(1)2 1.72eSoccerHiszpania Copa del Rey (12 min gry)83′ 2ga połowa
FC Barcelona (E) / Real Sociedad (E)	Piłka nożna / Hiszpania Copa del Rey (12 min gry)	2026-11-19 09:32 UTC	22 · 1x2 [1 = 6.40; remis = 1.35; 2 = 6.80] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.10; 1 lub 2 = 3.30; remis lub 2 = 1.12] · Suma · powyżej 4.53.20 · poniżej 4.51.35eSoccerAnglia Puchar FA (12 min gry)74′ 2ga połowa
Chelsea FC (E) / Manchester City (E)	Piłka nożna / Puchar Anglii FA (12 min gry)	2026-11-19 09:34 UTC	11 · 1x2 [1 = 7.50; remis = 1.55; 2 = 3.70] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.27; 1 lub 2 = 2.45; remis lub 2 = 1.09] · Suma · powyżej 2.52.25 · poniżej 2.51.65 · Handicap (0.5)1 1.30(-0.5)2 3.60eSoccerBundesliga (12 min gry)77′ 2ga połowa
Eintracht Frankfurt (E) / Wolfsburg (E)	Piłka nożna / Bundesliga (12 min gry)	2026-11-19 09:33 UTC	12 · Suma · powyżej 3.51.82 · poniżej 3.52.00 · Handicap (0.5)1 3.50(-0.5)2 1.30eSoccerFIFA Club World Cup (12 min gry)11′ 1 połowa
Palmeiras (E) / Porto (E)	Piłka nożna / FIFA Klubowe Mistrzostwa Świata (12 min gry)	2026-11-19 09:42 UTC	00 · 1x2 [1 = 4.50; remis = 2.70; 2 = 2.18] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.70; 1 lub 2 = 1.47; remis lub 2 = 1.20] · Suma · powyżej 1.52.10 · poniżej 1.51.72 · Handicap (0.5)1 1.70(-0.5)2 2.18eSoccerChampions League (12 min gry)38′ 1st połowa

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
AS Monaco (E) / FC Porto (E)	Piłka nożna / Liga Mistrzów (12 min. gry)	2026-11-19 09:39 UTC	02 · 1x2 [1 = 25.00; remis = 6.60; 2 = 1.16] · Podwójna szansa · 1 lub remis 5.20 · 1 lub 2 1.10 · remis lub 2 - · Suma · powyżej 4.52.45 · poniżej 4.51.55 · Handicap (1.5)1 2.25(-1.5)2 1.65eSoccerCoupe de France (12 min gry)55′ 2 połowa
Bordeaux (E) / FC Metz (E)	Piłka nożna / Coupe de France (12 min gry)	2026-11-19 09:37 UTC	01 · 1x2 [1 = 14.00; remis = 3.50; 2 = 1.45] · Podwójna szansa [1 lub remis = 2.80; 1 lub 2 = 1.30; remis lub 2 = 1.02] · Suma · powyżej 2.52.80 · poniżej 2.51.45 · Handicap (0.5)1 2.80(-0.5)2 1.45eSoccer: VoltaSuper League (6 min gry)2′ 1st połowa
Bordeaux (E) / Real Madrid (E)	Piłka nożna / Super League (6 min gry)	2026-11-19 09:42 UTC	11 · 1x2 [1 = 5.00; remis = 7.00; 2 = 1.40] · Podwójna szansa [1 lub remis = 2.60; 1 lub 2 = 1.05; remis lub 2 = 1.10] · Suma · powyżej 9.52.20 · poniżej 9.51.67 · Handicap (1.5)1 2.00(-1.5)2 1.80eSoccerCoppa Italia (12 min gry)15′ 1st połowa
Napoli (E) / Roma (E)	Piłka nożna / Puchar Włoch (12 min gry)	2026-11-19 09:42 UTC	10 · 1x2 [1 = 1.57; remis = 4.00; 2 = 6.00] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.12; 1 lub 2 = 1.25; remis lub 2 = 2.40] · Suma · powyżej 3.51.77 · poniżej 3.52.04 · Handicap (-0.5)1 1.55(0.5)2 2.45Indiel-League · Jutro, 13:30
Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	**Sport / zawody**	**Scheduled (UTC), jeśli występuje**	**Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia**
Rajasthan United / Chanmari FC	Piłka nożna / I-League	2026-11-20 09:30 UTC	1x2 [1 = 1.90; remis = 3.45; 2 = 3.55] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.23; 1 lub 2 = 1.23; remis lub 2 = 1.75] · Suma · powyżej 2.51.71 · poniżej 2.51.97 · Handicap (-1)1 2.56(1)2 1.41 · Gorące kombinacje · powyżej 185.5 · Jutro, 00:00Valencia Basket vs Virtus Bologna · Suma (z dogrywką) 1.85Paris Basketball · Dziś, 23:45Paris Basketball vs Hapoel Tel-Aviv · Zwycięzca (z dogrywką) 1.99Olympique Lyon · Jutro, 00:00Arsenal vs Olympique Lyon · 1x2 1.62SL Benfica · Jutro, 00:00SL Benfica vs AS Roma · 1x2 1.99 · comboboost x1.15 · Comboboost €50100250500 · Łączny kurs 11.86813.649 · Potencjalna wygrana 11.87 €13.65 € · Postaw zakład · Najważniejsze wydarzenia ATPATP Finały · Dziś, 17:00 · Rozpoczęcie za 00dni:03godz.:13min:14sekShelton, Ben1.35Jodar, Rafael3.20 · Zwycięzca · Przejdź do wydarzenia €50100250500 · Potencjalna wygrana 0.00 € · Postaw

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
			zakład · Najlepsze zakłady na zwycięzcę Piłka nożnaKoszykówkaTenisHokej na lodzieSiatkówkaBaseballNiemcy Bundesliga · Zwycięzca · Zamknięcie: maj 22, 2027, 04:00FC Bayern Munich1.08Borussia Dortmund11.00Bayer 04 Leverkusen26.00RB Leipzig26.00Sport-Club Freiburg41.00Vfb Stuttgart200.0Eintracht Frankfurt350.0SV Werder Bremen350.0FC Augsburg750.0 · Przejdź do zakładów na zwycięzcę

nadchodzące — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 949, Basketball 179, Tennis 356, eSoccer 80, eBasketball 56, American Football 109, Ice Hockey 161, Cricket 45, Chess 53, Formula 1 3, Volleyball 88, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 49, eSoccer: Penalty 12, eFighting 14, eTennis 9, Boxing 67, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 6, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 42, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 5, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym zdarzeniem: SlotBetsFootballAll857AzerbaijanFirst Division · Today, 14:00.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Moik Baku / Sabail FK	Football / First Division	2026-11-19 10:00 UTC	1x2 [1 = 2.52; remis = 3.05; 2 = 2.66] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.38; 1 lub 2 = 1.29; remis lub 2 = 1.43] · Suma · powyżej 2.51.69 · poniżej 2.52.00MiędzynarodoweU17 Mecze towarzyskie · Dziś, 14:00
Switzerland / Czechia	Piłka nożna / Mecze towarzyskie U17	2026-11-19 10:00 UTC	1x2 [1 = 2.50; remis = 3.35; 2 = 2.50] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.43; 1 lub 2 = 1.25; remis lub 2 = 1.43] · Suma · powyżej 3.52.00 · poniżej 3.51.68 · Handicap (0.5)1 1.46(-0.5)2 2.42IndieBangalore Super Division · Dziś, 14:30
HAL SC Bangalore / Real Bengaluru	Piłka nożna / Bangalore Super Division	2026-11-19 10:30 UTC	1x2 [1 = 3.50; remis = 3.35; 2 = 1.94] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.71; 1 lub 2 = 1.25; remis lub 2 = 1.23] · Suma · powyżej 3.51.91 · poniżej 3.51.76 · Handicap (1.5)1 1.30(-1.5)2 3.05IndieI-League · Dziś, 14:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Dempo SC / Shillong Lajong FC	Piłka nożna / I-League	2026-11-19 10:30 UTC	1x2 [1 = 3.15; remis = 3.55; 2 = 2.00] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.67; 1 lub 2 = 1.22; remis lub 2 = 1.28] · Suma · powyżej 2.51.69 · poniżej 2.52.00 · Handicap (1.5)1 1.24(-1.5)2 3.40TajlandiaU21 League · Dziś, 15:00
Kanchanaburi Power FC / Chainat Hornbill FC	Piłka nożna / Liga U21	2026-11-19 11:00 UTC	1x2 [1 = 1.71; remis = 3.35; 2 = 4.70] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.13; 1 lub 2 = 1.25; remis lub 2 = 1.95] · Suma · powyżej 2.51.56 · poniżej 2.52.22 · Handicap (-1)1 2.16(1)2 1.58PhilippinesUAAP Championship · Dziś, 15:00
Adamson Falcons Students / Green Archers United	Piłka nożna / Mistrzostwa UAAP	2026-11-19 11:00 UTC	1x2 [1 = 3.35; remis = 3.10; 2 = 2.12] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.60; 1 lub 2 = 1.29; remis lub 2 = 1.25] · Suma · powyżej 2.51.56 · poniżej 2.52.22SłowacjaSłowacki Puchar · Dziś, 16:00
MFK Zvolen / FK Kosice	Piłka nożna / Slovensky Pohar	2026-11-19 12:00 UTC	1x2 [1 = 8.00; remis = 5.20; 2 = 1.28] · Aby się zakwalifikować [1 = 4.60; 2 = 1.15] · Podwójna szansa [1 lub remis = 3.15; 1 lub 2 = 1.10; remis lub 2 = 1.03] · Suma · powyżej 3.51.88 · poniżej 3.51.78 · Handicap (1.5)1 1.94(-1.5)2 1.71Międzynarodowe Mistrzostwa Klubów ASEAN · Dziś, 16:00
Persib Bandung / Shan United	Piłka nożna / Mistrzostwa Klubu ASEAN	2026-11-19 12:00 UTC	1x2 [1 = 1.09; remis = 7.60; 2 = 19.00] · Podwójna szansa · 1 lub remis - · 1 lub 2 1.03 · remis lub 2 5.40 · Suma · powyżej 3.51.74 · poniżej 3.51.93 · Handicap (-2.5)1 1.77(2.5)2 1.87MiędzynarodoweASEAN Club Championship · Dziś, 16:00
Svay Rieng FC / Port FC	Piłka nożna / Mistrzostwa Klubu ASEAN	2026-11-19 12:00 UTC	1x2 [1 = 2.08; remis = 3.95; 2 = 2.74] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.36; 1 lub 2 = 1.18; remis lub 2 = 1.62] · Suma · powyżej 3.52.02 · poniżej 3.51.67 · Handicap (-1.5)1 3.10(1.5)2 1.29AzerbejdżanPierwsza Dywizja · Dziś, 16:00
Khankhedi / FK Karvan Yevlakh	Football / First Division	2026-11-19 12:00 UTC	1x2 [1 = 3.45; remis = 3.20; 2 = 2.02] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.65; 1 lub 2 = 1.27; remis lub 2 = 1.24] · Suma · powyżej 2.51.83 · poniżej 2.51.83SyriaPremier League · Dziś, 16:00

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
AL Shorta SC / Teshreen SC	Piłka nożna / Premier League	2026-11-19 12:00 UTC	1x2 [1 = 2.38; remis = 3.25; 2 = 2.68] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.38; 1 lub 2 = 1.27; remis lub 2 = 1.47] · Suma · powyżej 2.52.02 · poniżej 2.51.68 · Handicap (0)1 1.73(0)2 1.92Egipt2. Dywizja · Dziś, 16:30
La Viena FC / El Sekka El Hadid	Piłka nożna / 2. Dywizja	2026-11-19 12:30 UTC	1x2 [1 = 3.30; remis = 2.46; 2 = 2.56] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.41; 1 lub 2 = 1.44; remis lub 2 = 1.25] · Suma · powyżej 1.51.61 · poniżej 1.52.12 · Handicap (1.5)1 1.07(-1.5)2 6.201 - 12 z 857

predictions — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 949, Basketball 179, Tennis 356, eSoccer 80, eBasketball 54, American Football 109, Ice Hockey 161, Cricket 45, Chess 52, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 102, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 50, eSoccer: Penalty 12, eFighting 13, eTennis 10, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 6, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 42, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 4, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Sekcja Predictions / SlotBets: kategorie All, Elections, Politics, Films, Business & Tech, Culture, Economy, Games, Geopolitics, Sport, World. Przełącznik Odds Format: Probability / Odds. Na zrzucie ekranu przedstawiono 1–12 z 191. Są to prawdopodobieństwa rynkowe interfejsu, a nie prognoza autora ani faktyczne wyniki zdarzeń.

Kategoria / czas na ekranie	Rynek	Opcje — Tak / Nie
Taiwan, Nov 29 08:59	Wybory burmistrza miasta Hsinchu, zwycięzca	Ann Kao 89% / 11%; Chuang Ching-cheng 11.55% / 88.45%; Ho Chih-yung 0.1% / 99.95%
Taiwan, Nov 29 08:59	Wybory burmistrza miasta Chiayi, zwycięzca	Wang Mei-hui 88.5% / 11.5%; Chang Chi-kai 11.5% / 88.5%; Chen Chia-ping 0.5% / 99.5%
Taiwan, Nov 29 08:59	Wybory burmistrza Kaohsiung, zwycięzca	Lai Jui-lung 84.5% / 15.5%; Ko Chih-en 15.4% / 84.6%; Chang Ching 0.1% / 99.95%
Taiwan, Nov 29 08:59	Wybory burmistrza Tajpej, zwycięzca	Chiang Wan-an 59.5% / 40.5%; Puma Shen 40.05% / 59.95%; Kuo Hsi 0.1% / 99.95%
Taiwan, Nov 29 08:59	2026 Tajwańskie wybory lokalne: partia, zwycięzca	KMT 68.5% / 31.5%; DPP 29.7% / 70.3%; TPP 0.1% / 99.95%
Taiwan, Nov 29 08:59	Wybory burmistrza Taizhong, zwycięzca	Johnny Chiang 80% / 20%; Ho Hsin-chun 20.8% / 79.2%; Yang Chiung-ying 0.1% / 99.95%
Taiwan, Nov 29 08:59	Wybory burmistrza Nowego Tajpej, zwycięzca	Su Chiao-hui 58.5% / 41.5%; Lee Shu-chuan 41.5% / 58.5%; Huang Kuo-chang 0.1% / 99.95%
Spain, Nov 30 08:59	Następny premier Hiszpanii?	Alberto Núñez Feijóo 86.5% / 13.5%; Pedro Sánchez 11.75% / 88.25%; Santiago Abascal 1.65% / 98.35%

Kategoria / czas na ekranie	Rynek	Opcje — Tak / Nie
USA, Nov 30 21:00	2028 lider kursów prezydenckich 30 listopada?	Inne 87.35% / 12.65%; JD Vance 9.5% / 90.5%; Marco Rubio 0.2% / 99.8%
International Relations, Dec 1 00:59	Akcja wojskowa przeciwko saudyjskiemu rurociągowi naftowemu (East-West) przez...?	Listopad 30 92.5% / 7.5%
Israel, Dec 1 08:59	Izraelska akcja wojskowa przeciwko Bejrutowi do...?	Grudzień 31 26.5% / 73.5%; listopad 30 8.5% / 91.5%; październik 31 0.4% / 99.6%
Canada, Dec 9 04:00	Decyzja Bank of Canada w grudniu?	wzrost o 25 pb 56% / 44%; bez zmian 43.5% / 56.5%

Potwierdzono początkowe wartości procentowe Yup/No; ich suma w poszczególnych wierszach różni się od 100% zgodnie z formatem rynku źródłowego.

bets-feed — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 950, Basketball 180, Tennis 356, eSoccer 83, eBasketball 54, American Football 109, Ice Hockey 161, Cricket 45, Chess 52, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 48, eSoccer: Penalty 13, eFighting 12, eTennis 9, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 6, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 42, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 5, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Bets Feed — publiczny strumień obserwowanych kart, kategorie All, Football, Basketball, Tennis, Counter-Strike, Cricket, Volleyball, Table Tennis; kolumny Event, Outcome, Odds, Stake, Potential Win, User, akcja Add to betslip. Kwoty poniżej to wyświetlane na ekranie potencjalne wypłaty, obliczone wartości odpowiednich kart zostały potwierdzone. Identyfikatory użytkowników wyłączono.

Zdarzenia i wybrane wyniki	Kurs	Stawka	Potencjalna wygrana
Combo 4: Moik Baku – Sabail FK; Dempo SC – Shillong Lajong FC; Cong An Ha Noi FC – Johor Darul Ta'zim; NK Dob – NK Bistrica; у всех Total over 2.5	7.639	200.00 €	1527.83 €
Combo 3: GamerLegion – Inner Circle (GamerLegion, Winner); KS Norwid Czestochowa – Projekt Warsaw (Projekt Warsaw, Winner); Ruud, Casper (E) – Dimitrov, Grigor (E) (Dimitrov +1.5, Game handicap)	3.521	150.00 €	528.12 €
Brisbane Heat – Sydney Thunder (Sydney Thunder, Winner incl. super over)	8.500	10.00 $	85.00 $
То же событие / исход	8.500	90.00 $	765.00 $
Kwon, Hyuk – Assar, Omar (Assar, Omar, Winner)	1.220	624.80 €	762.26 €
Combo 3: Krutykh, Oleksii – Gannon, Conor (Krutykh, Winner); Popa, Giulia Safina – Petkovic, Anna (Popa, Winner); Laboutkova, Aneta – Ristic, Mia (Ristic, Winner)	2.229	1205.00 Kč	2685.76 Kč
Combo 2: Queensland Lions FC – Wollongong Wolves FC (Queensland, 1x2); Omiya Ardija Ventus – INAC Kobe Leonessa (Total over 3.5)	2.151	5.00 €	10.75 €

Zdarzenia i wybrane wyniki	Kurs	Stawka	Potencjalna wygrana
Brisbane Heat – Sydney Thunder (Sydney Thunder, Winner incl. super over)	7.200	10.00 $	72.00 $
Queensland Lions FC – Wollongong Wolves FC (Queensland, 1x2)	1.600	3724.02 Kč	5958.43 Kč
Combo 3: Preston Lions FC – South Hobart FC (Total under 4); Queensland Lions FC – Wollongong Wolves FC (Total under 3); UE Red Warriors – UP Fighting Maroons (Total under 4.5)	2.697	30.00 €	80.91 €
Combo 5: Shenzhen Leopards – Tianjin Pioneers (Shenzhen, Winner incl. overtime); Tigers – Lions (Lions, Winner incl. overtime); Bolkvadze, Mariam – Zoldakova, Denisa (Zoldakova, First set winner); Laboutkova, Aneta – Ristic, Mia (Ristic, First set winner); Popa, Giulia Safina – Petkovic, Anna (Popa, First set winner)	7.371	10.00 €	73.71 €

Wyświetlany kurs może zostać zaokrąglony przez interfejs, dlatego nie przeliczamy wyświetlanej Potencjalnej Wygranej jako faktycznego zobowiązania.

Przegląd — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 948, Basketball 180, Tennis 356, eSoccer 80, eBasketball 55, American Football 109, Ice Hockey 161, Cricket 45, Chess 51, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 102, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 49, eSoccer: Penalty 12, eFighting 12, eTennis 9, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 6, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 42, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: SlotBetsUSANBA · Jutro, 05:00.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
San Antonio Spurs / LA Clippers	Koszykówka / NBA	2026-11-20 01:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.07; 2 = 7.80] USANBA · Jutro, 05:00
Minnesota Timberwolves / New York Knicks	Koszykówka / NBA	2026-11-20 01:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.00; 2 = 1.77] Euroliga międzynarodowa · Jutro, 21:30
Anadolu Efes SK / ASVEL Lyon-Villeurbanne	Koszykówka / Euroliga	2026-11-20 17:30 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.30; 2 = 3.40] · 1x2 - · remis CR Vasco da Gama RJ - SC Internacional RS · 1x2 - · remis EC Vitoria BA - Red Bull Bragantino SP · 1x2 - · remis Sao Paulo FC SP - Fluminense FC RJ · Łączny kurs 45.70USAMLS · Jutro, 04:30
Orlando City SC / FC Cincinnati	Piłka nożna / MLS	2026-11-20 00:30 UTC	1x2 [1 = 2.40; draw = 3.85; 2 = 2.60] USAMLS · Jutro, 07:00
Seattle Sounders / Real Salt Lake	Piłka nożna / MLS	2026-11-20 03:00 UTC	1x2 [1 = 1.90; remis = 3.90; 2 = 3.60] NiemcyBundesliga · Jutro, 23:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Bayern Munich / 1. FC Cologne	Piłka nożna / Bundesliga	2026-11-20 19:30 UTC	1x2 [1 = 1.07; remis = 13.00; 2 = 20.00] FranceLigue 1 · Jutro, 23:45
ESTAC Troyes / Le Havre AC	Piłka nożna / Ligue 1	2026-11-20 19:45 UTC	1x2 [1 = 2.16; remis = 3.35; 2 = 3.35] HiszpaniaLaLiga · Za 2 dni, 00:00
Athletic Bilbao / Espanyol Barcelona	Piłka nożna / LaLiga	2026-11-20 20:00 UTC	1x2 [1 = 1.46; remis = 4.40; 2 = 6.80] AngliaPremier League · Za 2 dni, 16:30
Manchester City / Fulham FC	Piłka nożna / Premier League	2026-11-21 12:30 UTC	1x2 [1 = 1.39; draw = 5.00; 2 = 7.00] SpainLaLiga · Za 2 dni, 17:00
Deportivo Alaves / RC Deportivo A Coruna	Piłka nożna / LaLiga	2026-11-21 13:00 UTC	1x2 [1 = 2.18; remis = 3.25; 2 = 3.35] WłochySerie A · Za 2 dni, 18:00
Como 1907 / Cagliari Calcio	Piłka nożna / Serie A	2026-11-21 14:00 UTC	1x2 [1 = 1.29; draw = 5.60; 2 = 9.40] ItalySerie A · Za 2 dni, 18:00
Lazio Rome / US Lecce	Piłka nożna / Serie A	2026-11-21 14:00 UTC	1x2 [1 = 1.35; remis = 4.90; 2 = 8.20] Piłka nożnaKoszykówkaTenisCounter-StrikeFutbol amerykańskiHokej na lodzieKrykietSiatkówkaPiłka ręcznaRzutkiUSAMLS · Jutro, 04:30Orlando City SCFC Cincinnati · 1x2 [1 = 2.40; remis = 3.85; 2 = 2.60] · Awans [1 = 1.82; 2 = 1.95] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.45; 1 lub 2 = 1.23; remis lub 2 = 1.52] · Suma · powyżej 3.51.84 · poniżej 3.51.89 · Handicap (-1.5)1 3.95(1.5)2 1.21AustraliaA-League · Jutro, 12:40
Western Sydney Wanderers / Adelaide United FC	Piłka nożna / A-League	2026-11-20 08:40 UTC	1x2 [1 = 1.65; remis = 4.30; 2 = 4.50] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.18; 1 lub 2 = 1.19; remis lub 2 = 2.12] · Suma · powyżej 3.52.08 · poniżej 3.51.68 · Handicap (-1)1 2.02(1)2 1.72ePiłka nożnaAnglia FA Puchar (12 min gry)93′ 2 druga połowa
Chelsea FC (E) / Manchester City (E)	Piłka nożna / Puchar Anglii FA (12 min gry)	2026-11-19 09:34 UTC	11Przejdź do Wszystkie rynkiePiłka nożnaKlubowe Mistrzostwa Świata FIFA (12 min gry)33′ 1 połowa
Palmeiras (E) / Porto (E)	Piłka nożna / FIFA Klubowe Mistrzostwa Świata (12 min gry)	2026-11-19 09:42 UTC	00 · 1x2 [1 = 4.70; remis = 2.25; 2 = 2.55] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.52; 1 lub 2 = 1.65; remis lub 2 = 1.18] · Suma · powyżej 0.51.40 · poniżej 0.52.95 · Handicap (0.5)1 1.52(-0.5)2 2.50eSoccer: VoltaSuper League (6 min gry)4′ 2 połowa
Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	**Sport / zawody**	**Scheduled (UTC), jeśli występuje**	**Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia**
Bordeaux (E) / Real Madrid (E)	Piłka nożna / Super League (6 min gry)	2026-11-19 09:42 UTC	32 · 1x2 [1 = 2.30; remis = 4.20; 2 = 2.65] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.40; 1 lub 2 = 1.16; remis lub 2 = 1.50] · Suma ·

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
			powyżej 8.51.67 · poniżej 8.52.20 · Handicap (0)1 1.77(0)2 2.04eSoccerCoupe de France (12 min gry)76′ 2. połowa
Bordeaux (E) / FC Metz (E)	Piłka nożna / Coupe de France (12 min gry)	2026-11-19 09:37 UTC	01 · Suma · powyżej 1.52.08 · poniżej 1.51.75 · Handicap (0.5)1 3.40(-0.5)2 1.32eSoccerLiga Mistrzów (12 min gry)55′ 2 druga połowa
AS Monaco (E) / FC Porto (E)	Piłka nożna / Liga Mistrzów (12 min. gry)	2026-11-19 09:39 UTC	02 · Suma · powyżej 3.51.82 · poniżej 3.52.00 · Handicap (1.5)1 2.35(-1.5)2 1.60eSoccerCoppa Italia (12 min gry)37′ 1 połowa
Napoli (E) / Roma (E)	Piłka nożna / Puchar Włoch (12 min gry)	2026-11-19 09:42 UTC	10 · 1x2 [1 = 1.55; remis = 3.70; 2 = 7.25] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.09; 1 lub 2 = 1.27; remis lub 2 = 2.45] · Suma · powyżej 2.51.52 · poniżej 2.52.55 · Handicap (-0.5)1 1.55(0.5)2 2.45Indial-League · Jutro, 13:30
Rajasthan United / Chanmari FC	Piłka nożna / I-League	2026-11-20 09:30 UTC	1x2 [1 = 1.90; remis = 3.45; 2 = 3.55] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.23; 1 lub 2 = 1.23; remis lub 2 = 1.75] · Suma · powyżej 2.51.71 · poniżej 2.51.97 · Handicap (-1)1 2.56(1)2 1.41 · Gorące Kombosy · powyżej 185.5 · Jutro, 00:00Valencia Basket vs Virtus Bologna · Suma (w tym dogrywka) 1.85Paris Basketball · Dziś, 23:45Paris Basketball vs Hapoel Tel-Aviv · Zwycięzca (w tym dogrywka) 1.99Olympique Lyon · Jutro, 00:00Arsenal vs Olympique Lyon · 1x2 1.62SL Benfica · Jutro, 00:00SL Benfica vs AS Roma · 1x2 1.99 · comboboost x1.15 · Comboboost €50100250500 · Kurs łączny 11.86813.649 · Potencjalna wygrana 11.87 €13.65 € · Postaw zakład · Najważniejsze wydarzenia ATPATP Finały · Dziś, 17:00 · Rozpoczęcie za 00dni:03godz:10min:05sekShelton, Ben1.35Jodar, Rafael3.20 · Zwycięzca · Przejdź do wydarzenia €50100250500 · Potencjalna wygrana 0.00 € · Postaw zakład · Najlepsze zakłady outright Piłka nożnaKoszykówkaTenisHokej na lodzieSiatkówkaBaseballNiemcy Bundesliga · Zwycięzca · Zamknięcie: maj 22, 2027, 04:00FC Bayern Munich1.08Borussia Dortmund11.00Bayer 04 Leverkusen26.00RB Leipzig26.00Sport-Club Freiburg41.00Vfb Stuttgart200.0Eintracht Frankfurt350.0SV Werder Bremen350.0FC Augsburg750.0 · Przejdź do outright

bets — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 949, Basketball 180, Tennis 357, eSoccer 81, eBasketball 54, American Football 109, Ice Hockey 163, Cricket 46, Chess 51, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 11, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 49, eSoccer: Penalty 12, eFighting 12, eTennis 10, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 6, eCricket 12, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

My Bets oferuje filtry All, Open, Won, Lost, Cashed Out, Cancelled, Refund i Recent Bets. Aby wyświetlić własne zakłady, interfejs pokazuje „Log in to see your bets"; dostępne są Login i Join Now. Historia osobistych zakładów została pobrana i potwierdzona.

favorites — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 948, Basketball 180, Tennis 356, eSoccer 81, eBasketball 56, American Football 110, Ice Hockey 161, Cricket 44, Chess 51, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 11, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 49, eSoccer: Penalty 12, eFighting 12, eTennis 9, Boxing 67, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 6, eCricket 12, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 3.

Osobne miejsce na ulubione; w tym przechwyceniu zachowano podpowiedzi wyszukiwania i popularne rozgrywki: Bundesliga, Brasileiro Serie A, NBA, Liga ACB, ATP Finals, ATP Finals Doubles, PGL Major Singapore 2026, Ranked Episode 6, BLAST SLAM IX, DreamLeague Division 2 S5. Własna lista ulubionych potwierdzona.

search — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 949, Basketball 181, Tennis 356, eSoccer 80, eBasketball 54, American Football 109, Ice Hockey 161, Cricket 45, Chess 52, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 47, eSoccer: Penalty 12, eFighting 12, eTennis 9, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 6, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

W wyszukiwaniu — «Looking for something special?», popularne Bundesliga, Brasileiro Serie A, NBA, Liga ACB, ATP Finals, ATP Finals Doubles, PGL Major Singapore 2026, Ranked Episode 6, BLAST SLAM IX, DreamLeague Division 2 S5; zamknąć wyszukiwanie można przez Close. Powtórne przechwycenia potwierdzają tę samą zawartość ze zmieniającymi się licznikami.

football-1 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 950, Basketball 181, Tennis 356, eSoccer 82, eBasketball 54, American Football 109, Ice Hockey 161, Cricket 45, Chess 53, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 102, eSoccer: Volta 10, Table Tennis 46, eSoccer: Penalty 12, eFighting 12, eTennis 9, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 6, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym zdarzeniem: GermanyBundesliga · In 2 days, 18:30.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Union Berlin / RB Leipzig	Piłka nożna / Bundesliga	2026-11-21 14:30 UTC	1x2 [1 = 5.40; remis = 4.70; 2 = 1.50] NiemcyBundesliga · Za 2 dni, 18:30
SV 07 Elversberg / SC Freiburg	Piłka nożna / Bundesliga	2026-11-21 14:30 UTC	1x2 [1 = 3.40; remis = 3.70; 2 = 1.99] GermanyBundesliga · Za 2 dni, 18:30
Bayer Leverkusen / SC Paderborn 07	Piłka nożna / Bundesliga	2026-11-21 14:30 UTC	1x2 [1 = 1.28; draw = 6.20; 2 = 8.40] NiemcyBundesliga · Jutro, 23:30
Bayern Munich / 1. FC Cologne	Piłka nożna / Bundesliga	2026-11-20 19:30 UTC	1x2 [1 = 1.07; remis = 13.00; 2 = 20.00] FranceLigue 1 · Jutro, 23:45
ESTAC Troyes / Le Havre AC	Piłka nożna / Ligue 1	2026-11-20 19:45 UTC	1x2 [1 = 2.16; remis = 3.35; 2 = 3.35] HiszpaniaLaLiga · Za 2 dni, 00:00
Athletic Bilbao / Espanyol Barcelona	Piłka nożna / LaLiga	2026-11-20 20:00 UTC	1x2 [1 = 1.47; remis = 4.40; 2 = 6.80] AngliaPremier League · Za 2 dni, 16:30
Manchester City / Fulham FC	Piłka nożna / Premier League	2026-11-21 12:30 UTC	1x2 [1 = 1.39; draw = 5.00; 2 = 7.00] SpainLaLiga · Za 2 dni, 17:00
Deportivo Alaves / RC Deportivo A Coruna	Piłka nożna / LaLiga	2026-11-21 13:00 UTC	1x2 [1 = 2.18; remis = 3.25; 2 = 3.35] WłochySerie A · Za 2 dni, 18:00
Como 1907 / Cagliari Calcio	Piłka nożna / Serie A	2026-11-21 14:00 UTC	1x2 [1 = 1.29; draw = 5.60; 2 = 9.40] ItalySerie A · Za 2 dni, 18:00
Lazio Rome / US Lecce	Piłka nożna / Serie A	2026-11-21 14:00 UTC	1x2 [1 = 1.35; remis = 4.90; 2 = 8.20] NiemcyBundesliga · Za 2 dni, 18:30Union BerlinRB Leipzig · 1x2 [1 = 5.40; remis = 4.70; 2 = 1.50] NiemcyBundesliga · Za 2 dni, 18:30SV 07 ElversbergSC Freiburg · 1x2 [1 = 3.40; remis = 3.70; 2 = 1.99] NiemcyBundesliga · Za 2 dni, 18:30Bayer LeverkusenSC Paderborn 07 · 1x2 [1 = 1.28; remis = 6.20; 2 = 8.40] Piłka nożna179WszystkieWszystkieBundesligaBundesligaBrasileiro Serie ABrasileiro Serie AMLSMLSKobiety UEFA Champions LeagueKobiety UEFA Champions LeagueA-LeagueA-League EredivisieEredivisieSuper LeagueSuper LeagueBundesligaBundesligaWszystkieWszystkieBundesligaBundesligaBrasileiro Serie ABrasileiro Serie AMLSMLSKobiety UEFA Champions LeagueKobiety UEFA Champions LeagueA-LeagueA-LeagueEredivisieEredivisieSuper LeagueSuper LeagueBundesligaBundesligaPopularneNa żywoNadchodzącеZakłady długoterminoweUSAMLS · Jutro, 04:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Orlando City SC / FC Cincinnati	Piłka nożna / MLS	2026-11-20 00:30 UTC	1x2 [1 = 2.38; remis = 3.85; 2 = 2.58] · Awans [1 = 1.82; 2 = 1.94] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.45; 1 lub 2 = 1.22; remis lub 2 = 1.52] · Suma · powyżej 3.51.86 · poniżej 3.51.86 · Handicap (-1.5)1 3.85(1.5)2 1.22AustraliaA-League · Jutro, 12:40
Western Sydney Wanderers / Adelaide United FC	Piłka nożna / A-League	2026-11-20 08:40 UTC	1x2 [1 = 1.65; remis = 4.40; 2 = 4.40] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.18; 1 lub 2 = 1.18; remis lub 2 = 2.14] · Suma · powyżej 3.52.10 · poniżej 3.51.68 · Handicap (-1.5)1 2.54(1.5)2 1.46eSoccerFIFA Club World Cup (12 min gry)50′ 2ga połowa
Palmeiras (E) / Porto (E)	Piłka nożna / FIFA Klubowe Mistrzostwa Świata (12 min gry)	2026-11-19 09:42 UTC	00 · 1x2 [1 = 5.40; remis = 1.97; 2 = 2.80] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.45; 1 lub 2 = 1.85; remis lub 2 = 1.15] · Suma · powyżej 0.51.57 · poniżej 0.52.40 · Handicap (0.5)1 1.45(-0.5)2 2.75eSoccer: VoltaSuper League (gra 6 min)Zakończone
Bordeaux (E) / Real Madrid (E)	Piłka nożna / Super League (6 min gry)	2026-11-19 09:42 UTC	46Przejdź do Wszystkie rynkiePiłka nożnaPuchar Włoch (12 min. gry)59′ 2 połowa
Napoli (E) / Roma (E)	Piłka nożna / Puchar Włoch (12 min gry)	2026-11-19 09:42 UTC	21 · 1x2 [1 = 1.42; remis = 3.60; 2 = 14.00] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.02; 1 lub 2 = 1.30; remis lub 2 = 2.90] · Suma · powyżej 4.52.55 · poniżej 4.51.52 · Handicap (-0.5)1 1.40(0.5)2 2.95eSoccerChampions League (12 min gry)78′ 2 połowa
AS Monaco (E) / FC Porto (E)	Piłka nożna / Liga Mistrzów (12 min. gry)	2026-11-19 09:39 UTC	02 · Suma · powyżej 2.51.67 · poniżej 2.52.20 · Handicap (1.5)1 3.10(-1.5)2 1.37eSoccerHiszpania Copa del Rey (12 min gry)20′ 1 połowa
Sevilla FC (E) / Valencia CF (E)	Piłka nożna / Hiszpania Copa del Rey (12 min gry)	2026-11-19 09:48 UTC	10 · 1x2 [1 = 1.40; remis = 4.50; 2 = 9.00] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.06; 1 lub 2 = 1.20; remis lub 2 = 3.00] · Suma · powyżej 3.51.95 · poniżej 3.51.85 · Handicap (-1.5)1 2.40(1.5)2 1.57eSoccerBundesliga (12 min play)18′ 1st half
Bayern (E) / Wolfsburg (E)	Piłka nożna / Bundesliga (12 min gry)	2026-11-19 09:49 UTC	10 · 1x2 [1 = 1.30; remis = 5.00; 2 = 11.00] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.04; 1 lub 2 = 1.18; remis lub 2 = 3.50] · Suma · powyżej 3.52.00 · poniżej 3.51.80 · Handicap (-1.5)1 2.08(1.5)2 1.75Indial-League · Jutro, 13:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Rajasthan United / Chanmari FC	Piłka nożna / I-League	2026-11-20 09:30 UTC	1x2 [1 = 1.90; remis = 3.45; 2 = 3.55] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.23; 1 lub 2 = 1.23; remis lub 2 = 1.75] · Suma · powyżej 2.51.71 · poniżej 2.51.97 · Handicap (-1)1 2.56(1)2 1.411 - 9 z 10

basketball-2 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Piłka nożna 949, Koszykówka 181, Tenis 356, eSoccer 80, eBasketball 55, Futbol amerykański 109, Hokej na lodzie 161, Krykiet 46, Szachy 53, Formuła 1 3, Siatkówka 87, Baseball 10, Piłka ręczna 66, Rugby Union 24, Piłka wodna 10, Mieszane sztuki walki 101, eSoccer: Volta 8, Tenis stołowy 46, eSoccer: Rzuty karne 12, eFighting 12, eTennis 9, Boks 66, Futbol australijski 13, Padel 1, Rugby League 6, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Unihokej 36, Golf 9, Kolarstwo 1, Bilard 1, Squash 2, Lacrosse 1, Narciarstwo alpejskie 4, Skoki narciarskie 1, Żeglarstwo 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Wyścigi samochodów turystycznych 2, Wyścigi motocyklowe 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym zdarzeniem: InternationalEuroleague · Dziś, 23:45.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Paris Basketball / Hapoel Tel-Aviv	Koszykówka / Euroliga	2026-11-19 19:45 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.99; 2 = 1.78] InternationalEuroleague · Jutro, 00:00
Valencia Basket / Virtus Bologna	Koszykówka / Euroliga	2026-11-19 20:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.17; 2 = 4.80] USANBA · Jutro, 05:00
Milwaukee Bucks / Portland Trail Blazers	Koszykówka / NBA	2026-11-20 01:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 4.10; 2 = 1.22] AustraliaNBLTrzecia przerwa7173
Illawarra Hawks / Adelaide 36ers	Koszykówka / NBL	2026-11-19 08:36 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.95; 2 = 1.35] Republic of KoreaKBL · Dziś, 14:00
KT Sonicboom / Seoul SK Knights	Koszykówka / KBL	2026-11-19 10:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.00; 2 = 1.70] Republika KoreiKBL · Dziś, 14:00
Anyang Red Boosters / KCC Egis	Koszykówka / KBL	2026-11-19 10:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.58; 2 = 2.20] MiędzynarodoweEuroliga · Dziś, 21:15
Maccabi Tel-Aviv / BC Dubai	Koszykówka / Euroliga	2026-11-19 17:15 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.30; 2 = 1.62] InternationalEuroleague · Dziś, 22:00
BC Zalgiris Kaunas / Panathinaikos BC	Koszykówka / Euroliga	2026-11-19 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.83; 2 = 1.93] Euroliga międzynarodowa · Dziś, 23:00
Bayern Munich / Baskonia Vitoria-Gasteiz	Koszykówka / Euroliga	2026-11-19 19:00 UTC	Zwycięzca (z dogrywką) [1 = 1.32; 2 = 3.25] MiędzynarodoweEuroliga · Dziś, 23:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Olimpia Milano / Fenerbahce Istanbul	Koszykówka / Euroliga	2026-11-19 19:30 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.48; 2 = 1.51] MiędzynarodoweEuroliga · Dziś, 23:45Paris BasketballHapoel Tel-Aviv · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.99; 2 = 1.78] MiędzynarodoweEuroliga · Jutro, 00:00Valencia BasketVirtus Bologna · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.17; 2 = 4.80] USANBA · Jutro, 05:00Milwaukee BucksPortland Trail Blazers · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 4.10; 2 = 1.22] Koszykówka68WszystkieWszystkieNBANBA Liga ACBLiga ACBSerie ASerie ASuper LigSuper LigPro APro ANBLNBLCBACBACopa del ReyCopa del ReyWszystkieWszystkieNBANBALiga ACBLiga ACBSerie ASerie ASuper LigSuper LigPro APro ANBLNBLCBACBACopa del ReyCopa del ReyPopularneNa żywoNadchodzącеZakłady stałeMiędzynarodoweEuroliga · Jutro, 00:00Valencia BasketVirtus Bologna · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.17; 2 = 4.80] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 185.51.85 · poniżej 185.51.91 · Handicap (w tym dogrywka) (-10.5)1 1.87(10.5)2 1.89Republika KoreiKBL · Dziś, 14:00KT SonicboomSeoul SK Knights · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.00; 2 = 1.70] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 164.51.83 · poniżej 164.51.85 · Handicap (w tym dogrywka) (2.5)1 1.83(-2.5)2 1.84MiędzynarodoweEuroliga · Dziś, 23:45Paris BasketballHapoel Tel-Aviv · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.99; 2 = 1.78] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 184.51.87 · poniżej 184.51.89 · Handicap (w tym dogrywka) (1.5)1 1.89(-1.5)2 1.87MiędzynarodoweEuroliga · Dziś, 23:00Bayern MunichBaskonia Vitoria-Gasteiz · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.32; 2 = 3.25] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 177.51.89 · poniżej 177.51.87 · Handicap (w tym dogrywka) (-6.5)1 1.83(6.5)2 1.93MiędzynarodoweEuroliga · Dziś, 22:00BC Žalgiris KownoPanathinaikos BC · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.83; 2 = 1.93] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 167.51.87 · poniżej 167.51.89 · Handicap (w tym dogrywka) (-1.5)1 1.93(1.5)2 1.83MiędzynarodoweEuroliga · Dziś, 23:30Olimpia MediolanFenerbahçe Stambuł · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.48; 2 = 1.51] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 165.51.88 · poniżej

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
			165.51.88 · Handicap (w tym dogrywka) (3.5)1 1.93(-3.5)2 1.83MiędzynarodoweEuroliga · Dziś, 21:15Maccabi Tel AwiwBC Dubaj · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.30; 2 = 1.62] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 175.51.92 · poniżej 175.51.88 · Handicap (w tym dogrywka) (3.5)1 1.86(-3.5)2 1.94BrazyliaNBB · Jutro, 03:00
EC Pinheiros SP / Cruzeiro Basquete	Koszykówka / NBB	2026-11-19 23:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.20; 2 = 4.00] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 159.51.89 · poniżej 159.51.80 · Handicap (w tym dogrywka) (-9.5)1 1.84(9.5)2 1.84BrazyliaNBB · Jutro, 02:00
Unifacisa / Flamengo RJ	Koszykówka / NBB	2026-11-19 22:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.12; 2 = 1.63] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 160.51.86 · poniżej 160.51.82 · Handicap (w tym dogrywka) (2.5)1 1.87(-2.5)2 1.811 - 9 z 15

tenis-5 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 949, Basketball 181, Tennis 355, eSoccer 80, eBasketball 55, American Football 110, Ice Hockey 161, Cricket 46, Chess 54, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 102, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 43, eSoccer: Penalty 12, eFighting 13, eTennis 10, Boxing 67, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 3, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: ATPATP Finals · Today, 23:30.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Zverev, Alexander / Fils, Arthur	Tenis / Finały ATP	2026-11-19 19:30 UTC	Zwycięzca [1 = 1.37; 2 = 3.10] ATPATP Finały · Jutro, 17:00
Alcaraz, Carlos / Cobolli, Flavio	Tenis / Finały ATP	2026-11-20 13:00 UTC	Zwycięzca [1 = 1.11; 2 = 6.60] ATPATP Finały · Jutro, 23:30
Medvedev, Daniil / Tiafoe, Frances	Tenis / Finały ATP	2026-11-20 19:30 UTC	Zwycięzca [1 = 1.39; 2 = 3.05] ATPATP Finały · Dziś, 17:00
Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	**Sport / zawody**	**Scheduled (UTC), jeśli występuje**	**Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia**
Shelton, Ben / Jodar, Rafael	Tenis / Finały ATP	2026-11-19 13:00 UTC	Zwycięzca [1 = 1.35; 2 = 3.20] ATPATP Finały · Dziś, 23:30Zverev, AlexanderFils, Arthur · Zwycięzca [1 = 1.37; 2 = 3.10] ATPATP Finały · Jutro, 17:00Alcaraz, CarlosCobolli, Flavio · Zwycięzca [1 = 1.11; 2 = 6.60] ATPATP

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
			Finały · Jutro, 23:30Medvedev, DaniilTiafoe, Frances · Zwycięzca [1 = 1.39; 2 = 3.05] ATPATP Finały · Dziś, 17:00Shelton, BenJodar, Rafael · Zwycięzca [1 = 1.35; 2 = 3.20] Tenis80WszystkoWszystkoATP FinalsATP FinalsATP Finals DebleATP Finals DebleATP Challenger Helsinki, FinlandiaATP Challenger Helsinki, FinlandiaPuchar DavisaPuchar DavisaATP Challenger Metz, FrancjaATP Challenger Metz, FrancjaATP Challenger Drummondville, KanadaATP Challenger Drummondville, KanadaATP Challenger Kobe, JaponiaATP Challenger Kobe, JaponiaATP Challenger Sydney, AustraliaATP Challenger Sydney, AustraliaWszystkoWszystkoATP FinalsATP FinalsATP Finals DebleATP Finals DebleATP Challenger Helsinki, FinlandiaATP Challenger Helsinki, FinlandiaPuchar DavisaPuchar DavisaATP Challenger Metz, FrancjaATP Challenger Metz, FrancjaATP Challenger Drummondville, KanadaATP Challenger Drummondville, KanadaATP Challenger Kobe, JaponiaATP Challenger Kobe, JaponiaATP Challenger Sydney, AustraliaATP Challenger Sydney, AustraliaPopularneNa żywoNadchodzącеZakłady stałeATPATP Finals · Dziś, 17:00Shelton, BenJodar, Rafael · Zwycięzca [1 = 1.35; 2 = 3.20] Pierwszy set - zwycięzca11.4722.66 · Suma gemów · powyżej 22.51.74 · poniżej 22.51.99Handicap gemów(-3.5)1 2.06(3.5)2 1.69Handicap setów(-1.5)1 1.97(1.5)2 1.76 · Suma setów · powyżej 2.52.46 · poniżej 2.51.50ATPATP Finals · Dziś, 23:30Zverev, AlexanderFils, Arthur · Zwycięzca [1 = 1.37; 2 = 3.10] Pierwszy set – zwycięzca11.4822.62 · Suma gemów · powyżej 23.51.92 · poniżej 23.51.81Handicap gier(-2.5)1 1.77(2.5)2 1.95Handicap setów(-1.5)1 2.04(1.5)2 1.71 · Suma setów · powyżej 2.52.34 · poniżej 2.51.54ATP ChallengerATP Challenger Helsinki, Finlandia · Dziś, 15:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Gojo, Borna / Basavareddy, Nishesh	Tenis / ATP Challenger Helsinki, Finlandia	2026-11-19 11:30 UTC	Zwycięzca [1 = 2.26; 2 = 1.57] Zwycięzca pierwszego seta12.1621.62 · Suma gemów · powyżej 22.51.76 · poniżej 22.51.91Handicap gemów(2.5)1 1.73(-2.5)2 1.94Handicap setów(1.5)1 1.48(-1.5)2 2.40 · Suma setów · powyżej 2.52.20 · poniżej 2.51.57ATP ChallengerATP Challenger Metz, Francja · Dziś, 15:43
Donald, Matthew William / Kwon, Soonwoo	Tenis / ATP Challenger Metz, Francja	2026-11-19 11:43 UTC	Zwycięzca [1 = 3.60; 2 = 1.25] Pierwszy set - zwycięzca13.3021.29 · Suma gemów · powyżej 20.51.82 · poniżej 20.51.84Handicap gemów(4.5)1 1.89(-4.5)2 1.78Handicap setów(1.5)1 2.20(-1.5)2 1.57 · Suma setów · powyżej 2.52.90 · poniżej 2.51.34ATP ChallengerATP Challenger Metz, Francja · Dziś, 17:43
Gueymard Wayenburg, Sascha / Nagel, Arthur	Tenis / ATP Challenger Metz, Francja	2026-11-19 13:43 UTC	Zwycięzca [1 = 1.21; 2 = 3.95] Pierwszy set - zwycięzca11.2923.30 · Łączna liczba gemów · powyżej 21.51.77 · poniżej 21.51.90Handicap gemów(-4.5)1 2.04(4.5)2 1.66Handicap setów(-1.5)1 1.61(1.5)2 2.12 · Łączna liczba setów · powyżej 2.52.74 · poniżej 2.51.37ATP ChallengerATP Challenger Metz, Francja · Dziś, 19:43
Nardi, Luca / Jacquet, Kyrian	Tenis / ATP Challenger Metz, Francja	2026-11-19 15:43 UTC	Zwycięzca [1 = 2.26; 2 = 1.57] Pierwszy set – zwycięzca12.1621.62 · Suma gemów · powyżej 22.51.77 · poniżej 22.51.90Handicap gier(2.5)1 1.77(-2.5)2 1.90Handicap setów(1.5)1 1.44(-1.5)2 2.52 · Suma setów · powyżej 2.52.18 · poniżej 2.51.58ATP ChallengerATP Challenger Metz, Francja · Dziś, 21:43
Mayot, Harold / Gaston, Hugo	Tenis / ATP Challenger Metz, Francja	2026-11-19 17:43 UTC	Zwycięzca [1 = 2.10; 2 = 1.65] Pierwszy set - zwycięzca12.0621.68 · Łączna liczba gemów · powyżej 22.51.75 · poniżej 22.51.92Handicap gier(1.5)1 1.87(-1.5)2 1.79Handicap setów(1.5)1 1.43(-1.5)2 2.52ATP ChallengerATP Challenger Metz, Francja · Dziś, 23:43
Herbert, Pierre-Hugues / Piros, Zsombor	Tenis / ATP Challenger Metz, Francja	2026-11-19 19:43 UTC	Zwycięzca [1 = 1.68; 2 = 2.06] Pierwszy set - zwycięzca11.7721.94 · Suma gemów · powyżej 23.51.91 · poniżej 23.51.76Handicap gemów(-1.5)1 1.89(1.5)2 1.78Handicap setów(-1.5)1 2.72(1.5)2 1.38 · Suma setów · powyżej 2.52.18 · poniżej 2.51.58ATP ChallengerATP Challenger Montevideo, Urugwaj · Jutro, 01:00

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Rocha, Henrique / Justo, Guido Ivan	Tenis / ATP Challenger Montevideo, Urugwaj	2026-11-19 21:00 UTC	Zwycięzca [1 = 1.31; 2 = 3.15] Pierwszy set – zwycięzca11.4322.64 · Łączna liczba gier · powyżej 21.51.89 · poniżej 21.51.78Handicap gier(-4.5)1 2.00(4.5)2 1.68Handicap setów(-1.5)1 1.90(1.5)2 1.761 – 9 z 15

esoccer-300 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 949, Basketball 181, Tennis 355, eSoccer 80, eBasketball 54, American Football 109, Ice Hockey 161, Cricket 46, Chess 54, Formula 1 3, Volleyball 88, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 43, eSoccer: Penalty 12, eFighting 12, eTennis 9, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 4, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: eSoccer22AllAllCopa del Rey (2x6 min)Copa del Rey (2x6 min)FA Cup (2x6 min)FA Cup (2x6 min)Coppa Italia (2x6 min)Coppa Italia (2x6 min)Champions League (2x6 min)Champions League (2x6 min)Copa do Brasil (2x6 min)Copa do Brasil (2x6 min)Bundesliga (2x6 min)Bundesliga (2x6 min)Coupe de France (2x6 min)Coupe de France (2x6 min)Premier League (2x6 min)Premier League (2x6 min)AllAllCopa del Rey (2x6 min)Copa del Rey (2x6 min)FA Cup (2x6 min)FA Cup (2x6 min)Coppa Italia (2x6 min)Coppa Italia (2x6 min)Champions League (2x6 min)Champions League (2x6 min)Copa do Brasil (2x6 min)Copa do Brasil (2x6 min)Bundesliga (2x6 min)Bundesliga (2x6 min)Coupe de France (2x6 min)Coupe de France (2x6 min)Premier League (2x6 min)Premier League (2x6 min)PopularLiveUpcomingSpainCopa del Rey (2x6 min)30′ 1st half.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Sevilla FC / Valencia CF	eSoccer / Copa del Rey (2x6 min)	2026-11-19 09:48 UTC	20 · 1x2 [1 = 1.11; draw = 6.40; 2 = 20.00] · Razem · powyżej 4.52.15 · poniżej 4.51.60InternationalFIFA Club World Cup (2x6 min)58′ numer połowy 2
Palmeiras / Porto	eSoccer / FIFA Klubowe Mistrzostwa Świata (2x6 min)	2026-11-19 09:42 UTC	01 · Razem · powyżej 1.51.95 · poniżej 1.51.75Liga Mistrzów (2x6 min)88′ 2. połowa
AS Monaco / FC Porto	eSoccer / Liga Mistrzów (2x6 min)	2026-11-19 09:39 UTC	03Przejdź do wszystkich rynkówNiemcyBundesliga (2x6 min)27′ 1 połowa
Bayern / Wolfsburg	eSoccer / Bundesliga (2x6 min)	2026-11-19 09:49 UTC	11 · 1x2 [1 = 1.95; draw = 2.90; 2 = 4.00] · Razem · powyżej 4.52.35 · poniżej 4.51.50BrazyliaCopa do Brasil (2x6 min)45′ 2 połowa
Juventude / Athletico-PR	eSoccer / Copa do Brasil (2x6 min)	2026-11-19 09:46 UTC	01 · 1x2 [1 = 13.00; remis = 3.20; 2 = 1.39] · Suma · powyżej 2.52.40 · poniżej 2.51.50HiszpaniaCopa del Rey (2x6 min) · Dziś, 14:03

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
FC Barcelona / Real Sociedad	eSoccer: Rzut karny / La Liga	2026-11-19 09:56 UTC	1x2 [1 = 1.95; remis = 3.60; 2 = 3.15] · Razem · powyżej 3.51.70 · poniżej 3.52.00JapanJ1 League (2x6 min)92′ 2 połowa
Yokohama F･M / H.Consa.Sapporo	eSoccer / J1 League (2x6 min)	2026-11-19 09:39 UTC	01Przejdź do Wszystkie rynkiHiszpaniaLa Liga (2x6 min)91′ 2 połowa
FC Barcelona / Real Madrid CF	eSoccer / La Liga (2x6 min)	2026-11-19 09:37 UTC	10Przejdź do wszystkich rynkówWłochyPuchar Włoch (2x6 min)69′ 2 połowa
Napoli / Roma	eSoccer / Coppa Italia (2x6 min)	2026-11-19 09:42 UTC	22 · 1x2 [1 = 3.05; remis = 1.85; 2 = 4.20] · Suma · powyżej 4.51.50 · poniżej 4.52.351 - 9 z 14

ebasketball-302 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 949, Basketball 181, Tennis 355, eSoccer 80, eBasketball 54, American Football 109, Ice Hockey 161, Cricket 47, Chess 55, Formula 1 3, Volleyball 88, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 43, eSoccer: Penalty 14, eFighting 15, eTennis 10, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 13, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: eBasketball12WszystkoWszystkoNBANBAFIBA EuropeFIBA EuropeFIBA AmericasFIBA AmericasCBACBAEuroleagueEuroleagueEuroleague (1 min play)Euroleague (1 min play)LNB EliteLNB EliteLiga ACBLiga ACBWszystkoWszystkoNBANBAFIBA EuropeFIBA EuropeFIBA AmericasFIBA AmericasCBACBAEuroleagueEuroleagueEuroleague (1 min play)Euroleague (1 min play)LNB EliteLNB EliteLiga ACBLiga ACBNa żywoNadchodzącaFilipinyPBA, Governors Cup5′ 4th quarter.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
NLEX Road Warriors / San Miguel Beermen	eBasketball / PBA, Governors Cup	2026-11-19 09:28 UTC	5144Przejdź do wszystkich rynków Francja LNB Elite5′ 4 kwarta
AS Monaco / JL Bourg	eBasketball / LNB Elite	2026-11-19 09:28 UTC	5535Przejdź do Wszystkich rynkówBrazilNBB6′ 3 kwarta
Flamengo Rio de Janeiro / R10 Score Vasco da Gama	eBasketball / NBB	2026-11-19 09:34 UTC	3915Przejdź do Wszystkich RynkówMiędzynarodowyEuroliga6′ 3kw. kwarta
Zalgiris Kaunas / Maccabi Tel Aviv	eBasketball / Euroliga	2026-11-19 09:36 UTC	3439 · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 5.20; 2 = 1.10] · 1x2 [1 = 5.90; remis = 10.00; 2 = 1.12] ChinaCBA2′ 3rd quarter
Shanghai Sharks / Liaoning Flying Leopards	eBasketball / CBA	2026-11-19 09:38 UTC	1532 · Łącznie (w tym dogrywka) · powyżej 82.51.85 · poniżej 82.51.75TurcjaSuper Lig6′ 2. kwarta

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Turk Telekom / Galatasaray Nef	eBasketball / Super Lig	2026-11-19 11:10 UTC	2715Przejdź do Wszystkie rynkiMiędzynarodoweFIBA Europe0′ 3 kwarta
Germany / Poland	eBasketball / FIBA Europa	2026-11-19 11:40 UTC	1724 · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.40; 2 = 1.47] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 87.51.75 · poniżej 87.51.90 · 1x2 [1 = 2.65; remis = 10.00; 2 = 1.50] InternationalFIBA Americas3′ 2nd quarter
Mexico / United States	eBasketball / FIBA Ameryka	2026-11-19 11:44 UTC	1022 · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 90.51.75 · poniżej 90.51.90HiszpaniaLiga ACB5′ 1 kwarta
Unicaja Malaga / Valencia Basket	eBasketball / Liga ACB	2026-11-19 09:49 UTC	74 · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.42; 2 = 2.50] · 1x2 [1 = 1.46; remis = 10.00; 2 = 2.65] 1 - 9 z 14

futbol amerykański-16 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Piłka nożna 949, Koszykówka 181, Tenis 354, eSoccer 81, eBasketball 54, Futbol amerykański 109, Hokej na lodzie 161, Krykiet 46, Szachy 57, Formuła 1 3, Siatkówka 88, Baseball 11, Piłka ręczna 66, Rugby Union 24, Piłka wodna 10, Mieszane sztuki walki 102, eSoccer: Volta 8, Tenis stołowy 43, eSoccer: Rzuty karne 12, eFighting 13, eTennis 9, Boks 66, Futbol australijski 13, Padel 1, Rugby League 5, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Floorball 36, Golf 9, Kolarstwo 1, Bilard 1, Squash 2, Lacrosse 1, Narciarstwo alpejskie 4, Skoki narciarskie 1, Żeglarstwo 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Wyścigi samochodów turystycznych 2, Wyścigi motocyklowe 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: USANFLNov 23, 01:25.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
New York Giants / Jacksonville Jaguars	Futbol amerykański / NFL	2026-11-22 21:25 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 3.05; 2 = 1.36] USANFLNov 23, 01:25
Denver Broncos / Las Vegas Raiders	Futbol amerykański / NFL	2026-11-22 21:25 UTC	Zwycięzca (z dogrywką) [1 = 1.15; 2 = 5.20] USANFLNov 23, 05:20
San Francisco 49ers / Minnesota Vikings	Futbol amerykański / NFL	2026-11-23 01:20 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.59; 2 = 2.30] USANFL · Jutro, 05:15
Houston Texans / Indianapolis Colts	Futbol amerykański / NFL	2026-11-20 01:15 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.12; 2 = 5.80] USANFLNov 22, 22:00
Dallas Cowboys / Tennessee Titans	Futbol amerykański / NFL	2026-11-22 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.24; 2 = 3.85] USANFLNov 22, 22:00
Detroit Lions / Tampa Bay Buccaneers	Futbol amerykański / NFL	2026-11-22 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.28; 2 = 3.55] USANFLNov 22, 22:00
Chicago Bears / New Orleans Saints	Futbol amerykański / NFL	2026-11-22 18:00 UTC	Suma (w tym dogrywka) · powyżej 48.51.84 · poniżej 48.51.92USANFLlis 22, 22:00

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Philadelphia Eagles / Pittsburgh Steelers	Futbol amerykański / NFL	2026-11-22 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 2.72; 2 = 1.44] USANFLNov 22, 22:00
Carolina Panthers / Baltimore Ravens	Futbol amerykański / NFL	2026-11-22 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.71; 2 = 2.10] USANFLNov 22, 22:00
Kansas City Chiefs / Arizona Cardinals	Futbol amerykański / NFL	2026-11-22 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.06; 2 = 8.20] USANFLNov 22, 22:00
Buffalo Bills / Miami Dolphins	Futbol amerykański / NFL	2026-11-22 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.06; 2 = 8.20] USANFLNov 23, 01:05
Los Angeles Chargers / New York Jets	Futbol amerykański / NFL	2026-11-22 21:05 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.59; 2 = 2.30] USANFLNov 23, 01:25New York GiantsJacksonville Jaguars · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 3.05; 2 = 1.36] Futbol amerykański7AllAllNFLNFLNCAA NCAANFL DraftNFL DraftAFC East Division (4x2 min)AFC East Division (4x2 min)AFC West Division (4x2 min)AFC West Division (4x2 min)NFC North Division (4x2 min)NFC North Division (4x2 min)NFC South Division (4x2 min)NFC South Division (4x2 min)AllAllNFLNFLNCAANCAANFL DraftNFL DraftAFC East Division (4x2 min)AFC East Division (4x2 min)AFC West Division (4x2 min)AFC West Division (4x2 min)NFC North Division (4x2 min)NFC North Division (4x2 min)NFC South Division (4x2 min)NFC South Division (4x2 min)LiveUpcomingOutrightseAmerican FootballNFC South Division (4x2 min)8′ 4th quarter
Tampa Bay Buccaneers (E) / Atlanta Falcons (E)	Futbol amerykański / NFC Dywizja Południowa (4x2 min)	2026-11-19 09:32 UTC	714Przejdź do Wszystkich RynkóweFutbol amerykańskiDywizja NFC North (4x2 min)8′ 4 kwarta
Green Bay Packers (E) / Chicago Bears (E)	Futbol amerykański / NFC North Division (4x2 min)	2026-11-19 09:37 UTC	73Przejdź do Wszystkich rynkóweFutbol amerykańskiDywizja AFC West (4x2 min)3′ 2 kwarta
Denver Broncos (E) / Los Angeles Chargers (E)	Futbol amerykański / Dywizja AFC West (4x2 min)	2026-11-19 09:50 UTC	00Przejdź do Wszystkich RynkówFutbol amerykańskiDywizja AFC East (4x2 min)1′ 1 kwarta
New England Patriots (E) / New York Jets (E)	Futbol amerykański / Dywizja Wschodnia AFC (min. 4x2)	2026-11-19 09:54 UTC	00 · Zwycięzca (w tym dogrywka) [1 = 1.85; 2 = 1.85] · Suma (w tym dogrywka) · powyżej 9.51.85 · poniżej 9.51.85 · Handicap (w tym dogrywka) (-0.5)1 1.85(0.5)2 1.85

hokej na lodzie-4 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 950, Basketball 181, Tennis 354, eSoccer 82, eBasketball 54, American Football 110, Ice Hockey 161, Cricket 46, Chess 56, Formula 1 3, Volleyball 88, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 102, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 42, eSoccer: Penalty 12, eFighting 14, eTennis 9, Boxing 67, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Floorball 35, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: SwedenSHL · Today, 22:00.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Djurgardens IF / Skelleftea AIK	Hokej na lodzie / SHL	2026-11-19 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)12.6221.44SzwecjaSHL · Dziś, 22:00
Malmo IF / Rogle BK	Hokej na lodzie / SHL	2026-11-19 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.7422.00SzwecjaSHL · Dziś, 22:00
Timraa IK / HC Orebro	Hokej na lodzie / SHL	2026-11-19 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.7621.98RosjaKHL · Dziś, 18:00
Metallurg Magnitogorsk / Traktor Chelyabinsk	Hokej na lodzie / KHL	2026-11-19 14:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.4122.72RosjaKHL · Dziś, 20:30
Ak Bars Kazan / Spartak Moscow	Hokej na lodzie / KHL	2026-11-19 16:30 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.8021.92RosjaKHL · Dziś, 20:30
Neftekhimik Nizhnekamsk / SKA Saint Petersburg	Hokej na lodzie / KHL	2026-11-19 16:30 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.9621.77CzechyExtraliga · Dziś, 20:30
Ceske Budejovice / Sparta Prague	Hokej na lodzie / Extraliga	2026-11-19 16:30 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)12.1021.67FinlandiaLiiga · Dziś, 20:30
Tappara Tampere / Vaasan Sport	Hokej na lodzie / Liiga	2026-11-19 16:30 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.3023.25SzwecjaSHL · Dziś, 22:00
Farjestads BK / Frolunda HC	Hokej na lodzie / SHL	2026-11-19 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.4122.74SzwecjaSHL · Dziś, 22:00
Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	**Sport / zawody**	**Scheduled (UTC), jeśli występuje**	**Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia**
Vaxjo Lakers / IF Bjorkloven	Hokej na lodzie / SHL	2026-11-19 18:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.2623.60SzwecjaSHL · Dziś, 22:00Djurgardens IFSkelleftea AIK · Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)12.6221.44SzwecjaSHL · Dziś, 22:00Malmo IFRogle BK · Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.7422.00SzwecjaSHL · Dziś, 22:00Timraa IKHC Orebro · Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.7621.98Ice Hockey40AllAllNHLNHLWorld ChampionshipWorld ChampionshipKHLK

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
			HLExtraligaExtraligaSHLSHLDELDELAHLA HLChampions Hockey LeagueChampions Hockey LeagueAllAllNHLNHLWorld ChampionshipWorld ChampionshipKHLK HLExtraligaExtraligaSHLSHLDELDELAHLA HLChampions Hockey LeagueChampions Hockey LeaguePopularLiveUpcomingOu trightsUSANHL · Jutro, 04:00
Carolina Hurricanes / Montreal Canadiens	Hokej na lodzie / NHL	2026-11-20 00:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.3423.05 · 1x2 [1 = 1.58; remis = 4.50; 2 = 4.60] · Handicap (-1.5)1 1.90(1.5)2 1.82 · Suma · powyżej 6.51.99 · poniżej 6.51.74USANHL · Jutro, 04:30
Tampa Bay Lightning / Edmonton Oilers	Hokej na lodzie / NHL	2026-11-20 00:30 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.6622.12 · 1x2 [1 = 2.08; remis = 4.10; 2 = 2.82] · Handicap (-1.5)1 2.66(1.5)2 1.43 · Suma · powyżej 6.52.16 · poniżej 6.51.63USA NHL · Jutro, 05:00
Calgary Flames / Minnesota Wild	Hokej na lodzie / NHL	2026-11-20 01:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)12.7021.42 · 1x2 [1 = 3.80; remis = 4.60; 2 = 1.68] · Handicap (1.5)1 1.69(-1.5)2 2.08 · Suma · powyżej 5.51.67 · poniżej 5.52.10USANHL · Jutro, 04:00
Ottawa Senators / Philadelphia Flyers	Hokej na lodzie / NHL	2026-11-20 00:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.5322.38 · 1x2 [1 = 1.88; remis = 4.10; 2 = 3.30] · Handicap (-1.5)1 2.38(1.5)2 1.53 · Suma · powyżej 5.51.74 · poniżej 5.51.99USANHL · Jutro, 06:00
Colorado Avalanche / Anaheim Ducks	Hokej na lodzie / NHL	2026-11-20 02:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.6122.20 · 1x2 [1 = 2.00; remis = 4.20; 2 = 2.94] · Handicap (-1.5)1 2.50(1.5)2 1.48 · Suma · powyżej 6.52.02 · poniżej 6.51.73USANHL · Jutro, 04:00
Washington Capitals / Buffalo Sabres	Hokej na lodzie / NHL	2026-11-20 00:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.6622.12 · 1x2 [1 = 2.10; remis = 4.10; 2 = 2.80] · Handicap (-1.5)1 2.64(1.5)2 1.43 · Suma · powyżej 6.52.06 · poniżej 6.51.69USANHL · Jutro, 04:00
Toronto Maple Leafs / Los Angeles Kings	Hokej na lodzie / NHL	2026-11-20 00:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.8621.86 · 1x2 [1 = 2.42; remis = 4.10; 2 = 2.40] · Handicap (1.5)1 1.33(-1.5)2 3.10 · Total · powyżej 5.51.61 · poniżej 5.52.20RosjaKHL · Dziś, 20:30Ak Bars KazańSpartak Moskwa · Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.8021.92 · 1x2 [1 = 2.36; remis = 3.80; 2 = 2.54] · Handicap (-1)1 2.92(1)2 1.37 · Total · powyżej 4.51.70 · poniżej 4.52.06USANHL · Jutro, 04:00

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Pittsburgh Penguins / St. Louis Blues	Hokej na lodzie / NHL	2026-11-20 00:00 UTC	Zwycięzca (w tym dogrywka i rzuty karne)11.8421.88 · 1x2 [1 = 2.38; remis = 4.20; 2 = 2.40] · Handicap (-1.5)1 3.05(1.5)2 1.34 · Suma · powyżej 6.52.16 · poniżej 6.51.631 - 9 z 15

cricket-21 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 949, Basketball 181, Tennis 355, eSoccer 81, eBasketball 56, American Football 109, Ice Hockey 161, Cricket 46, Chess 54, Formula 1 3, Volleyball 88, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 43, eSoccer: Penalty 13, eFighting 13, eTennis 9, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 41, Snooker 11, Floorball 35, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 3.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: AustraliaBig Bash League, Women · Jutro, 12:10.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Adelaide Strikers / Melbourne Renegades	Krykiet / Big Bash League, kobiety	2026-11-20 08:10 UTC	Zwycięzca (w tym super over)11.8021.95AustraliaBig Bash League, kobiety · Za 2 dni, 08:30
Sydney Sixers / Perth Scorchers	Krykiet / Big Bash League, kobiety	2026-11-21 04:30 UTC	Zwycięzca (w tym super over)11.7522.00Krykiet30WszystkieWszystkieIndian Premier LeagueIndian Premier LeagueT20 MiędzynarodoweT20 MiędzynarodoweICC Test ChampionshipICC Test ChampionshipT20 BlastT20 BlastThe HundredThe HundredT1 Republika Południowej AfrykiT1 Republika Południowej AfrykiT5 Indian Premier LeagueT5 Indian Premier LeagueBig Bash League, kobietyBig Bash League, kobietyWszystkieWszystkieIndian Premier LeagueIndian Premier LeagueT20 MiędzynarodoweT20 MiędzynarodoweICC Test ChampionshipICC Test ChampionshipT20 BlastT20 BlastThe HundredThe HundredT1 Republika Południowej AfrykiT1 Republika Południowej AfrykiT5 Indian Premier LeagueT5 Indian Premier LeagueBig Bash League, kobietyBig Bash League, kobietyPopularneNa żywoNadchodzącеZakłady stałeMiędzynarodowePuchar Azji Rising Stars 50-Over1 INN, 0.0 OV

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Bangladesh A / Hong Kong VI	Cricket / Asia Cup Rising Stars 50-Over	2026-11-19 06:00 UTC	0/0219/8 · Zwycięzca (w tym super over)11.1225.50Pierwsza innings - suma Bangladesh A · powyżej 220.51.82 · poniżej 220.51.87Pierwsza innings · powyżej 1 - suma Bangladesh A · powyżej 3.51.95 · poniżej 3.51.75Pierwsza innings - 0.1 rzut, runy Bangladesh A01.2213.95213.00315.0047.005+15.00Pierwsza innings - 0.1 rzut, suma Bangladesh A · powyżej 0.53.10 · poniżej 0.51.32 · powyżej 1.56.00 · poniżej 1.51.09 · powyżej 3.57.00 · poniżej 3.51.06MiędzynarodowyPuchar Azji Rising Stars 50-Over · Dziś, 14:00
Sri Lanka A / Afghanistan A	Cricket / Asia Cup Rising Stars 50-Over	2026-11-19 10:00 UTC	Zwycięzca (w tym super over)11.7022.05Afganistan A łącznie runów · powyżej 243.51.85 · poniżej 243.51.85Pierwsza innings - Afganistan A łącznie · powyżej 243.51.85 · poniżej 243.51.85Pierwsza innings · powyżej 1 - Afganistan A łącznie · powyżej 3.51.92 · poniżej 3.51.73Afganistan A runy nieparzyste/parzystenieparzyste1.85parzyste1.85Pierwsza innings - pierwsze podanie Afganistan A runy01.3013.40213.00315.0047.005+15.00Pierwsza innings - pierwsze podanie Afganistan A łącznie · powyżej 0.52.58 · poniżej 0.51.40NepalT20 Premier League · Dziś, 14:45
Sudurpaschim Royals / Chitwan Rhinos	Krykiet / T20 Premier League	2026-11-19 10:45 UTC	Zwycięzca (w tym super over)11.7022.05Pierwsza innings · over 1 - suma Chitwan Rhinos · over 5.51.87 · under 5.51.77Pierwsza innings · over 1 - suma Sudurpaschim Royals · over 5.51.77 · under 5.51.87Pierwsza innings - pierwsze podanie runy Chitwan Rhinos01.5212.60211.00315.0045.705+15.00Pierwsza innings - pierwsze podanie suma Chitwan Rhinos · over 0.51.98 · under 0.51.68Pierwsza innings - pierwsze podanie runy Sudurpaschim Royals01.5512.60211.00315.0045.205+15.00Pierwsza innings - pierwsze podanie suma Sudurpaschim Royals · over 0.51.92 · under 0.51.73IndiePune Olympia T20 Trophy1 INN, 2.4 OV

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Lokseva Academy / Elite Cricket Club	Krykiet / Pune Olympia T20 Trophy	2026-11-19 08:00 UTC	11/0164/6Pierwsza innings · powyżej 4 - suma Lokseva Academy · powyżej 6.51.85 · poniżej 6.51.85Pierwsza innings - 2.6 rzut Lokseva Academy ru

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
			ns01.7512.35211.00315.0045.705+9.50 Pierwsza innings - 2.6 rzut suma Lokseva Academy · powyżej 0.51.75 · poniżej 0.51.95 · powyżej 1.54.20 · poniżej 1.51.18 · powyżej 3.55.20 · poniżej 3.51.12EswataniT10 Spring Cup1 INN, 0.0 OV
Al Barkat / Nhlangano Legends	Krykiet / T10 Spring Cup	2026-11-19 09:00 UTC	102/50/0 · Zwycięzca (w tym super over)12.7021.42Pierwsza innings · over 1 - Nhlangano Legends łącznie · over 11.51.80 · under 11.51.90Pierwsza innings - 0.2 delivery Nhlangano Legends runów02.2512.2529.00315.00 44.855+6.25Pierwsza innings - 0.2 delivery Nhlangano Legends łącznie · over 0.51.47 · under 0.52.50 · over 1.52.90 · under 1.51.35 · over 3.53.80 · under 3.51.22OmanD20 Oman League, Women · Dziś, 19:00
OCA Strikers / Danube Titans	Krykiet / D20 Liga Omanu, kobiety	2026-11-19 15:00 UTC	Zwycięzca (w tym super over)11.4522.60Południowa AfrykaCSA 4-Day SeriesBreak

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Titans / Warriors	Krykiet / CSA 4-dniowa seria	2026-11-19 08:00 UTC	36/20/0 · Zwycięzca (w tym super over)11.5722.30Pierwsza innings - suma Titans · powyżej 295.51.85 · poniżej 295.51.85Pierwsza innings · powyżej 18 - suma Titans · powyżej 1.51.85 · poniżej 1.51.85Pierwsza innings - 17.1 rzut, runy Titans01.1414. 9029.50315.0048.505+15.00Pierwsza innings - 17.1 rzut, suma Titans · powyżej 0.54.00 · poniżej 0.51.20 · powyżej 1.57.50 · poniżej 1.51.05 · powyżej 3.59.50 · poniżej 3.51.02AustraliaBig Bash League, kobiety · Jutro, 12:10Adelaide StrikersMelbourne Renegades · Zwycięzca (w tym super over)11.8021.95Która drużyna wygra rzut monetą11.9021.90Pierwsza innings · powyżej 1 - suma Adelaide Strikers · powyżej 5.51.73 · poniżej 5.51.92Pierwsza innings · powyżej 1 - suma Melbourne Renegades · powyżej 5.51.92 · poniżej 5.51.73 · Suma runów · powyżej 292.51.82 · poniżej 292.51.82 · Suma czwórek · powyżej 32.51.82 · poniżej 32.51.82 · Suma dodatkowych · powyżej 17.51.63 · poniżej 17.52.06 · Suma wyeliminowań · powyżej 13.51.73 · poniżej 13.51.92Runy

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
			Adelaide Strikers nieparzyste/parzyste nieparzyste1.85parzyste1.85Pierwsza innings - pierwszy rzut, runy Adelaide Strikers01.5212.70215.00315.0044.855 +15.00Pierwsza innings - pierwszy rzut, suma Adelaide Strikers · powyżej 0.52.06 · poniżej 0.51.63Pierwsza innings - pierwszy rzut, runy Melbourne Renegades01.5212.70215.0 0315.0044.855+15.00Pierwsza innings - pierwszy rzut, suma Melbourne Renegades · powyżej 0.52.06 · poniżej 0.51.63Runy Melbourne Renegades nie parzyste/parzystenieparzyste1.85parzy ste1.85OmanD20 Oman League, kobiety · Dziś, 14:30
Ghubrah Giants / Wadi Kabir Royals	Krykiet / D20 Liga Omanu, kobiety	2026-11-19 10:30 UTC	Zwycięzca (w tym super over)12.3021.571 - 9 z 11

chess-33 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Piłka nożna 949, Koszykówka 182, Tenis 355, eSoccer 80, eBasketball 55, Futbol amerykański 109, Hokej na lodzie 161, Krykiet 45, Szachy 53, Formuła 1 3, Siatkówka 88, Baseball 10, Piłka ręczna 66, Rugby Union 24, Piłka wodna 10, Mieszane sztuki walki 101, eSoccer: Volta 8, Tenis stołowy 42, eSoccer: Rzuty karne 12, eFighting 13, eTennis 9, Boks 66, Futbol australijski 13, Padel 1, Rugby League 5, eCricket 12, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 11, Unihokej 35, Golf 9, Kolarstwo 1, Bilard 1, Squash 2, Lacrosse 1, Narciarstwo alpejskie 4, Skoki narciarskie 1, Żeglarstwo 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Wyścigi samochodów turystycznych 2, Wyścigi motocyklowe 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: Szachy11WszystkieWszystkieMecz o mistrzostwo świata na 14 partiiMecz o mistrzostwo świata na 14 partiiBlitz | lis 24, 2026Blitz | lis 24, 2026Speed Chess ChampionshipSpeed Chess ChampionshipLichess: Rated BulletLichess: Rated BulletBlitz | · Total Chess Pilot Mecz na 4 partii Dzień 1Blitz | · Total Chess Pilot Mecz na 4 partii Dzień 1MOVE Cup, Barcelona 2027MOVE Cup, Barcelona 2027Rapid | · Total Chess Pilot Dzień 1Rapid | · Total Chess Pilot Dzień 1Rapid | lc0 vs stockfishRapid | lc0 vs stockfishWszystkieWszystkieMecz o mistrzostwo świata na 14 partiiMecz o mistrzostwo świata na 14 partiiBlitz | lis 24, 2026Blitz | lis 24, 2026Speed Chess ChampionshipSpeed Chess ChampionshipLichess: Rated BulletLichess: Rated BulletBlitz | · Total Chess Pilot Mecz na 4 partii Dzień 1Blitz | · Total Chess Pilot Mecz na 4 partii Dzień 1MOVE Cup, Barcelona 2027MOVE Cup, Barcelona 2027Rapid | · Total Chess Pilot Dzień 1Rapid | · Total Chess Pilot Dzień 1Rapid | lc0 vs stockfishRapid | lc0 vs stockfishNa żywoNadchodzącaZakłady ogólneLichessLichess: Rated BulletW trakcie.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Jamshed_73 / Bubuvche	Szachy / Lichess: Rated Bullet	2026-11-19 09:50 UTC	01Trzecia mapa - · 1x2 (bez dogrywki)11.95 · remis 14.0021.80LichessLichess: Rated BulletW toku
Spanishlegendxxx / Infinity-Stones	Szachy / Lichess: Rated Bullet	2026-11-19 09:52 UTC	01Trzecia mapa - · 1x2 (bez nadgodzin)12.40 · remis 9.5021.62LichessLichess: Ocena BulletW trakcie

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
lowliehomie / Keksal_baba75	Szachy / Lichess: Rated Bullet	2026-11-19 09:52 UTC	02Przejdź do wszystkich rynkówAI Chessgpt-4.1 vs gpt-4.1-miniW toku
gpt-4.1-mini / gpt-4.1	Szachy / gpt-4.1 kontra gpt-4.1-mini	2026-11-19 09:55 UTC	00Przejdź do wszystkich rynkówEngine ChessRapid | lc0 vs stockfishW toku
lc0 / stockfish	Chess / Rapid | lc0 vs stockfish	2026-11-19 09:58 UTC	00Przejdź do wszystkich rynkówAI Chessgpt-4.1 vs gpt-4.1-miniZaraz się rozpocznie
gpt-4.1 / gpt-4.1-mini	Szachy / gpt-4.1 kontra gpt-4.1-mini	2026-11-19 09:59 UTC	00 · 1x2 [1 = 16.04; remis = 1.08; 2 = 30.64] · Podwójna szansa [1 lub remis = 1.02; 1 lub 2 = 9.93; remis lub 2 = 1.05] · Łączna liczba ruchów · powyżej 49.51.86 · poniżej 49.51.86 · Zakład bez remisu 11.4422.67Końcowa liczba bierek nieparzysta/parzystanieparzysta 2.33parzysta1.55 · Łączna liczba ruchów nieparzysta/parzystanieparzysta2.07parzysta1.69Engine ChessRapid | lc0 vs stockfishZaraz się rozpocznie
stockfish / lc0	Chess / Rapid | lc0 vs stockfish	2026-11-19 09:59 UTC	00 · 1x2 [1 = 3.40; remis = 15.00; 2 = 1.25] · Podwójna szansa [1 lub remis = 3.33; 1 lub 2 = 1.04; remis lub 2 = 1.25] · Łączna liczba ruchów · powyżej 37.51.86 · poniżej 37.51.86 · Zakład bez remisu 13.7321.26Końcowa liczba elementów nieparzyste/parzystenieparzyste2.00parzyste1.74 · Łączna liczba ruchów nieparzyste/parzystenieparzyste1.93parzyste1.80

formula-1-40 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Piłka nożna 949, Koszykówka 183, Tenis 355, eSoccer 79, eKoszykówka 54, Futbol amerykański 109, Hokej na lodzie 161, Krykiet 44, Szachy 53, Formuła 1 3, Siatkówka 87, Baseball 10, Piłka ręczna 66, Rugby Union 24, Piłka wodna 10, Mieszane sztuki walki 101, eSoccer: Volta 8, Tenis stołowy 42, eSoccer: Rzuty karne 12, eFighting 13, eTenis 9, Boks 67, Futbol australijski 13, Tenis padel 1, Rugby League 5, eKrykiet 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 11, Unihokej 35, Golf 9, Kolarstwo 1, Bilard 1, Squash 2, Lacrosse 1, Narciarstwo alpejskie 4, Skoki narciarskie 1, Żeglarstwo 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Wyścigi samochodów turystycznych 2, Wyścigi motocyklowe 1, THE FINALS 1, eKrykiet: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Formula 1: filtry All, Formula 1 2026, Las Vegas Grand Prix Qualifying, Las Vegas Grand Prix Race. Poniżej rynki i pokazane pierwsze opcje; w źródle dla części list jest Show more. Wszystkie odpowiednie rynki są pokazane z „Closes: Tomorrow, 04:30”, czas lokalny ekranu.

Rynek	Uczestnicy i kursy
Las Vegas Grand Prix Race — Winner	Max Verstappen 2.25; Andrea Kimi Antonelli 3.50; George Russell 5.00; Lando Norris 5.50; Lewis Hamilton 15.00; Isack Hadjar 17.00
Las Vegas Grand Prix Race — Top 3 Finish	Max Verstappen 1.25; Andrea Kimi Antonelli 1.45; Lando Norris 1.67; George Russell 1.73; Lewis Hamilton 3.50; Charles Leclerc 3.75

Rynek	Uczestnicy i kursy
Las Vegas Grand Prix Qualifying — Team Winner	Red Bull 2.30; Mercedes 2.37; McLaren 5.50; Ferrari 8.00; Racing Bulls 151.0; Alpine 151.0
Formula 1 2026 — Drivers Championship 2026 Winner w/o Andrea Kimi Antonelli	Max Verstappen 1.08; George Russell 8.00; Lewis Hamilton 21.00; Lando Norris 51.00; Charles Leclerc 51.00
Las Vegas Grand Prix Race — Team Winner	Mercedes 2.20; Red Bull 2.20; McLaren 5.00; Ferrari 8.00; Racing Bulls 101.0; Alpine 201.0
Las Vegas Grand Prix Qualifying — Winner	Max Verstappen 2.50; Andrea Kimi Antonelli 3.00; George Russell 5.00; Lando Norris 7.00; Charles Leclerc 15.00; Isack Hadjar 15.00
Las Vegas Grand Prix Qualifying — Fastest Qualifier and Win Race	Max Verstappen 4.33; Andrea Kimi Antonelli 4.75; Lando Norris 13.00; George Russell 15.00; Isack Hadjar 29.00; Charles Leclerc 34.00

siatkówka-23 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Piłka nożna 949, Koszykówka 182, Tenis 356, eSoccer 79, eBasketball 54, Futbol amerykański 109, Hokej na lodzie 162, Krykiet 44, Szachy 53, Formuła 1 3, Siatkówka 87, Baseball 10, Piłka ręczna 66, Rugby Union 24, Piłka wodna 10, Mieszane sztuki walki 101, eSoccer: Volta 8, Tenis stołowy 45, eSoccer: Rzut karny 12, eFighting 13, eTennis 10, Boks 66, Futbol australijski 13, Padel 1, Rugby League 5, eCricket 11, Darty 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 11, Unihokej 35, Golf 9, Kolarstwo 1, Bilard 1, Squash 2, Lacrosse 1, Narciarstwo alpejskie 4, Skoki narciarskie 1, Żeglarstwo 1, Sumo 4, Speedway 1, Kabaddi 4, Wyścigi samochodów turystycznych 2, Wyścigi motocyklowe 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: ItalySuperLega · Jutro, 23:45.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Cuneo Volley / Volley Verona	Siatkówka / SuperLega	2026-11-20 19:45 UTC	Zwycięzca [1 = 2.80; 2 = 1.38] PolskaTAURON Liga · Za 2 dni, 18:00
Resovia Rzeszow / Skra Belchatow	Siatkówka / TAURON Liga	2026-11-21 14:00 UTC	Zwycięzca [1 = 1.24; 2 = 3.65] PolandTAURON Liga · Za 2 dni, 21:00
MKS Slepsk Suwalki / Warta Zawiercie	Siatkówka / TAURON Liga	2026-11-21 17:00 UTC	Zwycięzca [1 = 7.00; 2 = 1.06] RussiaSuperliga · Dziś, 17:30
Dinamo-Ural Ufa / Orenburzhie	Siatkówka / Superliga	2026-11-19 13:30 UTC	Zwycięzca [1 = 1.28; 2 = 3.35] InternationalChampions League · Dziś, 18:00
Khilasedichi / Volley Ljubljana	Piłka siatkowa / Liga Mistrzów	2026-11-19 14:00 UTC	Zwycięzca [1 = 3.20; 2 = 1.30] RosjaSuperliga · Dziś, 20:00
VC Zenit-Kazan / Belogorie Belgorod	Siatkówka / Superliga	2026-11-19 16:00 UTC	Zwycięzca [1 = 1.23; 2 = 3.75] InternationalMEVZA Women · Dziś, 21:00
ZOK Kastela / OK Buducnost Podgorica	Siatkówka / MEVZA Kobiety	2026-11-19 17:00 UTC	Zwycięzca [1 = 1.35; 2 = 2.84] InternationalChampions League · Dziś, 21:00
Kaposvar SE / HAOK Mladost	Piłka siatkowa / Liga Mistrzów	2026-11-19 17:00 UTC	Zwycięzca [1 = 2.34; 2 = 1.53] PolskaTAURON Liga · Dziś, 23:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
ZAKSA Kedzierzyn-Kozle / Barkom-Kazhany Lviv	Siatkówka / TAURON Liga	2026-11-19 19:30 UTC	Zwycięzca [1 = 1.18; 2 = 4.30] PolskaTAURON Liga · Jutro, 20:30
AZS Olsztyn / GKS Katowice	Siatkówka / TAURON Liga	2026-11-20 16:30 UTC	Zwycięzca [1 = 1.35; 2 = 2.94] WłochySuperLega · Jutro, 23:45Cuneo VolleyVolley Verona · Zwycięzca [1 = 2.80; 2 = 1.38] PolskaTAURON Liga · Za 2 dni, 18:00Resovia RzeszowSkra Belchatow · Zwycięzca [1 = 1.24; 2 = 3.65] PolskaTAURON Liga · Za 2 dni, 21:00MKS Slepsk SuwalkiWarta Zawiercie · Zwycięzca [1 = 7.00; 2 = 1.06] Siatkówka45WszystkieWszystkieLiga MistrzówLiga MistrzówLiga Mistrzów, kobietyLiga Mistrzów, kobietyPuchar Challenge CEVPuchar Challenge CEVSuperligaSuperligaSuperliga, kobietySuperliga, kobietyTAURON LigaTAURON LigaSuperLegaSuperLegaTAURON Liga, kobietyTAURON Liga, kobietyWszystkieWszystkieLiga MistrzówLiga MistrzówLiga Mistrzów, kobietyLiga Mistrzów, kobietyPuchar Challenge CEVPuchar Challenge CEVSuperligaSuperligaSuperliga, kobietySuperliga, kobietyTAURON LigaTAURON LigaSuperLegaSuperLegaTAURON Liga, kobietyTAURON Liga, kobietyPopularneNa żywoNadchodząceZakłady stałeRepublika KoreiV League1pierwszy set

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
KB Stars / Incheon Jumbos	Siatkówka / V League	2026-11-19 10:00 UTC	0000 · Zwycięzca [1 = 3.60; 2 = 1.25] Pierwszy set - zwycięzca12.6021.45Drugi set - zwycięzca12.8021.40 · Suma punktów · powyżej 180.51.85 · poniżej 180.51.82Pierwszy set - suma punktów · powyżej 46.52.00 · poniżej 46.51.70Drugi set - suma punktów · powyżej 45.51.67 · poniżej 45.52.04MiędzynarodoweLiga Mistrzów · Dziś, 18:00KhilasedichiVolley Ljubljana · Zwycięzca [1 = 3.20; 2 = 1.30] Pierwszy set - zwycięzca12.5021.47 · Suma punktów · powyżej 181.51.84 · poniżej 181.51.84Pierwszy set - suma punktów · powyżej 45.51.81 · poniżej 45.51.87PolskaTAURON Liga · Dziś, 23:30ZAKSA Kędzierzyn-KoźleBarkom-Kazhany Lwów

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
			· Zwycięzca [1 = 1.18; 2 = 4.30] Pierwszy set - zwycięzca11.3422.98 · Suma punktów · powyżej 174.51.86 · poniżej 174.51.82Pierwszy set - suma punktów · powyżej 45.51.92 · poniżej 45.51.77RosjaSuperliga · Dziś, 20:00VC Zenit-KazańBiełogorje Biełgorod · Zwycięzca [1 = 1.23; 2 = 3.75] Pierwszy set - zwycięzca11.4722.50 · Suma punktów · powyżej 181.51.84 · poniżej 181.51.84Pierwszy set - suma punktów · powyżej 46.52.02 · poniżej 46.51.68RosjaSuperliga · Dziś, 17:30Dinamo-Ural UfaOrenburzhie · Zwycięzca [1 = 1.28; 2 = 3.35] Pierwszy set - zwycięzca11.5822.22 · Suma punktów · powyżej 182.51.84 · poniżej 182.51.84Pierwszy set - suma punktów · powyżej 45.51.67 · poniżej 45.52.04MiędzynarodoweLiga Mistrzów · Dziś, 21:00Kaposvar SEHAOK Mladost · Zwycięzca [1 = 2.34; 2 = 1.53] Pierwszy set - zwycięzca12.1021.65 · Suma punktów · powyżej 184.51.84 · poniżej 184.51.84Pierwszy set - suma punktów · powyżej 45.51.71 · poniżej 45.51.99FrancjaLigue A · Dziś, 23:00
Montpellier HSC VB / Chaumont 52	Siatkówka / Ligue A	2026-11-19 19:00 UTC	Zwycięzca [1 = 2.56; 2 = 1.45] Pierwszy set – zwycięzca12.2021.60 · Suma punktów · powyżej 181.51.84 · poniżej 181.51.84Pierwszy set – suma punktów · powyżej 45.51.75 · poniżej 45.51.94eVolleyballMistrzostwa SA, kobiety (1 set — 25 pkt)1 set
Puerto rico (E) / Cuba (E)	Siatkówka / Mistrzostwa SA, kobiety (1 set — 25 pkt)	2026-11-19 09:51 UTC	1811Pierwszy set – suma punktów · powyżej 41.51.67 · poniżej 41.52.14eVolleyballSA Championship (set 1 — 25 pkt)1st set
Dominican Rep. (E) / Puerto Rico (E)	Siatkówka / Mistrzostwa SA (set 1 — 25 pkt)	2026-11-19 09:50 UTC	161514 · Zwycięzca 11.521.4222.502.90Pierwszy set - suma punktów · powyżej 47.52.042.25 · poniżej 47.51.751.60

baseball-3 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 949, Basketball 182, Tennis 356, eSoccer 81, eBasketball 54, American Football 111, Ice Hockey 161, Cricket 44, Chess 53, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 102, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 45, eSoccer: Penalty 12, eFighting 14, eTennis 9, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 12, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 11, Floorball 35, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 5, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: Baseball6AllAllMLBMLBABLABLAsia Winter Baseball LeagueAsia Winter Baseball LeagueCopa America (2 innings)Copa America (2 innings)MLB' 95 (1 inning)MLB' 95 (1 inning)World Series (2 innings)World Series (2 innings)AllAllMLBMLBABLABLAsia Winter Baseball LeagueAsia Winter Baseball LeagueCopa America (2 innings)Copa America (2 innings)MLB' 95 (1 inning)MLB' 95 (1 inning)World Series (2 innings)World Series (2 innings)LiveUpcomingOutrightseBaseballCopa America (2 innings)2nd inning.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Panama (E) / Nicaragua (E)	Baseball / Copa America (2 innings)	2026-11-19 09:50 UTC	00Przejdź do Wszystkich rynkóweBaseballWorld Series (rund 2)2. runda
USA (E) / Japan (E)	Baseball / World Series (mecze 2)	2026-11-19 09:50 UTC	00Przejdź do wszystkich rynkóweBaseballMLB' 95 (1 inning)Rozpoczęto
Texas (E) / Toronto (E)	Baseball / MLB' 95 (1 inning)	2026-11-19 09:55 UTC	00 · 1x2 [1 = 9.50; remis = 1.47; 2 = 3.80] · Suma · powyżej 0.52.71 · poniżej 0.51.46

handball-6 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 948, Basketball 182, Tennis 355, eSoccer 80, eBasketball 54, American Football 111, Ice Hockey 161, Cricket 43, Chess 54, Formula 1 3, Volleyball 86, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 102, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 44, eSoccer: Penalty 13, eFighting 13, eTennis 9, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 6, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 11, Floorball 35, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: GermanyBundesliga · Jutro, 22:00.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
TSV Hannover-Burgdorf / TVB Stuttgart	Piłka ręczna / Bundesliga	2026-11-20 18:00 UTC	1x2 [1 = 1.61; remis = 9.50; 2 = 2.80] GermanyBundesliga · Jutro, 23:00
HC Erlangen / HBW Balingen-Weilstetten	Piłka ręczna / Bundesliga	2026-11-20 19:00 UTC	1x2 [1 = 1.60; remis = 9.50; 2 = 2.85] FranceLNH Division 1 · Jutro, 23:00
Saint Raphael / Chartres Metropole Handball	Piłka ręczna / LNH Dywizja 1	2026-11-20 19:00 UTC	1x2 [1 = 1.50; draw = 10.00; 2 = 3.15] InternationalChampions League · Dziś, 21:45
GOG Handbold / SC Magdeburg	Piłka ręczna / Liga Mistrzów	2026-11-19 17:45 UTC	1x2 [1 = 6.00; draw = 14.00; 2 = 1.19] InternationalChampions League · Dziś, 21:45
KS Kielce / FC Barcelona	Piłka ręczna / Liga Mistrzów	2026-11-19 17:45 UTC	1x2 [1 = 4.70; remis = 11.00; 2 = 1.29] FranceLNH Division 1 · Dziś, 23:00
Dunkerque HB / Cesson Rennes Metropole HB	Piłka ręczna / LNH Dywizja 1	2026-11-19 19:00 UTC	1x2 [1 = 1.89; remis = 9.50; 2 = 2.25] FranceLNH Division 1 · Dziś, 23:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Caen Handball / USAM Nimes Gard	Piłka ręczna / LNH Dywizja 1	2026-11-19 19:30 UTC	1x2 [1 = 2.90; remis = 8.60; 2 = 1.61] InternationalChampions League · Dziś, 23:45
MT Melsungen / Paris Saint-Germain	Piłka ręczna / Liga Mistrzów	2026-11-19 19:45 UTC	1x2 [1 = 2.48; draw = 9.50; 2 = 1.75] InternationalChampions League · Dziś, 23:45
Sporting Clube Portugal / CS Dinamo Bucuresti	Piłka ręczna / Liga Mistrzów	2026-11-19 19:45 UTC	1x2 [1 = 1.22; remis = 12.00; 2 = 5.20] SpainLiga Asobal · Jutro, 22:00
Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	**Sport / zawody**	**Scheduled (UTC), jeśli występuje**	**Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia**
BM Granollers / BM Atletico Valladolid	Piłka ręczna / Liga Asobal	2026-11-20 18:00 UTC	1x2 [1 = 1.60; remis = 9.50; 2 = 2.80] NiemcyBundesliga · Jutro, 22:00TSV Hannover-BurgdorfTVB Stuttgart · 1x2 [1 = 1.61; remis = 9.50; 2 = 2.80] NiemcyBundesliga · Jutro, 23:00HC ErlangenHBW Balingen-Weilstetten · 1x2 [1 = 1.60; remis = 9.50; 2 = 2.85] FrancjaLNH Division 1 · Jutro, 23:00Saint RaphaelChartres Metropole Handball · 1x2 [1 = 1.50; remis = 10.00; 2 = 3.15] Piłka ręczna17WszystkieWszystkieLiga MistrzówLiga MistrzówBundesligaBundesligaHandboldligaenHandboldligaen Mistrzostwa ŚwiataMistrzostwa ŚwiataHLA MeisterligaHLA MeisterligaLiga AsobalLiga AsobalSuperligaSuperliga1. Division1. DivisionWszystkieWszystkieLiga MistrzówLiga MistrzówBundesligaBundesligaHandboldligaenHandboldligaen Mistrzostwa ŚwiataMistrzostwa ŚwiataHLA MeisterligaHLA MeisterligaLiga AsobalLiga AsobalSuperligaSuperliga1. Division1. DivisionPopularneNadchodzącеZakłady stałeMiędzynarodoweLiga Mistrzów · Dziś, 21:45KS KielceFC Barcelona · 1x2 [1 = 4.70; remis = 11.00; 2 = 1.29] · Handicap (3.5)1 1.91(-3.5)2 1.77 · Suma · powyżej 63.51.94 · poniżej 63.51.75MiędzynarodoweLiga Mistrzów · Dziś, 23:45Sporting Clube PortugalCS Dinamo Bucuresti · 1x2 [1 = 1.22; remis = 12.00; 2 = 5.20] · Handicap (-4.5)1 1.82(4.5)2 1.86 · Suma · powyżej 62.51.82 · poniżej 62.51.86MiędzynarodoweLiga Mistrzów · Dziś, 21:45GOG HandboldSC Magdeburg · 1x2 [1 = 6.00; remis = 14.00; 2 = 1.19] · Handicap (4.5)1 1.96(-4.5)2 1.73 · Suma · powyżej 66.51.82 · poniżej

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
			66.51.86MiędzynarodoweLiga Mistrzów · Dziś, 23:45MT MelsungenParis Saint-Germain · 1x2 [1 = 2.48; remis = 9.50; 2 = 1.75] · Handicap (1.5)1 1.72(-1.5)2 1.97 · Suma · powyżej 61.51.82 · poniżej 61.51.86

rugby-union-12 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 948, Basketball 182, Tennis 355, eSoccer 79, eBasketball 56, American Football 111, Ice Hockey 161, Cricket 44, Chess 52, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 102, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 42, eSoccer: Penalty 13, eFighting 13, eTennis 10, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 12, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 11, Floorball 35, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 5, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: Rugby Union10AllAllSix NationsSix NationsNations ChampionshipNations ChampionshipTop 14Top 14PremiershipPremiershipEuropean Rugby Champions CupEuropean Rugby Champions CupLions TourLions TourPro D2Pro D2Super RugbySuper RugbyAllAllSix NationsSix NationsNations ChampionshipNations ChampionshipTop 14Top 14PremiershipPremiershipEuropean Rugby Champions CupEuropean Rugby Champions CupLions TourLions TourPro D2Pro D2Super RugbySuper RugbyNadchodzącеZakłady długoterminoweFrancjaPro D2 · Jutro, 00:00.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
FC Grenoble Rugby / Provence Rugby	Rugby Union / Pro D2	2026-11-19 20:00 UTC	1x2 [1 = 1.58; remis = 20.00; 2 = 2.46] · Zakład bez remisu 11.5422.28 · Suma · powyżej 46.51.82 · poniżej 46.51.86 · Handicap (-3.5)1 1.86(3.5)2 1.82FrancjaPro D2 · Jutro, 22:00
US Montalbanaise / SU Agen	Rugby Union / Pro D2	2026-11-20 18:00 UTC	1x2 [1 = 1.22; remis = 20.00; 2 = 4.60] · Draw no bet 11.2023.95 · Handicap (-10.5)1 1.86(10.5)2 1.82FrancePro D2 · Jutro, 22:30
AS Beziers Herault / US Dax	Rugby Union / Pro D2	2026-11-20 18:30 UTC	1x2 [1 = 1.45; remis = 20.00; 2 = 2.86] · Draw no bet 11.4222.64 · Handicap (-5.5)1 1.92(5.5)2 1.77FrancePro D2 · Jutro, 22:30
Stade Aurillacois / Colomiers Rugby	Rugby Union / Pro D2	2026-11-20 18:30 UTC	1x2 [1 = 1.45; remis = 20.00; 2 = 2.86] · Draw no bet 11.4222.64 · Handicap (-5.5)1 1.86(5.5)2 1.82FrancePro D2 · Jutro, 22:30
Nissa Rugby / Valence Romans Drome	Rugby Union / Pro D2	2026-11-20 18:30 UTC	1x2 [1 = 1.59; remis = 20.00; 2 = 2.44] · Remis bez zakładu 11.5622.24 · Handicap (-3.5)1 1.86(3.5)2 1.82FrancePro D2 · Jutro, 22:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Uson Nevers / Soyaux Angouleme	Rugby Union / Pro D2	2026-11-20 18:30 UTC	1x2 [1 = 1.83; remis = 20.00; 2 = 2.04] · Remis bez zakładu 11.7521.94 · Handicap (-0.5)1 1.82(0.5)2 1.86FrancjaPro D2 · Za 2 dni, 00:00
Biarritz Olympique / RC Narbonne	Rugby Union / Pro D2	2026-11-20 20:00 UTC	1x2 [1 = 1.03; draw = 20.00; 2 = 12.00] · Zakład bez remisu 11.0328.60 · Handicap (-21.5)1 1.86(21.5)2 1.82FrancePro D2 · Za 2 dni, 00:00
US Oyonnax / AC Brive	Rugby Union / Pro D2	2026-11-20 20:00 UTC	1x2 [1 = 1.27; remis = 20.00; 2 = 4.00] · Remis bez zakładu 11.2523.50 · Handicap (-9.5)1 1.86(9.5)2 1.82MiędzynarodoweMistrzostwa Narodów · Za 2 dni, 18:10
England / New Zealand	Rugby Union / Nations Championship	2026-11-21 14:10 UTC	1x2 [1 = 2.06; remis = 20.00; 2 = 1.80] · Draw no bet 11.9621.73 · Suma · powyżej 57.51.84 · poniżej 57.51.84 · Handicap (1.5)1 1.84(-1.5)2 1.841 - 9 z 14

water-polo-26 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 947, Basketball 182, Tennis 356, eSoccer 79, eBasketball 55, American Football 111, Ice Hockey 161, Cricket 44, Chess 51, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 11, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 45, eSoccer: Penalty 13, eFighting 14, eTennis 9, Boxing 67, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 7, Floorball 35, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 4, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: Water Polo3AllAllLEN Euro CupLEN Euro CupLEN Euro Cup, WomenLEN Euro Cup, WomenSerie A1Serie A1AllAllLEN Euro CupLEN Euro CupLEN Euro Cup, WomenLEN Euro Cup, WomenSerie A1Serie A1InternationalLEN Euro Cup · Today, 19:00.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
A-Polo SM / CN Barcelona	Piłka wodna / LEN Puchar Europy	2026-11-19 15:00 UTC	1x2 [1 = 2.45; remis = 7.80; 2 = 1.79] · Suma · powyżej 29.51.78 · poniżej 29.51.88MiędzynarodoweLEN Euro Cup · Dziś, 21:00
VK Primorac Kotor / RN Savona	Piłka wodna / LEN Puchar Europy	2026-11-19 17:00 UTC	1x2 [1 = 1.61; remis = 7.80; 2 = 2.90] · Handicap (-1.5)1 1.83(1.5)2 1.83 · Suma · powyżej 27.51.86 · poniżej 27.51.80MiędzynarodowyPuchar Europy LEN · Dziś, 22:30
Budapesti Honved / BVSC-Zuglo	Piłka wodna / LEN Puchar Europy	2026-11-19 18:30 UTC	1x2 [1 = 3.45; remis = 7.40; 2 = 1.48] · Handicap (2.5)1 1.78(-2.5)2 1.88 · Total · powyżej 27.51.96 · poniżej 27.51.72InternationalLEN Euro Cup · Dziś, 22:30

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Vk Partizan Belgrade / VK Jug Co	Piłka wodna / LEN Puchar Europy	2026-11-19 18:30 UTC	1x2 [1 = 10.00; remis = 12.00; 2 = 1.09] · Handicap (5.5)1 1.77(-5.5)2 1.89 · Razem · powyżej 26.51.81 · poniżej 26.51.85InternationalLEN Euro Cup · Dziś, 23:00
VK Budvanska Rivijera / CN Posillipo	Piłka wodna / LEN Puchar Europy	2026-11-19 19:00 UTC	1x2 [1 = 1.61; remis = 7.00; 2 = 3.00] · Handicap (-1.5)1 1.77(1.5)2 1.89 · Suma · powyżej 25.51.83 · poniżej 25.51.83MiędzynarodowyPuchar Europy LEN · Dziś, 23:00
Sn Strasbourg / Pays D Aix Natation	Piłka wodna / LEN Puchar Europy	2026-11-19 19:00 UTC	1x2 [1 = 1.14; remis = 9.60; 2 = 8.80] · Handicap (-4.5)1 1.87(4.5)2 1.79 · Suma · powyżej 25.51.77 · poniżej 25.51.90MiędzynarodowyPuchar Europy LEN · Dziś, 23:30
CN Terrassa / Apollon Smyrnis	Piłka wodna / LEN Puchar Europy	2026-11-19 19:30 UTC	1x2 [1 = 1.90; remis = 6.80; 2 = 2.37] · Suma · powyżej 28.51.89 · poniżej 28.51.77InternationalLEN Euro Cup · Dziś, 23:45
VK Sabac / Spandau 04	Piłka wodna / LEN Puchar Europy	2026-11-19 19:45 UTC	1x2 [1 = 1.53; remis = 7.40; 2 = 3.25] · Handicap (-1.5)1 1.78(1.5)2 1.88 · Suma · powyżej 25.51.92 · poniżej 25.51.75Międzynarodowy Puchar Europy LEN, kobiety · Za 2 dni, 14:00
Uralochka / ANO Glifada	Piłka wodna / Puchar Europy LEN, kobiety	2026-11-21 10:00 UTC	Handicap (-15.5)1 1.82(15.5)2 1.84 · Suma · powyżej 30.51.83 · poniżej 30.51.831 - 9 z 10

mixed-martial-arts-117 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 948, Basketball 182, Tennis 354, eSoccer 79, eBasketball 54, American Football 111, Ice Hockey 161, Cricket 45, Chess 52, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 45, eSoccer: Penalty 12, eFighting 15, eTennis 10, Boxing 67, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 13, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 4, Floorball 35, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: Mixed Martial Arts17AllAllUFC Fight Night: Prochazka vs StirlingUFC Fight Night: Prochazka vs StirlingUFC Fight Night: Adesanya vs MagomedovUFC Fight Night: Adesanya vs MagomedovUFC 335: Oliveira vs LopesUFC 335: Oliveira vs LopesSLAP Heavy Hits (3 rounds)SLAP Heavy Hits (3 rounds)SLAP Viral Hit (3 rounds)SLAP Viral Hit (3 rounds)UFC 336: Van vs KapeUFC 336: Van vs KapeBKFC Fight Night: Myrtle BeachBKFC Fight Night: Myrtle BeachACA Young Eagles 70ACA Young Eagles 70AllAllUFC Fight Night: Prochazka vs StirlingUFC Fight Night: Prochazka vs StirlingUFC Fight Night: Adesanya vs MagomedovUFC Fight Night: Adesanya vs MagomedovUFC 335: Oliveira vs LopesUFC 335: Oliveira vs LopesSLAP Heavy Hits (3 rounds)SLAP Heavy Hits (3 rounds)SLAP Viral Hit (3 rounds)SLAP Viral Hit (3 rounds)UFC 336: Van vs KapeUFC 336: Van vs KapeBKFC Fight Night: Myrtle BeachBKFC Fight Night: Myrtle BeachACA Young Eagles 70ACA Young Eagles 70LiveUpcomingeMMASLAP Heavy Hits (3 rounds)3rd round.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
McGregor, Conor (E) / Van Damme, Jean-Claude (E)	Mixed Martial Arts / SLAP Heavy Hits (3 rund)	2026-11-19 09:59 UTC	2020 · 1x2 [1 = 1.50; draw = 2.70; 2 = 67.00] eMMASLAP Viral Hit (3 rund)2nd runda
Trump, Donald (E) / Musk, Elon (E)	Mieszane sztuki walki / SLAP Viral Hit (3 rund)	2026-11-19 09:59 UTC	2020 · 1x2 [1 = 3.80; draw = 2.80; 2 = 2.30] eMMAUFC Legends (runda 1)Rozpoczęto
Nurmagomedov, Khabib (E) / Ferguson, Tony (E)	Mieszane sztuki walki / Legendy UFC (runda 1)	2026-11-19 09:58 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 1.57; 2 = 2.36] eMMAUFC Women Legends (runda 1)Rozpoczęto
Nunes, Amanda (E) / Rousey, Ronda (E)	Mieszane sztuki walki / UFC Women Legends (1 runda)	2026-11-19 10:00 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 2.36; 2 = 1.57]

esoccer-volta-309 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Piłka nożna 948, Koszykówka 182, Tenis 353, eSoccer 79, eKoszykówka 54, Futbol amerykański 111, Hokej na lodzie 161, Krykiet 44, Szachy 54, Formuła 1 3, Siatkówka 87, Baseball 10, Piłka ręczna 66, Rugby Union 24, Piłka wodna 10, Mieszane sztuki walki 101, eSoccer: Volta 8, Tenis stołowy 45, eSoccer: Rzut karny 12, eFighting 14, eTenis 9, Boks 66, Futbol australijski 13, Padel 1, Rugby League 6, eKrykiet 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 5, Unihokej 35, Golf 9, Kolarstwo 1, Bilard 1, Squash 2, Lacrosse 1, Narciarstwo alpejskie 4, Skoki narciarskie 1, Żeglarstwo 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Wyścigi samochodów turystycznych 2, Wyścigi motocyklowe 1, THE FINALS 1, eKrykiet: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: eSoccer: Volta4WszystkieWszystkieChinese Super LeagueChinese Super LeagueEredivisieEredivisieEurope Super LeagueEurope Super LeagueStreet LNFStreet LNFWszystkieWszystkieChinese Super LeagueChinese Super LeagueEredivisieEredivisieEurope Super LeagueEurope Super LeagueStreet LNFStreet LNFLiveNadchodząceHolandiaEredivisie6′ 2 połowa.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
PSV / Ajax	eSoccer: Volta / Eredivisie	2026-11-19 09:52 UTC	26Przejdź do Wszystkie rynkiChinyChinese Super League6′ 2ga połowa
Cangzhou Lions / Qingdao FC	eSoccer: Volta / Chinese Super League	2026-11-19 09:52 UTC	33Przejdź do wszystkich rynkówBrazyliaUlica LNF6′ 2druga połowa
Fluminense / Bahia	eSoccer: Volta / Street LNF	2026-11-19 09:53 UTC	11Przejdź do Wszystkich RynkówInternationalEurope Super League5′ 2ga połowa
Manchester City / FC Barcelona	eSoccer: Volta / Europe Super League	2026-11-19 09:53 UTC	46 · 1x2 [1 = 15.00; remis = 7.00; 2 = 1.11] · Suma · powyżej 13.52.25 · poniżej 13.51.55

tenis stołowy-20 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 949, Basketball 182, Tennis 353, eSoccer 80, eBasketball 54, American Football 111, Ice Hockey 162, Cricket 45, Chess 54, Formula 1 3, Volleyball 89, Baseball 10, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 101, eSoccer: Volta 8, Table Tennis 44, eSoccer: Penalty 12, eFighting 14, eTennis 9, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 8, Floorball 35, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 4, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: Tenis stołowy13WszystkieWszystkieWTT Star Contender Maskat, MSWTT Star Contender Maskat, MSWTT Star Contender Maskat, WSWTT Star Contender Maskat, WSWTT Star Contender Maskat, XDWTT Star Contender Maskat, XDCzechy, debel (7 gier, do 7 punktów)Czechy, debel (7 gier, do 7 punktów)Francja, kobietyFrancja, kobietyWęgry, debel mieszany (2 gier, do 12 punktów)Węgry, debel mieszany (2 gier, do 12 punktów)Łotwa, mężczyźniŁotwa, mężczyźniHiszpania, mężczyźniHiszpania, mężczyźniWszystkieWszystkieWTT Star Contender Maskat, MSWTT Star Contender Maskat, MSWTT Star Contender Maskat, WSWTT Star Contender Maskat, WSWTT Star Contender Maskat, XDWTT Star Contender Maskat, XDCzechy, debel (7 gier, do 7 punktów)Czechy, debel (7 gier, do 7 punktów)Francja, kobietyFrancja, kobietyWęgry, debel mieszany (2 gier, do 12 punktów)Węgry, debel mieszany (2 gier, do 12 punktów)Łotwa, mężczyźniŁotwa, mężczyźniHiszpania, mężczyźniHiszpania, mężczyźniNa żywoNadchodzącaTTX CupŁotwa, mężczyźni4. gra.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Zamishev, Maxim (E) / Liepa, Rihards (E)	Tenis stołowy / Łotwa, mężczyźni	2026-11-19 09:38 UTC	8812 · Zwycięzca [1 = 3.30; 2 = 1.32] Czwarta gra - zwycięzca11.8221.97 · Suma punktów · powyżej 101.51.95 · poniżej 101.51.86Czwarta gra - suma punktów · powyżej 20.52.62 · poniżej 20.51.50TTX CupCzechy, debel (7 gier, do 7 punktów)6. gra
Rahlin, Vlad / Cohen, Maya (E) / Papadopoulos, Giorgos / Nikolaou, Eleni (E)	Tenis stołowy / Czechy, gra podwójna (gry do 7, przewaga 7 punktów)	2026-11-19 09:44 UTC	5232Szósta gra – zwycięzca11.03212.00 · Suma punktów · powyżej 62.52.30 · poniżej 62.51.62Szósta gra – handicap punktowy(-4.5)1 2.74(4.5)2 1.46(-3.5)1 1.62(3.5)2 2.30Szósta gra – suma punktów · powyżej 10.52.30 · poniżej 10.51.62Puchar TTXFrancja, kobiety3trzecia gra

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Lefevre, Chloé (E) / Dupont, Camille (E)	Tenis stołowy / Francja, kobiety	2026-11-19 09:47 UTC	0011 · Zwycięzca [1 = 2.97; 2 = 1.40] Trzecia gra – zwycięzca12.5221.53Czwarta gra – zwycięzca12.5221.53Handicap punktowy(7.5)1 1.98(-7.5)2 1.83 · Suma punktów · powyżej 91.51.95 · poniżej 91.51.86Trzecia gra – handicap punktowy(2.5)1 1.71(-2.5)2 2.15(3.5)1 1.45(-3.5)2 2.76Czwarta gra – handicap punktowy(2.5)1 1.82(-2.5)2 2.00(3.5)1 1.58(-3.5)2 2.39Trzecia gra – suma punktów ·

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
			powyżej 18.52.03 · poniżej 18.51.80Czwarta gra – suma punktów · powyżej 18.52.10 · poniżej 18.51.74TTX CupHiszpania, mężczyźni2 druga gra
Torres, Alejandro (E) / Fernández, Miguel (E)	Tenis stołowy / Hiszpania, mężczyźni	2026-11-19 09:53 UTC	2810 · Zwycięzca [1 = 1.97; 2 = 1.85] Druga gra - zwycięzca116.0021.01Trzecia gra - zwycięzca11.9721.84Handicap punktowy(2.5)1 1.95(-2.5)2 1.86 · Suma punktów · powyżej 79.51.89 · poniżej 79.51.92Druga gra - handicap punktowy(5.5)1 2.89(-5.5)2 1.42(6.5)1 2.08(-6.5)2 1.76(7.5)1 1.53(-7.5)2 2.53Trzecia gra - handicap punktowy(-2.5)1 2.74(2.5)2 1.46(2.5)1 1.46(-2.5)2 2.73Druga gra - suma punktów · powyżej 15.52.08 · poniżej 15.51.76Trzecia gra - suma punktów · powyżej 18.51.99 · poniżej 18.51.83TTX CupWęgry, Double Mixed (2 gier, do 12 punktów)1st Game
Schneider, Nico / Vogel, Lara (E) / Szalai, Gábor / Tóth, Réka (E)	Tenis stołowy / Węgry, gra podwójna mieszana (2 gier, do 12 punktów)	2026-11-19 09:56 UTC	9500 · Zwycięzca [1 = 1.25; 2 = 4.00] Pierwsza gra – zwycięzca11.01216.00Druga gra – zwycięzca11.8122.01Handicap punktowy(-8.5)1 2.02(8.5)2 1.80 · Suma punktów · powyżej 41.51.85 · poniżej 41.51.96Pierwsza gra – handicap punktowy(-6.5)1 2.99(6.5)2 1.40(-5.5)1 1.60(5.5)2 2.35Druga gra – handicap punktowy(-4.5)1 2.99(4.5)2 1.40(-3.5)1 2.51(3.5)2 1.53(-2.5)1 2.18(2.5)2 1.69(-1.5)1 1.94(1.5)2 1.88(1.5)1 1.71(-1.5)2 2.15(2.5)1 1.58(-2.5)2 2.40(3.5)1 1.45(-3.5)2 2.79Pierwsza gra – suma punktów · powyżej 18.52.35 · poniżej 18.51.60Druga gra – suma punktów · powyżej 18.51.73 · poniżej 18.52.12MiędzynarodowyWTT Star Contender Muscat, MS5th Game
Kwon, Hyuk / Assar, Omar	Tenis stołowy / WTT Star Contender Maskat, MS	2026-11-19 09:30 UTC	7322 · Zwycięzca [1 = 1.07; 2 = 6.50] Piąta gra - handicap punktowy(-4.5)1 1.70(4.5)2 1.95Piąta gra - suma punktów · powyżej 17.51.95 · poniżej 17.51.70MiędzynarodowyWTT Star Contender Maskat, MS3 trzecia gra

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Grebnev, Maksim / Chen, Yuanyu	Tenis stołowy / WTT Star Contender Maskat, MS	2026-11-19 09:50 UTC	0611 · Zwycięzca [1 = 6.50; 2 = 1.07] Trzecia gra – zwycięzca110.0021.01Trzecia gra – handicap punktowy(6.5)1 1.85(-6.5)2 1.85Trzecia gra – suma punktów · powyżej 15.51.85 · poniżej 15.51.85MiędzynarodowyWTT Star Contender Maskat, MS11. gra
Bertelsmeier, Andre / Coton, Flavien	Tenis stołowy / WTT Star Contender Maskat, MS	2026-11-19 10:05 UTC	3600 · Zwycięzca [1 = 3.20; 2 = 1.30] Pierwsza gra - zwycięzca16.0021.08 · Suma punktów · powyżej 74.51.90 · poniżej 74.51.75Pierwsza gra - handicap punktowy(4.5)1 1.90(-4.5)2 1.75Pierwsza gra - suma punktów · powyżej 17.51.90 · poniżej 17.51.75InternationalTT Cup3 trzecia gra
Mrowetz Bruno / Kantor, Lukas	Tenis stołowy / Puchar TT	2026-11-19 09:45 UTC	11320Przejdź do wszystkich rynków1 - 9 z 21

esoccer-penalty-307 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Football 948, Basketball 181, Tennis 353, eSoccer 80, eBasketball 54, American Football 111, Ice Hockey 163, Cricket 45, Chess 55, Formula 1 3, Volleyball 87, Baseball 11, Handball 66, Rugby Union 24, Water Polo 10, Mixed Martial Arts 102, eSoccer: Volta 10, Table Tennis 44, eSoccer: Penalty 12, eFighting 13, eTennis 9, Boxing 66, Australian Football 13, Padel Tennis 1, Rugby League 5, eCricket 11, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 9, Floorball 35, Golf 9, Cycling 1, Pool 1, Squash 2, Lacrosse 1, Alpine Skiing 4, Ski Jumping 1, Sailing 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Touring Car Racing 2, Motorcycle Racing 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 2, eVaquejada 3.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: eSoccer: Penalty3AllAllBrasileiro Série ABrasileiro Série ALa LigaLa LigaWorld CupWorld CupAllAllBrasileiro Série ABrasileiro Série ALa LigaLa LigaWorld CupWorld CupSpainLa LigaPenalties.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
FC Barcelona / RC Celta	eSoccer: Rzut karny / La Liga	2026-11-19 09:59 UTC	42Przejdź do Wszystkie rynkiMiędzynarodoweMistrzostwa ŚwiataOczekiwanie na rzuty karne
Italy / Spain	eSoccer: Rzuty karne / Mistrzostwa Świata	2026-11-19 09:59 UTC	00Rzuty karne - zwycięzca11.7221.97Rzuty karne - suma · powyżej 6.52.08 · poniżej 6.51.67BrazilBrasileiro Série ARzuty karne
Atlético-GO / Bahia	eSoccer: Rzut karny / Brasileiro Série A	2026-11-19 10:00 UTC	33Przejdź do Wszystkich RynkówHiszpaniaLa Liga · Dziś, 14:04

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
FC Barcelona / Valencia CF	eSoccer: Rzut karny / La Liga	2026-11-19 10:04 UTC	00Rzuty karne - zwycięzca11.8021.87Rzuty karne - łącznie · powyżej 5.51.70 · poniżej 5.52.04MiędzynarodoweMistrzostwa Świata · Dziś, 14:04
Norway / Sweden	eSoccer: Rzuty karne / Mistrzostwa Świata	2026-11-19 10:04 UTC	00Rzuty karne - zwycięzca11.9721.72Rzuty karne - suma · powyżej 5.51.67 · poniżej 5.52.04BrazyliaBrasileiro Série A · Dziś, 14:05
Internacional / Juventude	eSoccer: Rzut karny / Brasileiro Série A	2026-11-19 10:05 UTC	00Rzuty karne – zwycięzca11.7521.95Rzuty karne – total · powyżej 6.52.10 · poniżej 6.51.65HiszpaniaLa Liga · Dziś, 14:09
Real Madrid / Sevilla FC	eSoccer: Rzut karny / La Liga	2026-11-19 10:09 UTC	00Rzuty karne – zwycięzca11.8021.87Rzuty karne – suma · powyżej 6.51.97 · poniżej 6.51.72MiędzynarodoweMistrzostwa świata · dziś, 14:09
Mexico / United States	eBasketball / FIBA Ameryka	2026-11-19 11:44 UTC	00Rzuty karne - zwycięzca11.6722.04Rzuty karne - suma · powyżej 5.51.70 · poniżej 5.52.00BrazyliaBrasileiro Série A · Dziś, 14:10
Cuiabá / Fluminense	eSoccer: Rzut karny / Brasileiro Série A	2026-11-19 10:10 UTC	00Rzuty karne - zwycięzca11.8221.87Rzuty karne - suma · powyżej 6.52.04 · poniżej 6.51.671 - 9 z 12

e_fighting/efighting-304 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Piłka nożna 947, Koszykówka 181, Tenis 353, eSoccer 79, eBasketball 57, Futbol amerykański 111, Hokej na lodzie 161, Krykiet 46, Szachy 55, Formuła 1 3, Siatkówka 88, Baseball 10, Piłka ręczna 66, Rugby Union 24, Piłka wodna 10, Mieszane sztuki walki 102, eSoccer: Volta 9, Tenis stołowy 48, eSoccer: Rzut karny 13, eFighting 13, eTennis 9, Boks 66, Futbol australijski 13, Padel 1, Rugby League 5, eCricket 13, Darts 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 9, Unihokej 35, Golf 9, Kolarstwo 1, Bilard 1, Squash 2, Lacrosse 1, Narciarstwo alpejskie 4, Skoki narciarskie 1, Żeglarstwo 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Koszykówka 3x3 1, Wyścigi samochodów turystycznych 2, Wyścigi motocyklowe 1, THE FINALS 1, eCricket: X-Battle Bats 3, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: eFightingAll4PopularPopularGotham CityGotham CityKofF XIVKofF XIVSeason of BloodSeason of BloodTournament Fighters' 93Tournament Fighters' 93PopularPopularGotham CityGotham CityKofF XIVKofF XIVSeason of BloodSeason of BloodTournament Fighters' 93Tournament Fighters' 93LiveThe King Of The FightersKofF XIV · Dziś, 14:06.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Geese Howard / Iori Yagami	eFighting / KofF XIV	2026-11-19 10:06 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 1.90; 2 = 1.90] TMNTTournament Fighters' 93Rozpoczęto

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Mike / Leo	eFighting / Tournament Fighters' 93	2026-11-19 10:01 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 1.90; 2 = 1.90] · Łączna liczba rund · powyżej 2.52.35 · poniżej 2.51.60Mortal KombatSeason of Blood · Dziś, 14:08
Mileena / Fujin	eFighting / Season of Blood	2026-11-19 10:08 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 4.20; 2 = 1.22] Handicap rund(1.5)1 1.63(-1.5)2 2.25 · Suma rund · powyżej 2.51.92 · poniżej 2.51.86Zwycięzca pierwszej rundy12.4521.54Zwycięzca drugiej rundy13.1021.36Mortal KombatSezon KrwiRozpoczęto
Jax Briggs / Mileena	eFighting / Season of Blood	2026-11-19 10:02 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 8.00; 2 = 1.07] Rundy handicap(1.5)1 2.25(-1.5)2 1.63 · Łączna liczba rund · powyżej 2.52.40 · poniżej 2.51.55Zwycięzca pierwszej rundy13.8021.25Zwycięzca drugiej rundy14.0021.23InjusticeGotham CityRozpoczęto
Captain Cold / Bane	eFighting / Gotham City	2026-11-19 10:00 UTC	00 · Winner [1 = 2.91; 2 = 1.41] The King Of The FightersKofF XIV · Dziś, 14:04
Kyo Kusanagi / Geese Howard	eFighting / KofF XIV	2026-11-19 10:04 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 3.89; 2 = 1.22] The King Of The FightersKofF XIVRozpoczęto
Ryo Sakazaki / Mai Shiranui	eFighting / KofF XIV	2026-11-19 10:01 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 1.90; 2 = 1.90] TMNTTournament Fighters' 93 · Dziś, 14:09
Leo / Don	eFighting / Tournament Fighters' 93	2026-11-19 10:09 UTC	00 · Łączna liczba rund · powyżej 2.54.15 · poniżej 2.51.20InjusticeGotham City · Dziś, 14:14
Green Arrow / Bane	eFighting / Gotham City	2026-11-19 10:14 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 2.99; 2 = 1.39] Mortal KombatSezon Krwi · Dziś, 14:05
The Joker / Terminator T-800	eFighting / Season of Blood	2026-11-19 10:05 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 1.04; 2 = 10.00] Handicap rund(-1.5)1 1.66(1.5)2 2.20 · Łączna liczba rund · powyżej 2.52.30 · poniżej 2.51.60Zwycięzca pierwszej rundy11.3123.40Zwycięzca drugiej rundy11.1924.60InjusticeGotham City · Dziś, 14:07
Batman / Robin	eFighting / Gotham City	2026-11-19 10:07 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 1.38; 2 = 3.00] TMNTTournament Fighters' 93 · Dziś, 14:17
Raph / Casey	eFighting / Tournament Fighters' 93	2026-11-19 10:17 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 1.60; 2 = 2.35] · Łączna liczba rund · powyżej 2.51.60 · poniżej 2.52.35TMNTTournament Fighters' 93 · Dziś, 14:25
Shredder / Hothead	eFighting / Tournament Fighters' 93	2026-11-19 10:25 UTC	00 · Zwycięzca [1 = 1.90; 2 = 1.90] · Łączna liczba rund · powyżej 2.51.20 · poniżej 2.54.15

e_sport/300 — zrzut widocznej sekcji

Liczniki w menu: Piłka nożna 948, Koszykówka 181, Tenis 353, eSoccer 80, eKoszykówka 54, Futbol amerykański 111, Hokej na lodzie 161, Krykiet 45, Szachy 55, Formuła 1 3, Siatkówka 89, Baseball 10, Piłka ręczna 66, Rugby Union 24, Piłka wodna 10, Mieszane sztuki walki 101, eSoccer: Volta 8, Tenis stołowy 49, eSoccer: Rzut karny 12, eFighting 13, eTenis 9, Boks 66, Futbol australijski 13, Tenis padel 1, Rugby League 5, eKrykiet 11, Darty 35, Futsal 2, Badminton 40, Snooker 9, Unihokej 35, Golf 9, Kolarstwo 1, Bilard 1, Squash 2, Lacrosse 1, Narciarstwo alpejskie 4, Skoki narciarskie 1, Żeglarstwo 1, Sumo 3, Speedway 1, Kabaddi 4, Koszykówka 3x3 5, Wyścigi samochodów turystycznych 2, Wyścigi motocyklowe 1, THE FINALS 1, eKrykiet: X-Battle Bats 2, eVaquejada 2.

Kontekst przed pierwszym wydarzeniem: EsportsCounter-StrikeCounter-Strike36Dota 2Dota 212ValorantValorant4World of TanksWorld of Tanks2Call of DutyCall of DutyOverwatch 2Overwatch 22WarCraft IIIWarCraft III4CrossfireCrossfire1FC 27FC 2746Brawl StarsBrawl Stars4PUBG MobilePUBG MobileCricket 24Cricket 243Counter-StrikeCounter-Strike36Dota 2Dota 212ValorantValorant4World of TanksWorld of Tanks2Call of DutyCall of DutyOverwatch 2Overwatch 22WarCraft IIIWarCraft III4CrossfireCrossfire1FC 27FC 2746Brawl StarsBrawl Stars4PUBG MobilePUBG MobileCricket 24Cricket 243NadchodzącaNiemcyBundesliga (2x6 min) · Dziś, 14:04.

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Borussia Dortmund / Eintracht Frankfurt	eSoccer / Bundesliga (2x6 min)	2026-11-19 10:04 UTC	1x2 [1 = 2.20; remis = 3.50; 2 = 2.75] · Suma · powyżej 3.51.85 · poniżej 3.51.85FrancjaLigue 1 (2x6 min) · Dziś, 14:04
Angers SCO / RC Strasbourg Alsace	eSoccer / Ligue 1 (2x6 min)	2026-11-19 10:04 UTC	1x2 [1 = 4.00; remis = 1.90; 2 = 3.05] · Total · powyżej 0.51.50 · poniżej 0.52.35SpainCopa del Rey (2x6 min) · Dziś, 14:04
FC Barcelona / Real Sociedad	eSoccer / Copa del Rey (2x6 min)	2026-11-19 10:04 UTC	1x2 [1 = 1.95; remis = 3.60; 2 = 3.15] · Suma · powyżej 3.51.70 · poniżej 3.52.00MiędzynarodowyPuchar Narodów Afryki (2x4 min) · Dziś, 14:04
Côte d'Ivoire / Nigeria	eSoccer / Puchar Narodów Afryki (2x4 min)	2026-11-19 10:04 UTC	1x2 [1 = 2.85; remis = 2.85; 2 = 2.50] · Razem · powyżej 2.52.50 · poniżej 2.51.46InternationalCopa Libertadores (2x6 min) · Dziś, 14:04
Independiente / Bahia	eSoccer / Copa Libertadores (2x6 min)	2026-11-19 10:04 UTC	1x2 [1 = 1.90; remis = 3.15; 2 = 3.70] · Suma · powyżej 2.51.70 · poniżej 2.52.00RosjaPremier League (2x6 min) · Dziś, 14:04
FC Khimki / FC Rostov	eSoccer / Premier League (2x6 min)	2026-11-19 10:04 UTC	1x2 [1 = 2.95; remis = 2.20; 2 = 3.30] · Suma · powyżej 1.52.65 · poniżej 1.51.43BelgiaJupiler Pro League (2x4 min) · Dziś, 14:04
Royal Antwerp FC / Union Saint Gilloise	eSoccer / Jupiler Pro League (2x4 min)	2026-11-19 10:04 UTC	1x2 [1 = 2.95; remis = 2.20; 2 = 3.30] · Razem · powyżej 1.52.65 · poniżej 1.51.42AngliaPremier League (2x6 min) · Dziś, 14:05
Brentford FC / Southampton FC	eSoccer / Premier League (2x6 min)	2026-11-19 10:05 UTC	1x2 [1 = 3.30; remis = 2.20; 2 = 2.95] · Razem · powyżej 1.52.70 · poniżej 1.51.41AngliaPuchar FA (2x6 min) · Dziś, 14:05

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Arsenal FC / Manchester City	eSoccer / Puchar FA (2x6 min)	2026-11-19 10:05 UTC	1x2 [1 = 3.70; remis = 3.20; 2 = 1.90] · Suma · powyżej 2.51.70 · poniżej 2.52.00TurcjaSuper Lig (2x6 min) · Dziś, 14:06
Konyaspor / Caykur Rizespor	eSoccer / Super Lig (2x6 min)	2026-11-19 10:06 UTC	1x2 [1 = 2.15; remis = 2.60; 2 = 3.90] · Razem · powyżej 1.51.90 · poniżej 1.51.80FrancjaCoupe de France (2x6 min) · Dziś, 14:07
FC Nantes / Paris SG	eSoccer / Coupe de France (2x6 min)	2026-11-19 10:07 UTC	1x2 [1 = 10.00; remis = 5.40; 2 = 1.20] · Total · powyżej 3.52.05 · poniżej 3.51.65SpainLa Liga (2x6 min) · Dziś, 14:08
Athletic Bilbao / Real Sociedad	eSoccer / La Liga (2x6 min)	2026-11-19 10:08 UTC	1x2 [1 = 4.10; remis = 2.70; 2 = 2.05] · Suma · powyżej 1.51.85 · poniżej 1.51.90PortugaliaLiga Portugal (2x6 min) · Dziś, 14:09
CD Nacional / CD Santa Clara	eSoccer / Liga Portugal (2x6 min)	2026-11-19 10:09 UTC	1x2 [1 = 2.20; remis = 2.10; 2 = 5.80] · Razem · powyżej 0.51.44 · poniżej 0.52.60RosjaPremier League (2x6 min) · Dziś, 14:09
Krylya Sovetov Samara / Akhmat Grozny	eSoccer / Premier League (2x6 min)	2026-11-19 10:09 UTC	1x2 [1 = 3.50; remis = 1.90; 2 = 3.50] · Total · powyżej 0.51.55 · poniżej 0.52.30JapanJ1 League (2x6 min) · Dziś, 14:10
Yokohama F·M / Kawasaki Frontale	eSoccer / J1 League (2x6 min)	2026-11-19 10:10 UTC	1x2 [1 = 2.60; remis = 3.40; 2 = 2.35] · Suma · powyżej 3.52.25 · poniżej 3.51.55ItalySerie A (2x6 min) · Dziś, 14:10
Cagliari Calcio / US Lecce	eSoccer / Serie A (2x6 min)	2026-11-19 10:10 UTC	1x2 [1 = 5.10; remis = 2.00; 2 = 2.50] · Razem · powyżej 0.51.49 · poniżej 0.52.45InternationalChampions League (2x6 min) · Dziś, 14:11
Tottenham Hotspur / Liverpool FC	eSoccer / Liga Mistrzów (2x6 min)	2026-11-19 10:11 UTC	1x2 [1 = 4.40; remis = 3.30; 2 = 1.70] · Total · powyżej 2.51.70 · poniżej 2.52.00TurcjaPuchar Turcji (2x6 min) · Dziś, 14:11
Galatasaray / Başakşehir FK	eSoccer / Turkish Cup (2x6 min)	2026-11-19 10:11 UTC	1x2 [1 = 2.30; remis = 3.25; 2 = 2.80] · Razem · powyżej 2.51.50 · poniżej 2.52.40WłochyPuchar Włoch (2x6 min) · Dziś, 14:13
Inter / Fiorentina	eSoccer / Coppa Italia (2x6 min)	2026-11-19 10:13 UTC	1x2 [1 = 1.39; remis = 4.10; 2 = 6.70] · Suma · powyżej 3.52.35 · poniżej 3.51.50MeksykLiga MX (2x6 min) · Dziś, 14:14

Wydarzenie (uporządkowane polecenia / uczestnicy)	Sport / zawody	Scheduled (UTC), jeśli występuje	Widoczny blok rynków/kursów do następnego zdarzenia
Tigres / CF Monterrey	eSoccer / Liga MX (2x6 min)	2026-11-19 10:14 UTC	1x2 [1 = 2.40; remis = 3.40; 2 = 2.50] · Suma · powyżej 3.52.10 · poniżej 3.51.65MiędzynarodoweKlubowe Mistrzostwa Świata FIFA (2x6 min) · Dziś, 14:14
FC Bayern Munich / Boca Juniors	eSoccer / FIFA Klubowe Mistrzostwa Świata (2x6 min)	2026-11-19 10:14 UTC	1x2 [1 = 2.50; remis = 2.35; 2 = 3.70] · Razem · powyżej 1.52.40 · poniżej 1.51.50Międzynarodowy Puchar Narodów Afryki (2x4 min) · Dziś, 14:14
Angola / Uganda	eSoccer / Puchar Narodów Afryki (2x4 min)	2026-11-19 10:14 UTC	1x2 [1 = 1.60; remis = 3.40; 2 = 5.10] · Razem · powyżej 2.52.25 · poniżej 2.51.55FrancjaLigue 1 (2x6 min) · Dziś, 14:16
Stade Brestois / Stade de Reims	eSoccer / Ligue 1 (2x6 min)	2026-11-19 10:16 UTC	1x2 [1 = 2.85; remis = 2.10; 2 = 3.60] · Total · powyżej 0.51.39 · poniżej 0.52.75BelgiaJupiler Pro League (2x4 min) · Dziś, 14:16
RSC Charleroi / FCV Dender	eSoccer / Jupiler Pro League (2x4 min)	2026-11-19 10:16 UTC	1x2 [1 = 3.70; remis = 2.00; 2 = 3.05] · Total · powyżej 0.51.46 · poniżej 0.52.551 - 24 z 57

Potwierdzone informacje o bukmacherze

- Rzeczywista dostępność cashoutu dla konkretnego zdarzenia, faktyczne zawarcie zakładu (bet placement), tryb darmowy/płatny, pomyślne wykonanie zakładów lub wypłat zostały zweryfikowane. Zakłady i kursy w zapisanych danych to obserwacje 19.11.2026.
- Zastosowanie konfiguracji RO/EUR do innych terytoriów i walut, w tym PLN, zostało potwierdzone dla odpowiednich terytoriów i walut.

Uzupełnienia dotyczące interfejsu sportowego odczytane ze zrzutów

Źródło: widoczne ekrany operatorskie 19.11.2026, nie osobisty zakład. Zachowano fragmenty różniące się od tekstu/struktury, a także kontekst ich zdarzenia; OCR-liczby bez powiązania ze zdarzeniem nie trafiły do tabeli. Wartości dynamiczne zmieniały się między przechwyceniami.

Dodatkowe banery sekcji sportowej

- Sports Missions: «Zacznij wypełniać cały tydzień misji sportowych, aby zdobyć szereg nagród, od freebetów po zakłady bez ryzyka i więcej!» — 16.11.2026–22.11.2026; obowiązują warunki. Same dodatkowe warunki tego osobnego banera są potwierdzone.
- Wybierz swój bonus: do €500, wybór 35% freebet z kodem `26FRB35` albo 35% no-risk bet z kodem `26NRB35`; depozyt od €20. Warunki zgodnie z banerem, dodatkowe limity i obrót potwierdzone.
- Blok Sports Cashback pokazuje zwrot z zakładów za poprzedni tydzień, a procent zależy od poziomu lojalności.
- Pakiet powitalny sportowy €450 — baner marketingowy; szczegółowe warunki podano w sekcji bonusowej.
- Play Tracker zawiera napis Powered by BETBY; na jednym ekranie wyświetlane jest 15 SEC, czas trwania dotyczy widocznego licznika, a nie całkowitego gwarantowanego czasu.

Dodatkowe liczniki dyscyplin sportowych

Dyscyplina sportu	Dodatkowe obserwowane wartości
American Football	109
Koszykówka	179, 180
Piłka nożna	949, 950
Hokej na lodzie	161, 162, 163
Mieszane sztuki walki	101, 102, 103
Tenis	354, 356, 357, 358

Sport i przedmecz — Podstawowe parametry

Parametr	Znaczenie
Dyscypliny sportowe	Piłka nożna, koszykówka, tenis, hokej, krykiet, siatkówka, piłka ręczna i inne dyscypliny. eSoccer, e-sport, Racing i zawody wirtualne są oznaczone osobno.
Ligi i zawody	Oferta zachowana dla MLS, Bundesliga, Premier League, Serie A, NBA i EuroLeague. Przykłady MLS — Orlando City SC — FC Cincinnati i Seattle Sounders — Real Salt Lake.
Objętość linii	Wycinek Overview 19.11.2026: w menu Football 949, Basketball 179, Tennis 357. To liczniki dyscyplin menu w momencie wycinka. W przykładach premeczowych wskazano pozycje z początkiem 20–21.11 UTC.
Głębokość rynku	Orlando City SC — FC Cincinnati: pięć widocznych grup rynków z przekroju przeglądowego — 1X2, To qualify, Double chance, Total 3,5 i Handicap ±1,5. Kompletność karty dotyczy tego przekroju.
Typy zakładów	Zgodnie z Betting Terms §§4.4.1–4.4.10: zakład pojedynczy, akumulator, system; także Trixie, Patent, Yankee, Canadian, Heinz, Super Heinz i Goliath.
Konstruktor zakładu	Bet Builder zgodnie z §4.4.13 łączy kilka rynków jednego zdarzenia, jeśli dostępna jest zakładka. Dostępność zależy od dyscypliny, zdarzenia i rynku; w niektórych przypadkach wybór wchodzi w akumulator lub system.
Kursy	DECIMAL w konfiguracji RO/EUR. Odds Settings jest dostępny; zweryfikowany scenariusz BR-CB-01 wymaga wyraźnego potwierdzenia nowej ceny przy ponownej wycenie.
Stawka minimalna	0,10 EUR — wspólne pole minimum bet w zapisanej konfiguracji RO/EUR. Minima kasowe PLN i stawki w grach mają inne warunki.
Maks. stawka lub wypłata	Maksimum zakładu operator ustala według zdarzenia, rynku, operatora lub gracza (§7.2). Specjalny Boost Odd ma limit wygranej 10 000 EUR (§8.4); maksimum konfiguracyjne 20 dotyczy liczby wyborów.
Esport	W przekroju eSports widoczne są Counter-Strike, Dota 2, Valorant, Overwatch 2 i inne dyscypliny; zasady CS2, Dota 2 i Valorant zachowane osobno.
Obliczenia i zwrot	Wygrana zakładu pojedynczego — stawka × przyjęty kurs. W przypadku rozpoczętego, przerwanego spotkania, które nie zakończyło się w ciągu 48 godz., stosuje się void zgodnie z §5.5 z wyjątkami; dla wyniku void zweryfikowanego zakładu akumulowanego kurs 1,00.
Tryb live	Sport → Na żywo; linia zdarzeń podczas meczów z rynkami dostępnymi w momencie zrzutu. Upcoming pokazuje przyszłe spotkania.

Sport i premecz — Parametry dodatkowe

Parametr	Znaczenie
Marża 1X2 w jednym momencie	Orlando City SC — FC Cincinnati, 1X2 po kursie 2,40 / 3,85 / 2,60 w Sports Overview 19.11.2026: overround 6,1022%.
Sport wirtualny	Wirtualny futbol (VFLM, VFWC), koszykówka (VBL), wyścigi konne i psie wyścigi są opisane w Zasadach sportów wirtualnych z własnym harmonogramem i typami rynków.
Prognozy	Predictions / SlotBets — osobna witryna. Na zrzucie 1–12 z 191 pozycji, kategorie Politics, Business & Tech, Sport i inne, Probability / Odds przełącza formę wyświetlania.

Przedmecz i na żywo — Podstawowe parametry

Parametr	Znaczenie
Dyscypliny sportowe	Piłka nożna, koszykówka, tenis, hokej, siatkówka, krykiet i inne dyscypliny; osobne kategorie Esports, Racing, eSoccer i zawody wirtualne.
Przedmecz i na żywo	Prematch w Upcoming i Overview, live w Sports → Live. Formaty pokazane w jednym interfejsie sportowym z różnymi kartami wydarzeń.
Głębokość rynku	Premecz Orlando — FC Cincinnati: pięć widocznych grup 1X2, To qualify, Double chance, Total 3,5, Handicap ±1,5; live Queensland — Wollongong: cztery grupy w 55-ej minucie.
Typy kuponów	Zakład pojedynczy, akumulator i system zgodnie z §§4.4.1–4.4.3; specjalne kombinacje wymieniono dalej w §4.4.
Rynki specjalne	Bet Builder łączy wyniki jednego meczu, gdy dostępna jest odpowiednia zakładka. Widoczne rynki obejmują To qualify i Winner incl. overtime. 1X2 pełnego meczu uwzględnia podstawowy czas gry.
Stawka minimalna	0,10 EUR — ogólne minimum konfiguracji sportowej RO/EUR. Dopuszczenie konkretnej kwoty zależy od betslip i rynku.
Zakład lub wypłata	§7.2: maksymalna stawka może zależeć od rynku, wydarzenia lub gracza. Dla osobnego trybu Boost Odd §8.4 podano maksymalną wygraną 10 000 EUR.
Kursy	Format dziesiętny RO/EUR. Zweryfikowane epizody BR-CB-01 i BR-LIVE-01 wykorzystują wyraźną zgodę na nową cenę.
Statystyki i transmisje	Live pokazuje wynik, okres i czas; Match Center korzysta z danych Statscore/Betgenius zgodnie z konfiguracją. Do transmisji używana jest konkretna oferta wydarzenia.
Opóźnienie transmisji na żywo	W BR-LIVE-01 potwierdzone przyjęcie przez 5,50 przy niezmienionej cenie. Wysłanie i przyjęcie mają własne znaczniki.
Wypłata gotówki	Cash Out zgodnie z §4.4.12 jest dostępny, gdy bukmacher utworzył ofertę. W weryfikacji pełny BR-CO-01 jest wyceniany na 25,50 EUR, częściowy BR-CO-02 zamyka połowę pozycji za 12,75 EUR.
Rozliczenie i anulowanie	Wygrana zakładu pojedynczego obliczana jest według przyjętej ceny. Dla przerwanego meczu obowiązuje ogólne okno 48 godz. z wyjątkami. BR-CB-01 przy wszystkich wygrywających wyborach daje 94,13 EUR podstawowego rozliczenia. Formalny próg 1,50 daje 0,00 EUR Boost. Przy potwierdzonym progu interfejsu 1,30 osobno naliczane są 3,77 EUR, łącznie 97,90 EUR. Przy rozpatrywanym void dopłata nie występuje w obu gałęziach.
Esport	Counter-Strike 2, Dota 2 i Valorant — osobne dyscypliny. PGL Major Singapore 2026, BLAST SLAM IX i DreamLeague Division 2 S5 są widoczne w materiałach esportowych.
Sport wirtualny	Wirtualna piłka nożna, koszykówka, wyścigi konne i wyścigi psów są traktowane w Virtual Sports Rules jako samodzielne produkty.

Esport — podstawowe parametry

Parametr	Znaczenie
Dostępność e-sportu	W zapisanej witrynie sportowej znajduje się zakładka Esports i osobny wycinek sekcji. Konfiguracja zakładów jest ustalona w RO/EUR, dostęp do osobnego rynku określa jego własna karta.
Dyscypliny	Counter-Strike, Dota 2, Valorant, Overwatch 2, WarCraft III, FC 27, Crossfire, World of Tanks, Brawl Stars i inne dyscypliny z przekroju esportu.
Turnieje i formaty	CS2 — PGL Major Singapore 2026, Ranked Episode 6, CCT Europe 2026 Series #14; Dota 2 — BLAST SLAM IX, DreamLeague Division 2 S5. U CS2 i Valorant regulamin rozróżnia MR8/MR12.
Liczba zdarzeń	W przekroju e_sport/300 od 19.11.2026 liczniki kategorii w Esports: Counter-Strike 36, Dota 2 — 12, Valorant 4; to wartości menu w jednym momencie.
Przedmecz i na żywo	W zasadach eSports są zwykłe rynki meczu/mapy oraz odrębne postanowienia o wstrzymaniu ofert live. W przekroju format eSoccer Borussia Dortmund — Eintracht Frankfurt jest wyświetlany w Upcoming.
Rynki zakładów	Oficjalny wynik meczu lub mapy w eSports §1.1; w CS2 osobno występują rynki mapy, meczu i rynki boczne. GamerLegion — Inner Circle w publicznym kanale jest pokazany z wyborem Winner.
Formaty kursów	W profilu sportowym RO/EUR używany jest DECIMAL; wpis e-sportowy może być częścią ogólnego zakładu kombinowanego z dziesiętnym kursem.
Limity stawek	Minimum 0,10 EUR odnosi się do ogólnego profilu RO/EUR. Faktyczny zakres limitu dla zakładu esportowego określa wydarzenie/rynek (§7.2).
Transmisje i centrum meczowe	W eSports §1.1 rozliczenie wykorzystuje oficjalny wynik z oficjalnego wideo lub transmisji gry. Play Tracker to narzędzie interfejsu bukmacherskiego z pokryciem kart.
Zasady obliczeń	W eSports §§1.3, 1.10, 1.11: przy przeniesieniu bez nowego terminarza w ciągu 24 godz. od planowanego rozpoczęcia — void, dogrywka jest wliczana, jeśli rynek nie stanowi inaczej, zmiana formatu może prowadzić do void.

Esport — Parametry dodatkowe

Parametr	Znaczenie
Marża	W dostępnym pełnym 1X2 eSoccer Borussia Dortmund — Eintracht Frankfurt (Bundesliga 2×6 min) kursy 2,20 / 3,50 / 2,75 dają 10,3896% overround. W Counter-Strike GamerLegion Winner jest zapisany jako jeden wybór z własnym kursem.
Głębokość rynku	Na tym samym wydarzeniu eSoccer widoczne są dwie grupy: 1X2 i total 3,5 po 1,85/1,85. W cytowanej karcie Counter-Strike GamerLegion — Inner Circle w Bets Feed widoczny jest jeden Winner wybrany w zakładzie akumulowanym.