

# **REGULAMIN ZAKŁADÓW WZAJEMNYCH – BUKMACHERSKICH organizowanych przez „TIPSPORT PL” Sp. z o.o.**

## **§1 POSTANOWIENIA WSTĘPNE**

### **1. Wstęp**

Niniejsze zasady gry (zwane dalej REGULAMINEM) obowiązują w stosunkach prawnych pomiędzy zawierającym zakłady (graczem), a Spółką TIPSPORT PL. Nieznajomość REGULAMINU lub jego subiektywna interpretacja nie czynią zakładu nieważnym, a w chwili rozwiązywania ewentualnych sporów dotyczących zakładu, nie może zostać uznany fakt, że gracz nie zna ustaleń REGULAMINU.

### **2. Działanie punktów przyjmowania zakładów wzajemnych – bukmacherskich TIPSPORT PL Sp. z o.o.**

Wszystkie zakłady na zdarzenia będące w ofercie TIPSPORT PL przyjmują punkty przyjmowania zakładów wzajemnych – bukmacherskich TIPSPORT PL Sp. z o.o. z siedzibą w Ustroniu ul. Szpitalna 31, działającej na podstawie zezwolenia udzielonego przez Ministra Finansów RP. Zakłady mogą zawierać wyłącznie osoby pełnoletnie (powyżej 18 roku życia). W przypadku wątpliwości, czy osoba chcąca zawrzeć zakład jest pełnoletnia przyjmujący zakład ma prawo zażądać dokument tożsamości.

## **§ 2 POJĘCIA PODSTAWOWE**

### **1. Zakład wg kursu**

Zakład wg kursu (zwany dalej zakładem wzajemnym –bukmacherskim lub zakładem) rozumiany jest jako gra, w której uczestniczy osoba fizyczna, poprzez postawienie kwoty, której zwrot nie jest gwarantowany. Zakład bukmacherski jest zakładem wzajemnym o wygrane pieniężne, którego przedmiotem jest wytypowanie zaistnienia różnych zdarzeń a wysokość wygranej zależy od umówionego stosunku wpłaty do wygranej. Wygraną, którą otrzymuje gracz jest iloczyn 90% wpłaconej stawki i kursu.

### **2. Zawieranie zakładów**

Zakłady można zawierać na wydarzenia sportowe lub inne, które są przyjmowane w punktach przyjmowania zakładów wzajemnych – bukmacherskich TIPSPORT PL Sp. z o.o.

### 3. Rodzaje zakładów

#### 3.1 Zakład pojedynczy

Zakład pojedynczy (zwany dalej ZP) jest zakładem na jedno zdarzenie. Prawo do wygranej powstaje w momencie poprawnego odgadnięcia wyniku.

#### 3.2 Zakład wielokrotny

Zakład wielokrotny (zwany dalej ZW) jest to zakład dotyczący większej ilości zdarzeń obstawionych równocześnie. Prawo do wygranej powstaje w momencie poprawnego odgadnięcia wszystkich wyników.

Uwaga!

W zakładzie wielokrotnym nie można równocześnie obstawiać zdarzeń, które się wspierają, np. :

- zakład na zwycięstwo Brazylii w spotkaniu, oraz zakład na remis Brazylii w pierwszej połowie tego samego spotkania.

#### 3.3. Zakłady systemowe

Zakład systemowy (zwany dalej KOMBINATOREM) jest to zakład wielokrotny (ZW) w różnych kombinacjach, na jednym kuponie.

### 4. Sposoby obstawiania zakładów

Dla zdarzeń sportowych używa się następujących oznaczeń:

Oznaczenie „1” rozumiane jest jako typowanie zawodnika (drużyny itp.) podanego w nazwie obstawionego zdarzenia jako pierwszego w kolejności.

Oznaczenie „2” rozumiane jako typowanie zawodnika (drużyny itp.) podanego w nazwie obstawianego zdarzenia jako drugiego w kolejności.

Oznaczenie „0” rozumiane jako wynik nierozstrzygnięty – remis.

Podwójne typowanie „10” oznacza obstawienie zakładu na wygraną drużyny, która jest podana jako pierwsza w kolejności lub remis.

Podwójne typowanie „02” oznacza obstawienie zakładu na wygraną drużyny, która jest podana jako druga w kolejności lub remis.

Symbol „1:0”, „3:2” itp. oznacza typowanie dokładnego wyniku danego spotkania.

W przypadku zawodów sportowych i konkursów w celu typowania używane są symbole: V (zwycięstwo), 1-2 (zajęcie 1 lub 2 miejsca), 1-4 (zajęcie miejsca od 1 do 4), 1-8 itp.

4.1 Zakład na zdarzenia z dwoma możliwymi wynikami, np. : mecz tenisowy.

4.2 Zakład na zdarzenia z trzema możliwymi wynikami, np. : mecz piłki nożnej w regulaminowym czasie gry.

4.3 Zakład na zwycięstwo lub zajęcie konkretnego miejsca w zawodach o charakterze krótko lub długoterminowym, np. :

- a) zwycięstwo drużyny w turnieju piłkarskim,
- b) zajęcie miejsca 1 do 5 przez zawodnika w maratonie.

4.4 Zakład bezpośrednio związany z wynikami sportowymi lub innymi zdarzeniami, np. :

- a) dokładny wynik w regulaminowym czasie ,
- b) ilość goli w określonym meczu,
- c) zwycięstwo określonego zespołu o minimalną różnicę goli w regulaminowym czasie .

4.5 Zakład typu „GRUPA” jest zakładem na zwycięstwo lub zajęcie konkretnego miejsca np. : przez grupę pojedynczych zawodników lub przez grupę drużyn.

## 5. Stawka

Stawka jest to kwota, którą gracz obstawi w chwili zawarcia zakładu. Najniższa stawka na poszczególne rodzaje zakładów wynosi:

- a) zakład pojedynczy (ZP), zakład wielokrotny (ZW) - 2,- PLN,
- b) zakład systemowy (KOMBINATOR) – 1,- PLN, chyba, że przepisy konkretnego zakładu stanowią inaczej.

## 6. Kurs

Kurs jest współczynnikiem służącym do obliczania wygranej. Określa prawdopodobieństwo zaistnienia dowolnego zdarzenia. Kurs oznaczony na kuponie w chwili zawarcia zakładu jest obowiązujący dla obu stron, bez względu na jakiegokolwiek późniejsze zmiany. Kurs w zakładzie wielokrotnym (ZW) jest iloczynem poszczególnych kursów.

## 7. Wygrana

Przewidywana wygrana kwota (zwana dalej PWK) jest wygraną, którą obstawiający uzyska w przypadku prawidłowego odgadnięcia wszystkich wyników. PWK oblicza się jako iloczyn 90% stawki i kursu na dany zakład.

## 8. Kupon

Kupon jest potwierdzeniem dokonania zakładu. Na kuponie muszą znajdować się następujące dane:

- a) data, czas i miejsce zawarcia zakładu,
- b) określone zdarzenia zakładu,
- c) stawka,
- d) kurs,
- e) przewidywana wygrana kwota (PWK),
- f) kod kreskowy, numer ewidencyjny.

Falszowanie kuponu powoduje utratę prawa do wygranej.

### **§ 3 PRZYJMOWANIE ZAKŁADÓW**

Przyjmowanie zakładów rozpoczyna się po podaniu do publicznej wiadomości w punktach przyjmowania zakładów TIPSPORT PL kursów zakładów. Zakłady przyjmują wyłącznie pracownicy TIPSPORT PL. Po zawarciu zakładu miarodajne są informacje podane na kuponie, które muszą być zgodne z danymi w komputerze punktu przyjmowania zakładów. W przypadku, gdy obstawiający stwierdzi w zawartym zakładzie błąd lub źle zwróconą kwotę winien bezzwłocznie o tym fakcie poinformować pracownika punktu przyjmowania zakładów i poprosić o sprostowanie. W przypadku wątpliwości dotyczących danego zakładu, zawierający zakład winien przed zawarciem takiego zakładu poprosić obsługę o stosowne objaśnienia. Reklamacje dotyczące niewłaściwej identyfikacji (zgodność imion, niejednoznaczne nazwy, skróty, brak zrozumienia przedmiotu zakładu) nie będą brane pod uwagę.

W szczególnych przypadkach kierownik punktu przyjmowania zakładów ma prawo wstrzymać przyjmowanie zakładów dotyczących dowolnego obstawianego zdarzenia lub ograniczyć określone obstawiane zdarzenie (np. poprzez wysokość obstawianej kwoty, przyjmowanie wyłącznie zakładów do ZW czy ZP, ilości obstawianych zdarzeń w KOMBINATORACH).

### **§ 4 OFICJALNY WYNIK**

1. Za oficjalny i ostateczny wynik uznany jest wynik zaczerpnięty z oficjalnych źródeł ogłoszony przez TIPSPORT PL i podany do publicznej wiadomości w punktach przyjmowania zakładów TIPSPORT PL. W przypadku, gdy tak ogłoszony wynik jest ponad wszelką wątpliwość błędny, to prawo zawierającego zakład do wygranej nie zostaje naruszone, jeśli poprawnie określił faktyczny wynik.
2. W przypadku zdarzeń ograniczonych ustalonym, regulaminowym czasem gry, za oficjalny i ostateczny uznaje się wynik osiągnięty na boisku po upływie regulaminowego czasu gry, bez względu na ewentualne przedłużenie meczu, rzuty karne i jakiegokolwiek dodatkowe zmiany w osiągniętym wyniku (np. dyskwalifikacje, walkower). Wyjątki od tej reguły są możliwe, jednakże wtedy muszą zostać wcześniej podane do wiadomości przez TIPSPORT PL.
3. W przypadku pozostałych zdarzeń (tzn. w przypadku tych, gdzie nie jest ustalony regulaminowy czas gry) wynik osiągnięty na boisku może zostać zmieniony po zgłoszeniu protestu w brzmieniu obowiązujących przepisów poszczególnych dyscyplin sportowych (np. w powiązaniu z dopingiem). Dla celów rozstrzygnięcia zakładów pod uwagę będzie brany jedynie protest zgłoszony do oficjalnych organów odpowiedzialnych za daną dyscyplinę sportową przed rozpoczęciem przez TIPSPORT PL ogłaszania oficjalnych wyników w punktach przyjmowania zakładów i przed rozpoczęciem wypłaty wygranych – w tym przypadku wypłata ulega zawieszeniu. Po ogłoszeniu prawomocnej decyzji przez właściwe danej konkurencji organy sportowe,

- dalsze zmiany nie będą brane pod uwagę (protest przeciwko protestowi, zmiana decyzji, dodatkowa dyskwalifikacja).
4. W przypadku gdy spotkanie (konkurs, zawody) bez konkretnie ustalonego czasu gry nie są dokończone, ale jeśli mimo to został ogłoszony oficjalny wynik wygrane są wypłacane zgodnie z tym oficjalnym wynikiem (np. skoki narciarskie, tenis, Formuła 1, baseball itp.). Warunkiem ważności w taki sposób osiągniętego wyniku jest jedynie fakt, aby spotkanie się rozpoczęło.
  5. Jeśli spotkanie ma miejsce w terminie dłuższym od 3 dni kalendarzowych niż oficjalny termin lub z jakichkolwiek powodów oficjalny wynik nie zostanie ogłoszony do 3 dni kalendarzowych to po tym terminie następuje zwrot wpłaconych zakładów.
  6. Wyjątkiem jest tutaj obstawianie na zawodową ligę baseballową MLB - jeśli spotkanie baseballowe nie odbędzie się z dowolnych powodów, pieniądze z zakładów są zwracane (nie czeka się na mecz odbywający się w innym terminie). Jeśli dwie te same drużyny grają ze sobą w jednym dniu dwa spotkania to przedmiotem zakładów jest zawsze pierwsze ich spotkanie

## **§ 5**

### **PRAWO DO WYGRANEJ, WYPŁATA WYGRANYCH I LIMITY**

#### **1. Prawo do wygranej**

Prawo do wygranej powstaje w przypadku poprawnego odgadnięcia wyniku, wg zasad określonych w niniejszym REGULAMINIE:

- a) prawo do wygranej w zakładach pojedynczych (ZP) powstaje pod warunkiem poprawnego odgadnięcia wyniku zdarzenia,
- b) prawo do wygranej w zakładzie wielokrotnym (ZW) powstaje pod warunkiem poprawnego odgadnięcia wszystkich zdarzeń. Jeśli dojdzie do zawarcia zakładu po rozpoczęciu zdarzenia, to w przypadku tego zdarzenia kurs zmienia się na 1,0,
- c) w przypadku, gdy w konkursie zwycięży lub zajmie konkretne miejsce kilku zawodników czy drużyn, kurs tego zdarzenia zostaje obniżony o połowę.
- d) przy dokonywaniu zakładów na zwycięstwo lub zajęcie konkretnego miejsca przez konkretną drużynę lub zawodnika, za zakład przegrany uważa się taki zakład na drużynę lub zawodnika, który z jakiegokolwiek powodu nie weźmie udziału w zawodach lub w trakcie zawodów wycofa się.

#### **2. Wypłata wygranych**

Wypłata wygranych rozpoczyna się po ogłoszeniu oficjalnego wyniku przez Spółkę w punktach przyjmowania zakładów. Spółka zobowiązana jest wypłacić wygraną do 10 dni od chwili ogłoszenia oficjalnego wyniku. Grający ma prawo odbioru wygranej w terminie do 30 dni od ogłoszenia oficjalnego wyniku. Po upływie tego terminu prawo do wygranej wygasa.

Wypłata wygranych będzie dokonywana wyłącznie po okazaniu ważnego kuponu i za jego zwrotem w punkcie przyjmowania zakładów, gdzie zakład został zawarty, lub w centrali firmy. Kupon nie może zostać naruszony, ani uszkodzony i nie mogą zostać wykonane na nim żadne zmiany. Ponieważ w celu uznania prawa do wygranej kupon jest potrzebny do potwierdzenia danych w komputerze TIPSPORT PL, przedłożony kupon uprawnia jedynie do

sprawdzenia danych w komputerze. Zatem w interesie każdego obstawiającego jest ochrona kuponu przed dostępem osób trzecich, ponieważ wygrana może być wypłacona wyłącznie raz. W przypadku gotówkowej wypłaty wygranej wyższej niż 10.000,- PLN wygrywający z przyczyn bezpieczeństwa powinien uzgodnić z kierownictwem punktu przyjmowania zakładów dokładny czas pobrania wygranej i to z co najmniej jednodniowym wyprzedzeniem. Jeśli konkretna kwota jest do dyspozycji punktu przyjmowania zakładów to wygrana może zostać wypłacona natychmiastowo. W przypadku wygranej przekraczającej 10.000,- PLN TIPSPORT PL jest upoważniony na pisemne żądanie wygrywającego: przenieść kwotę na rachunek bankowy, przesłać przekazem pocztowym na określony adres lub wypłacić gotówkę w centrali firmy. W przypadku wypłaty bezgotówkowej pracownik punktu przyjmowania zakładów zastąpi oddane wygrywające kupony potwierdzeniem.

W chwili uzyskania prawa do wygranej obstawiający jest zobowiązany, na wezwanie, okazać swój dokument tożsamości. W innym wypadku TIPSPORT PL jest upoważniony do wstrzymania wypłaty aż do momentu spełnienia tego warunku.

### 3. Limit wygranych

Maksymalne limity wygranych na jeden zakład wynoszą:

- |   |                 |
|---|-----------------|
| a) w przypadku zakładu pojedynczego(ZP)                     | - 1.000,- PLN,  |
| b) w przypadku zakładu wielokrotnego(ZW), 2-4 zdarzeń       | - 2.500,- PLN,  |
| c) w przypadku zakładu wielokrotnego(ZW), 5-9 zdarzeń       | - 6.000,- PLN,  |
| d) w przypadku zakładu wielokrotnego(ZW),10-14 zdarzeń      | - 15.000,- PLN, |
| e) w przypadku zakładu wielokrotnego(ZW),15 zdarz. i więcej | - 25.000,- PLN. |
- Zawierający zakład we własnym interesie powinien dbać aby nie przekroczyć limitu wygranej na jeden zakład, poprzez obstawienie odpowiedniej stawki.

## § 6

### ZWROT WPLĄCONYCH ZAKŁADÓW

#### 1. Zakłady uważane są za anulowane i są zwracane w przypadku:

- obstawiane zdarzenie zostało źle określone z winy Spółki TIPSPORT PL,
- zakład został zawarty po rozpoczęciu zdarzenia, lub po jego zakończeniu,
  - spotkanie zostało przerwane lub nie zostało zakończone podaniem oficjalnego wyniku. Dotyczy to również zakładów na zajęcie lepszego miejsca przez jednego z dwóch zawodników, jeśli w konkursie żaden z nich nie został sklasyfikowany,
- spotkanie z ustalonym regulaminowym czasem gry nie zostało w ogóle rozpoczęte lub jest ponownie rozpoczęte i zakończone po terminie (3 dni kalendarzowych), i to bez względu na fakt, kiedy i z jakim wynikiem niedokończone spotkanie zostało przerwane,
- spotkanie zostało zagrane na boisku drużyny, która w nagłówku zakładu była wskazana jako gość. Ta reguła nie dotyczy spotkania rozegranego na neutralnym terenie, spotkań rozgrywanych na turniejach we wcześniej ustalonym miejscu i w przypadku, gdy dojdzie do dobrowolnego wyboru boiska rywala jako miejsca odbycia się spotkania,
- doszło do zmiany w konkursie lub wcześniejszego zakończenia spotkania,

w taki sposób, że nie było możliwości ustalenia dokładnego wyniku,  
g) w przypadku zakładu na ilość bramek w turnieju lub w kolejce, gdy nie odbyły się wszystkie spotkania.

Taka procedura obowiązuje w przypadku zakładów pojedynczych (ZP). Zakłady wielokrotne (ZW) zostają uznane za nieważne, jeśli są nieważne wszystkie zdarzenia w nim zawarte. W innych przypadkach, zakłady wielokrotne pozostają ważne, przy czym nieważne zdarzenia liczy się według kursu 1,0.

## **2. Zakłady pozostają ważne:**

- a) komisja zarządzająca unieważni lub zmieni w trakcie konkurencji wcześniejsze reguły (np. w przypadku tenisa, gdy gra toczy się o inną niż wcześniej ustaloną ilość setów lub na innym podłożu, lub np. w przypadku sportów motorowych jeśli wyścig jest skrócony itp.), z zastosowaniem ustaleń przepisu § 6 pkt.1 lit. f,
- b) w przypadku gdy spotkanie ma miejsce w terminie wcześniejszym niż pierwotnie ogłoszono, z zastosowaniem ustaleń przepisu § 6 pkt.1 lit. f,
- c) w przypadku gdy spotkanie zostaje przerwane, ale jest w późniejszym terminie kontynuowane lub ponownie rozegrane w terminie 3 dni,
- d) w przypadku, gdy w tej samej dyscyplinie, w tym samym miejscu i w krótkim odstępie czasu odbywają się zawody np. Puchar Świata w narciarstwie alpejskim lub skoki narciarskie na skoczni o tym samym punkcie krytycznym, przedmiotem zakładu jest zawsze pierwszy konkurs,
- e) w przypadku zmiany miejsca spotkania, jako ważne pozostają zakłady na zajęcie miejsca w tabeli, przejście do kolejnych rund konkursu oraz inne zakłady o charakterze długotrwałym,
- f) jeśli w przypadku wpisywania zakładu do komputera TIPSPORT PL dojdzie do drobnej pomyłki w oznaczeniu zawodnika (drużyny, dyscypliny, konkursu) i jeśli błąd nie dotyczy istoty zakładu.

## **§ 7 REKLAMACJE**

1. Wszelkie reklamacje z tytułu gry udokumentowane załączonym kuponem można zgłaszać w terminie 14 dni od ogłoszenia oficjalnego wyniku pisemnie do Zarządu Spółki TIPSPORT PL na adres: TIPSPORT PL Sp. z o.o. ul. Szpitalna 31, 43-450 Ustroń. Spółka TIPSPORT PL jest zobowiązana w terminie 28 dni od chwili wpłynięcia reklamacji wysłać jej rozstrzygnięcie na adres reklamującego.
2. Zawierający zakłady mogą składać do Zarządu Spółki również skargi nie związane bezpośrednio z zawieranymi zakładami (np. skarga na zachowanie pracowników punktów przyjmowania zakładów, niedotrzymanie godzin otwarcia etc.) w formie wpisu do książek skarg i wniosków znajdujących się u kierowników punktów przyjmowania zakładów. Każdy wpis zostaje sporządzony w 3 egzemplarzach – jeden otrzymuje grający, drugi pozostaje w punkcie, trzeci zostaje przesłany do Zarządu Spółki. Otrzymana w ten sposób skarga zostanie rozpatrzona w terminie 30 dni przez Spółkę. Ma ona obowiązek poinformować pisemnie Skarżącego się o sposobie załatwienia skargi.

3. Roszczenia związane z udziałem w zakładach wzajemnych przedawniają się z upływem 6 miesięcy od dnia wymagalności. Bieg przedawnienia roszczeń ulega zawieszeniu na okres od dnia wniesienia reklamacji do dnia udzielenia odpowiedzi na reklamację.

## **§ 8 POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

### **1. Nie przyjęcie zakładu**

TIPSPORT PL Sp. z o.o. ma prawo odmówić przyjęcia zakładu od osoby, która narusza niniejszy REGULAMIN.

### **2. Kapitał przeznaczony do natychmiastowej wypłaty wygranej**

Kapitał przeznaczony do natychmiastowej wypłaty wygranej wynosi 1.000,- zł.

### **3. Zaświadczenie o uzyskanej wygranej**

Zgodnie z Ustawą o grach i zakładach wzajemnych z dnia 29 lipca 1992r. (tekst jednolity: Dz. U. z 2004r. Nr 4 , poz. 27 z późn. zm.), TIPSPORT PL Sp. z o.o. na żądanie wygrywającego ma obowiązek wystawić zaświadczenie o uzyskanej wygranej.

### **4. Zmiany i uzupełnienia regulaminu**

Zmiany i uzupełnienia niniejszego regulaminu mogą nastąpić w trybie i na zasadach określonych w art. 13 ust. 3 ustawy o grach i zakładach wzajemnych z dnia 29 lipca 1992r. (tekst jednolity: Dz. U. z 2004r. Nr 4 , poz. 27 z późn. zm.).

## **§ 9 ZATWIERDZENIE REGULAMINU**

Regulamin niniejszy wchodzi w życie z dniem zatwierdzenia.

Na podstawie art. 13. ust. 2 ustawy o grach i zakładach wzajemnych z dnia 29 lipca 1992r. (tekst jednolity: Dz. U. z 2004r. Nr 4 , poz. 27 z późn. zm.) zatwierdzam powyższy regulamin zakładów bukmacherskich.