

# TIPSPORT LIGA 2011 – REGULAMIN KONKURSU

## 1. POSTANOWIENIA WSTĘPNE

- 1.1. TIPSPORT LIGA (dalej już TL) jest to konkurs internetowy dla Graczy, którzy są członkami programu lojalnościowego Tipkonto lub zarejestrowanymi użytkownikami na stronie [www.tipSPORT.pl](http://www.tipSPORT.pl). W konkursie Gracze grają wirtualnie w internecie za wirtualne pieniądze obstawiając wirtualne kupony. Konkurs jest formą zabawy internetowej, w której Gracze obstawiają realne zdarzenia z oferty TipSPORTu na wirtualnych kuponach w celu uzyskania punktów wpływających na pozycję w drabince TL.
- 1.2. Pojęcia używane w regulaminie są zgodne z pojęciami używanymi w Regulaminie zakładów bukmacherskich.
- 1.3. Uczestnikiem TL może zostać Gracz, który zgadza się z tym regulaminem i jest zarejestrowany w programie lojalnościowym Tipkonto lub użytkownikiem forum.
- 1.4. Gracz zostaje uczestnikiem konkursu w przypadku, gdy oznaczy swoje wirtualne internetowe zakłady znakiem „TL” (dołączy kupony do gry w TL). Poprzez zawarcie zakładu z zaznaczonym znakiem TL Gracz automatycznie zostaje uczestnikiem konkursu TL.
- 1.5. Poprzez dołączenie kuponu do konkursu Gracz automatycznie zgadza się na wykorzystanie jego nazwy użytkownika w drabinkach konkursu.
- 1.6. Reklamacje wynikające z braku znajomości Regulaminu konkursu nie będą uwzględniane.

## 2. WYKAZ POJĘĆ

- 2.1. Liga – to każdy poszczególny poziom konkursu określony wysokością maksymalnej dziennej stawki na kupony. Każda liga jest osobno rozstrzygana.
- 2.2. Nazwa ligi – jest to oznaczenie poziomu ligi np. Liga Mistrzów, Extraliga, 1. Liga, 2. Liga, do której jest przydzielony Gracz. Jeżeli poziom ma więcej grup, będą one oznaczone następująco: 2. Liga 1, 2. Liga 2 itd.
- 2.3. Runda – to okres czasowy, dla którego rozpisane są poszczególne poziomy konkursu. Każda runda trwa 14 dni.
- 2.4. Sezon TL – to okres czasowy, w którym będą rozgrywane poszczególne rundy. Sezon rozpoczyna się 28.2.2011 a kończy 5.6.2011r.

- 2.5. Rozstrzygnięcie TL – pod uwagę bierze się tylko wygrane kwoty (w zł) z zakładów, które były zaliczone do TL.
- 2.6. Rozstrzygnięcie rundy - po zakończeniu Rundy regularne rozstrzygnięcie jest zatrzymane i przeprowadzone jest rozstrzygnięcie kolejności Graczy.
- 2.7. Drabinka kolejności – to ogólny przegląd kolejności poszczególnych Graczy w ramach pojedynczych Lig, ustanowiony na podstawie uzyskanych wygranych w zł.
- 2.8. Konto finansowe – to wirtualne finansowe konto Gracza, na które firma Tipsport przypisze wirtualne pieniądze w kwocie 10.000 zł. Za te pieniądze Gracz może grać wirtualnie w internecie w konkursie TL. Wygrane z zagranych kuponów zostaną przypisane na konto i Gracz będzie mógł za nie zagrać. Pieniądzy z konta finansowego nie można przelać na inne konto, czy wybrać w jakiś inny sposób, można nimi jedynie zagrać wirtualnie. Jeżeli Gracz wykorzysta całą kwotę **nie ma możliwości ponownej dotacji**, z czym wiąże się zakończenie udziału w konkursie TL. Jeżeli Gracz zagra wirtualny kupon, ale nie dołączy go do konkursu, wygrana z tego kuponu również zostanie przypisana na wirtualne konto finansowe. Nie ma możliwości pobrania tych pieniędzy, ponieważ taki internetowy kupon nie jest realnym kuponem. Po zakończeniu sezonu TL konta finansowe użytkowników zostaną wyzerowane.
- 2.9. Konto punktowe (Netkonto) – to bonusowe konto Gracza.
- 2.10. Punkty (Nety) – jednostka płatnicza w ramach Netkonta.
- 2.11. Tipkonto – to program lojalnościowy przeznaczony dla graczy.
- 2.12. Awans – sytuacja, gdy na podstawie Rozstrzygnięcia rundy Gracz jest przydzielony do wyższej Ligi.
- 2.13. Spadek - sytuacja, gdy na podstawie Rozstrzygnięcia rundy Gracz jest przydzielony do niższej Ligi.
- 2.14. Dzienny limit stawek – w ramach kalendarzowego dnia ustalony jest maksymalny limit stawek na zakłady, które można dołączyć do konkursu. Limity są różne dla poszczególnych Lig.

### 3. WARUNKI ZAKŁADÓW

- 3.1. Do TL można dołączyć wszystkie typy zakładów za wyjątkiem LIVE zakładów.
- 3.2. Do TL można tylko dołączyć zdarzenia z datą zamknięcia do końca aktualnej rundy.
- 3.3. Dołączenia Kuponu do TL nie można zmienić ani anulować.

- 3.4. Ilość Kuponów dołączonych przez Gracza do TL jest ograniczona ustanowionym dziennym limitem finansowym stawek na podstawie następującej tabelki:

Poziom konkursu	Dzienny limit stawek
Liga Mistrzów	200 zł
Extraliga	150 zł
1 Liga	100 zł
2 Liga	50 zł
3 Liga	50 zł
4 Liga	50 zł
5 Liga	50 zł
A Klasa	20 zł
B Klasa	20 zł
C Klasa	20 zł
D Klasa	20 zł
E Klasa	20 zł
Liga Amatorska	10 zł

- 3.5. Gracz może zawrzeć zakłady do TL z kilkudniowym wyprzedzeniem, przy czym nie ma takiej reguły, by te kupony musiały być zagrane na dni następujące kolejno po sobie (tj. np. w środę można dołączyć kupony do TL na dni od czwartku do wtorku, ale również tylko np. na czwartek i na sobotę).
- 3.6. W przypadku, gdy Gracz obstawia kupony z wyprzedzeniem, nie mogą one zawierać zdarzeń z datą zamknięcia wcześniejszą niż dzień, na który jest wykorzystywany limit. Obowiązuje również reguła, że kupon nie może zawierać zdarzeń z datą zamknięcia późniejszą niż koniec rundy.

#### 4. POZIOMY GŁÓWNEGO KONKURSU

- 4.1. Przydzielenie Gracza do poszczególnej Ligi jest przeprowadzone na podstawie rozstrzygnięcia poprzedniej rundy.
- 4.2. Poziomy Lig określone są w punkcie 3. 4. Poszczególne Ligi, za wyjątkiem Ligi Mistrzów i Ligi Amatorskiej, będą w zależności od ilości uczestników dzielone na grupy (np. 3 Liga grupa 1, 3 Liga grupa 2... itd.)
- 4.3. Każdy nowo zarejestrowany Gracz jest automatycznie przydzielony do najwyższej wolnej Ligi.
- 4.4. Ilość awansujących i spadających Graczy zależy od całkowitej liczby Graczy w danej rundzie konkursu. Liczba graczy może się różnić w poszczególnych poziomach TL.

- 4.5. Awans i spadek są możliwe zawsze tylko o jeden poziom w górę lub w dół. Z najniższego poziomu nie można spaść, ale w przypadku, gdy w danej rundzie Gracz nie zagra żadnego kuponu w TL nie będzie umieszczony w drabince konkursu. Jego ponowne przyłączenie się do gry będzie możliwe w momencie obstawienia kuponu i dołączenia go do TL.
- 4.6. Tipsport może dowolnie zmieniać ilość poszczególnych Lig.

## 5. ROZSTRZYGNIĘCIE GŁÓWNEGO KONKURSU

- 5.1. Za podstawowy czas trwania jednej rundy uważa się okres 14 dni. Każda runda będzie rozpoczynać się w poniedziałek o godzinie 9:00 CSE (czasu środkowoeuropejskiego), począwszy od 28.2.2011, a kończyć 14-go dnia w niedzielę o godzinie 23:59 CSE.
- 5.2. Przy zaliczeniu wartości wygranej do drabinki istotny jest moment, w którym przeniosły się wyniki do poszczególnych zakładów. W przypadku gdy, z jakichkolwiek powodów kupon nie zostanie rozstrzygnięty do godziny 7:59 pierwszego dnia następnej rundy, wartość wygranej tego kuponu nie zostanie zaliczona do żadnej rundy.
- 5.3. W nocy po zakończeniu każdej rundy, w godzinach od 0:00 do 7:59 nie można przyjmować zakładów do TL.
- 5.4. Na podstawie rozstrzygnięcia rundy zwycięzcy poszczególnych lig otrzymują nagrody. Dla każdej rundy rozpisane są rodzaje nagród, które mogą być różne w zależności od poziomu ligi.
- 5.5. Po zakończeniu sezonu TL (5.6.2011), Gracz, który okaże się najlepszy za cały sezon, czyli będzie miał najwyższą łączną sumę punktów za wszystkie rundy, otrzyma dodatkową nagrodę. Jej wartość będzie podana wcześniej do wiadomości. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów przez wielu graczy główną nagrodę otrzymuje ta osoba, która będzie miała największą ilość aktywnych dni w grze. Jeżeli ten warunek nie da rozstrzygnięcia, to wówczas o zwycięstwie decyduje największa ilość kuponów zagranych w TL. Jeżeli nadal nie będzie jednego zwycięzcy, to kolejnym kryterium jest najwyższa łączna kwota stawek za kupony w TL. Jeżeli wszystkie te warunki nie doprowadzą do rozstrzygnięcia, to wartość nagrody zostanie podzielona i wypłacona w gotówce osobom uprawnionym do jej otrzymania.
- 5.6. Do konkursu będą zaliczone wszystkie zaznaczone kupony nieprzekraczające limitów finansowych danej ligi.
- 5.7. Do konkursu będą zaliczone kupony zawierające jakiegokolwiek zdarzenia z oferty Tipsportu.
- 5.8. W konkursie nie biorą udziału kupony z bonifikatą kursową.
- 5.9. Jeżeli dwóch lub więcej graczy po rozstrzygnięciu rundy osiągnie taką samą sumę wygranych zakładów, to o lepszej pozycji w drabince zadecyduje większa ilość kuponów zaliczonych do TL.

- 5.10. Gracz nie ma obowiązku zawierania zakładów każdego dnia trwania rundy. W przypadku, gdy w czasie trwania rundy Gracz osiągnie 0 punktów, automatycznie spadnie o jeden poziom do niższej ligi.
- 5.11. Jeżeli z jednej grupy z powodu osiągnięcia 0 punktów spadnie więcej niż 4 Graczy, to ich miejsce automatycznie zajmą Gracze z niższej ligi, którzy, co prawda, nie znaleźli się na miejscach premiowanych awansem, ale mają najwyższą liczbę punktów spośród nieawansujących Graczy.
- 5.12. Poszczególne drabinki Lig mogą być wykorzystane przez Tipsport do zestawienia całościowej drabinki wszystkich Graczy. Drabinka całościowa będzie wyliczona na podstawie określonych współczynników wynikających z wysokości stawek dla każdego poziomu TL.
- 5.13. Zwycięzcą danej Rundy na każdym poziomie zostaje ten Gracz, który do północy ostatniego dnia trwania rundy będzie miał najwyższą sumę wygranych spośród kuponów zaliczonych do tej rundy, zgodnie z punktem 5.9 tego Regulaminu.
- 5.14. Punkty do TL są równe wygranej w złotówkach uzyskanej na kuponie zaliczonym do TL. Kwota w złotówkach, którą Gracz uzyska, jako wygraną na wygranym kuponie, będzie mu przypisana do TL w takiej samej wysokości tylko, że w wartości punktowej.
- 5.15. Każdą nową rundę Gracze rozpoczynają z 0 stanem punktów w Tipsport Lidze. Punkty zebrane dotychczas są brane pod uwagę w końcowej klasyfikacji TL do wyłonienia zwycięzcy sezonu.

## **6. NAGRODY**

- 6.1. Nagrody mogą być w formie dotacji konta punktowego programu lojalnościowego Tipkonto lub w formie rzeczowej – gadżety firmy Tipsport. Spis nagród dla każdej rundy musi być podany do publicznej wiadomości najpóźniej 1-go dnia danej rundy.
- 6.2. Nagrody są przypisane Graczowi najpóźniej 3-go dnia trwania następnej rundy.
- 6.3. Lista wygrywających jest dostępna u organizatora konkursu.
- 6.4. Nagrody rzeczowe zostaną przesłane Graczom do 14 dni na adres korespondencyjny lub na adres punktu przyjmowania zakładów Tipsport.

## **7. NETKONTO**

- 7.1. Netkonto to konto bonusowe Gracza, na którym zbiera punkty bonusowe, tzw. Nety
- 7.2. Nety mogą być Graczowi przypisane na Netkonto w przypadku:
  - bonus w przypadku spełnienia niektórych warunków (bonus marketingowy, wstępny bonus, promocyjny bonus)

- nagrody w konkursach
- za stawki za zakłady

7.3. Gracz może Netami zapłacić za kupon.

## 8. **BONIFIKATOR JOKER**

- 8.1. Jeżeli Gracz w ramach jednej rundy TL zagra 6 dni z rzędu za maksymalny dzienny limit stawek, to 7-go dnia otrzymuje Jokera na zakłady. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy dojdzie do spełnienia tego warunku dla zakładów, które były przyjęte na limit z kilkudniowym wyprzedzeniem. W takim przypadku Joker zostanie przydzielony dopiero na następny dzień, w którym Gracz przyjmie zakłady z limitem dla tego aktualnego dnia.
- 8.2. Joker to bonifikator, który, w przypadku wygranego, zakładu podwaja liczbę punktów zyskanych do drabinki TL. Przykład: Gracz zagra kupon z Jokerem za 10 zł z kursem 5:1, wartość wygranej jest nadal 44zł, ale liczba punktów zaliczonych do TL będzie 88 zamiast 44.
- 8.3. Joker będzie wykorzystany automatycznie w aktualnym dniu, w którym gracz zagra zaraz po spełnieniu warunku wg punktu 7. 4. Jokera można wykorzystać dla wielu zakładów, ale tylko do wysokości dziennego limitu finansowego na stawki w TL.
- 8.4. Kupon z Jokerem będzie się różnił od pozostałych kuponów zaliczonych do TL i zawsze będzie oznaczony graficznie.
- 8.5. Zakłady z Jokerem nie są zaliczane do kumulacji wykorzystania dziennych limitów stawek na następny okres danej rundy.
- 8.6. W ramach jednej rundy Gracz może otrzymać Jokera wiele razy. Dni, w których Gracz zagra za maksymalny limit, nie muszą bezpośrednio do siebie nawiązywać.
- 8.7. Kumulacja maksymalnego wykorzystania limitów dziennych stawek, za które w zakończonej rundzie Gracz nie otrzymał Jokera, nie przechodzi do następnej rundy TL.

## 9. **REKLAMACJE**

- 9.1. Jakiegokolwiek reklamacje wpływające z udziału w konkursie TL Gracz powinien przesłać na adres mailowy [support@tipsport.pl](mailto:support@tipsport.pl) łącznie z wszystkimi dokumentami potwierdzającymi reklamację.
- 9.2. Reklamacja dotycząca rozstrzygnięcia rundy musi być dostarczona 48 godzin od zakończenia rundy. Późniejsze reklamacje nie zostaną uwzględnione.

- 9.3. Wszystkie reklamacje zostaną rozpatrzone w najkrótszym możliwym czasie, w kolejności, w jakiej zostały dostarczone z uwzględnieniem ich stopnia trudności.

## **10. POSTANOWENIA KOŃCOWE**

- 10.1. Tipsport zastrzega sobie prawo do wprowadzenia jakichkolwiek zmian w zasadach gry.
- 10.2. Udział w konkursie jest dobrowolny. Gracz nie ma roszczeń o wydanie nagrody rzeczowej.
- 10.3. W przypadku jakichkolwiek sporów decydujące będzie stanowisko firmy Tipsport.
- 10.4. Reguły i zasady TL są chronione prawami autorskimi.
- 10.5. Tipsport ma prawo usunąć z gry jakiegokolwiek Gracza, który złamie regulamin konkursu, Regulamin Zakładów Bukmacherskich lub jakikolwiek dokument dotyczący przyjmowania zakładów w firmie Tipsport.
- 10.6. Tipsport ma prawo usunąć z gry takiego Gracza, który nie zaliczy do TL żadnego kuponu w dwóch kolejnych rundach.
- 10.7. Regulamin konkursu dostępny jest na [www.tipsport.pl](http://www.tipsport.pl) i w siedzibie organizatora konkursu.
- 10.8. Wyniki konkursu są ostateczne, bez możliwości odwołania się. Wymiana nagród lub spieniężenie nagród rzeczowych nie są możliwe.
- 10.9. Tipsport zastrzega sobie prawo do zastąpienia deklarowanej nagrody nagrodą podobnego typu i wartości.
- 10.10. Poprzez zaliczenie pierwszego kuponu do konkursu TL Gracz potwierdza zapoznanie się z powyższymi regułami konkursu i zobowiązuje się do ich przestrzegania. Jednocześnie Gracz zgadza się na przetwarzanie Jego danych osobowych do celów marketingowych przy jednoczesnym zapewnieniu przez organizatora, że dane będą podlegały ochronie przewidzianej w Ustawie z dnia 29 sierpnia 1997r. O ochronie danych osobowych oraz Ustawie z dnia 18 lipca 2002r. O świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. rok 2002, nr 144, poz. 1204). Poprzez uczestnictwo w konkursie Gracz zgadza się na ewentualne nieodpłatne publikowanie swojego wizerunku na stronie internetowej Tipsport PL oraz w materiałach promocyjnych nawiązujących do niniejszego konkursu. Gracz ma prawo zażądać informacji o swoich danych osobowych wykorzystywanych przez firmę Tipsport raz w roku za darmo, w innych przypadkach za opłatą. Tipsport ma prawo dodawać nowe dane do posiadanych już danych osobowych Gracza. Udostępnienie danych osobowych jest dobrowolne. Uczestnik, który udostępnił firmie Tipsport swoje dane osobowe ma prawo dostępu do nich. Uczestnik, który udostępnił swoje dane osobowe, ma prawo do zmiany decyzji, wysyłając pisemną odmowę udostępnienia danych osobowych. Odmowa staje się prawomocna w chwili potwierdzenia odbioru pisma w siedzibie firmy Tipsport PL. Wiąże się z tym rezygnacja z konkursu TL i utrata prawa do otrzymania nagrody, jeżeli odmowa dotrze przed odebraniem nagrody.

- 10.11. W konkursie nie mogą brać udziału pracownicy firmy Tipsport.
- 10.12. W dniu rozpoczęcia 1-szej rundy gracze zostaną rozmieszczeni w drabince TL w zależności od kolejności przystąpienia do konkursu, czyli od momentu przyjęcia kuponu ze znakiem TL na stronie [www.tipsport.pl](http://www.tipsport.pl). Klienci Tipkonta, którzy przyłączą się do konkursu TL już w czasie trwania rundy, zostaną automatycznie umieszczeni na najwyższym wolnym poziomie drabinki konkursu.
- 10.13. Regulamin wchodzi w życie z dniem 28.2.2011.