

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2025 m. lapkričio 27 d. įsakymu Nr. DIE-517

UAB „AMBER GAMING“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PAKEITIMAS IR PAPILDYMAS

Šiuo UAB „Amber Gaming“ (toliau – Bendrovė) nuotolinio lošimo organizavimo Reglamente (toliau – Reglamentas) pakeitimu ir papildymu yra pakeičiamas ir papildomas Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2021 m. balandžio 29 d. įsakymu Nr. DIE-246 patvirtintas Reglamentas, išdėstant pakeitimus ir papildymus taip:

1. Keičiamas Bendrovės Reglamento 3.1 punktas, išdėstant punktą taip:

„3.1. Nuotolinio lošimo sutarties pagrindu lošėjo lošimų sąskaita gali būti atidaryta tik asmenims, ne jaunesniems kaip 21 metų. Paaiškėjus, kad lošėjo lošimų sąskaita buvo atidaryta jaunesniam nei 21 metų asmeniui, Bendrovė šią sąskaitą uždarys, anuliuos visus tokio lošėjo atliktus statymus, į lošėjo mokėjimo sąskaitą perves visą uždarytos lošėjo lošimų sąskaitos pinigų likutį ir nutrauks su tokiu asmeniu sudarytą nuotolinio lošimo sutartį.“

2. Bendrovės Reglamento 3.2. punktas pripažįstamas netekusiu galios.

3. Keičiamas Bendrovės Reglamento 8.6 punktas, išdėstant punktą taip:

„8.6. Lažybų statytojas („Bet Builder“) – tai funkcija, leidžianti kombinuoti įvairias to paties įvykio baigtis ir taip sukurti savo statymo koeficientą. „Bet Builder“ funkcija galima pasinaudoti atliekant statymus prieš įvykį arba lažybose gyvai (Live). Įvykiai, kuriems taikoma „Bet Builder“ funkcija, yra pažymėti specialiu ženklu. „Bet Builder“ statymai gali būti kombinuojami su kitais „Bet Builder“ arba įprastais statymais kaip kombinuoti statymai taip pat gali būti kombinuojami vienas kitą lemiantys įvykiai. „Bet Builder“ statymui galioja statymo išsipirkimo („Cash-out“) funkcija, jei ji yra galima. „Bet Builder“ statyme turi būti nuo 2 iki 30 pasirinkimų iš pavienių įvykių. Jei kombinuotame statyme naudojamas „Bet Builder“ ir lažybų kortelėje yra įvykių, kurie buvo nukelti ar anuliuoti, tokiu atveju neatšaukti įvykiai lieka galioti. Neįvykus vienam iš „Bet Builder“ statyme kombinuotų įvykių, visas „Bet Builder“ statymas yra atšaukiamas. Jeigu bent vienas „Bet Builder“ pasirinkimas yra įskaitomas kaip pralaimėtas, visas „Bet Builder“ statymas yra įskaitomas kaip pralaimėtas, net jei ir bent vienas kitas „Bet Builder“ statymo pasirinkimas buvo anuliuotas. Bendrovė atšauks „Bet Builder“ statymą, jei statymas arba parinktis buvo įskaityti per klaidą. „Bet Builder“ statymo atveju bendras koeficientas apskaičiuojamas tokia pačia tvarka, kaip ir įprasto kombinuoto statymo atveju. *Lažybų statytojo („Bet Builder“) pavyzdys: lošėjas pasirinko dvi to paties lažybų įvykio „komanda A“ - „komanda B“ baigtis: „komandos A“ pergalė ir „komanda A“ įmuš daugiau nei 1.5 įvarčių. Už lažybų įvykio baigtį „komandos A“ pergalė lažybų koeficientas - 2, už lažybų įvykio baigtį „komanda A“ įmuš daugiau nei 1.5 įvarčių lažybų koeficientas – 3. Tuo atveju, jei lošėjas pastatė 10 EUR, jo statoma suma laimėjimo atveju būtų dauginama iš lažybų koeficientų sandaugos. Teisingai atspėjus visas lažybų baigtis, lošėjo laimėjimas būtų 60 EUR (10x(3x2)=60), neatspėjus bent vienos lažybų baigties, lošėjas pralaimi ir pastatyta suma lieka Bendrovei.“*

4. Keičiamas Bendrovės Reglamento 11.3 punktas, išdėstant punktą taip:

„11.3. Lažybos anuluojamos, jei lažybų įvykio dalyvis, dėl kurio buvo lažinamasi, nedalyvavo lažybų įvykyje, išskyrus atvejį, aprašytą Reglamento 11.17 punkte. Lažybos taip pat anuluojamos, jei lažybų įvykyje nedalyvavo dalyvis, kurio dalyvavimas buvo paskelbtas lažybų pasiūloje, įskaitant atvejus, kai dėl klaidos lažybų pasiūloje nebuvo nurodyta ar buvo neteisingai nurodyta lažybų dalyvio (-ių) pavadinimas, vardas, pavardė, lytis (kai įvykio dalyviai yra vyrai, nuoroda nėra pateikiama; kai įvykio dalyviai yra moterys, lažybų pasiūloje papildomai nurodoma „Moterys“), amžiaus grupė (kai įvykio dalyviai yra suaugę, nuoroda nėra pateikiama; kai įvykio dalyviai yra jaunimas (pavyzdžiui, U16, U17, U18, U19, U20 ir t. t. (priklausomai nuo sporto šakos jaunimo turnyrai gali būti organizuojami iki U24 amžiaus grupės)), lažybų pasiūloje turnyro arba lygos pavadinime nurodoma amžiaus kategorija, pavyzdžiui: Futbolo turnyras „X“ U20) arba nebuvo nurodytas lažybų dalyvių neįgalumas.“

5. Keičiamas Bendrovės Reglamento 14.4 punktas, išdėstant punktą taip:

„14.4. Lošėjas gali bet kada pervesti pinigus iš savo lošėjo lošimų sąskaitos į lošėjo mokėjimo sąskaitą, iš kurios, vadovaudamasis šio Reglamento 4.5 punktu, prieš tai papildė lošėjo lošimų sąskaitą arba į kitą jam priklausančią lošėjo mokėjimo sąskaitą. Norėdamas pinigus pervesti į lošėjo mokėjimo sąskaitą, iš kurios, vadovaudamasis šio Reglamento 4.5 punktu, prieš tai papildė lošėjo lošimų sąskaitą, lošėjas turi prisijungti prie savo lošėjo lošimų sąskaitos ir vadovaujantis vizualiais nurodymais pasirinkti sumą, kuri būtų pervesta į pasirinktą lošėjo mokėjimo sąskaitą. Norėdamas pinigus pervesti į lošėjo mokėjimo sąskaitą, kuri prieš tai nebuvo panaudota lošėjo lošimų sąskaitai pildyti, lošėjas turi užpildyti ir pateikti Bendrovei Bendrovės nustatytos formos prašymą, kartu su įrodymais, kad mokėjimo sąskaita priklauso lošėjui. Prašymo formą lošėjas gali gauti kreipdamasis į Bendrovės klientų aptarnavimo komandą pasinaudodamas Bendrovės svetainėje „Pradėti pokalbį“ esančia funkcija arba el. pašto adresu 777@7bet.lt. Užpildytą prašymo formą, kartu su įrodymais, kad mokėjimo sąskaita priklauso lošėjui, lošėjas privalo pateikti Bendrovei el. pašto adresu 777@7bet.lt.“

6. Bendrovės Reglamentas pildomas šiais naujais punktais:

„13.1¹. Statymuose dėl žaidėjų individualių rezultatų, atlikti statymai galioja, jei žaidėjas yra startinėje sudėtyje arba pasirodo joje po keitimo. Jei žaidėjas nepasirodo aikštėje, visi statymai susiję su nurodytu žaidėju, yra anuluojami.

Tenisas

13.10¹. Tie-break – tai geimas, kuris žaidžiamas, kai abu varžovai bet kuriame sete pasiekia rezultatą 6–6. Jį laimi žaidėjas, pirmas surinkęs 7 taškus, turėdamas 2 taškų persvarą prieš varžovą. Svarbu pažymėti, kad teniso „Daugiau/Mažiau“ lažybų įvykiuose tie-break skaičiuojamas kaip vienas geimas, nepriklausomai nuo jo trukmės.

13.10². Super tie-break – turi panašias taisykles kaip tie-break, tačiau laimi žaidėjas, pirmas surinkęs 10 taškų, turėdamas 2 taškų persvarą prieš varžovą. Svarbu pažymėti, kad teniso „Daugiau/Mažiau“ lažybų įvykiuose super tie-break arba tie-break skaičiuojamas kaip vienas geimas, nepriklausomai nuo jo trukmės.

13.10³. Jei lemiamame sete (kai setų rezultatas yra 2–2 arba 1–1, o geimų rezultatas – 6–6) rezultatas pasiekia šešis geimus kiekvienai pusei, nugalėtoju (-ais) tampa žaidėjas (-ai), pirmas surinkęs 10 taškų, turėdamas dviejų ar daugiau taškų persvarą (10–8, 10–7, 10–6, 11–9, 15–13 ir pan.). Ši taisyklė taikoma visuose „Grand Slam“ turnyruose (Australian Open, French Open, US Open, Wimbledon)

kvalifikacinėse varžybose, vyrų vienetų ir dvejetų, moterų vienetų ir dvejetų, neįgalųjų bei jaunimo vienetų varžybose.

Futbolas

13.16¹⁰. Lažybų statymuose dėl dviejų žaidėjų tarpusavio rezultatų, jei bent vienas žaidėjas visiškai nedalyvauja rungtynėse, statymai anuliuojami. Jei tarp žaidėjų užfiksuojamas lygus rezultatas, statymai anuliuojami.

13.16¹¹. Lažybų statymuose dėl žaidėjo gautų geltonų kortelių skaičiaus bet kuri geltona kortelė, parodyta po galutinio teisėjo švilpuko, nebus įskaityta. Geltonas kortelės, kurios yra parodytos treneriui ar žaidėjams, kurie tuo metu yra ant atsarginių suolo ir nedalyvauja žaidime, taip pat nėra įskaitomos.

13.16¹². Pražanga yra bet koks teisėjo užfiksuotas žaidimo taisyklių pažeidimas, po kurio skiriamas baudos smūgis arba 11 metrų baudinys. Nuošalės nėra laikomos pražanga.

13.16¹³. Smūgis į vartų plotą - tai tyčinis bandymas pelnyti įvartį, kai kamuolys patenka į vartų plotą. Įskaitomi visi įvarčiai, vartininko atmušti smūgiai bei gynėjo paskutinėje gynybos linijoje užblokuoti smūgiai. Smūgis pro šalį - tai tyčinis bandymas pelnyti įvartį, kai kamuolys nepataiko į vartų plotą, neatsitrenkus į kitą žaidėją. Smūgis į vartų konstrukciją laikomas smūgiu pro šalį, nebent kamuolys po to įkrenta į vartus. Bendras smūgių skaičius - tai visi smūgiai į vartų plotą ir pro šalį.

13.16¹⁴. Statymuose dėl žaidėjų individualių rezultatų, atlikti statymai galioja, jei žaidėjas yra startinėje sudėtyje arba pasirodo joje po keitimo. Jei žaidėjas nepasirodo aikštėje, visi statymai susiję su nurodytu žaidėju, yra anuliuojami. Išimtyms taikomos žaidėjų statymuose, kuriuose yra pažymėta, jog žaidėjas "turi žaisti startiniame 11-uke". Šiuose statymuose, jei žaidėjas nepasirodo startinėje sudėtyje, visi statymai yra anuliuojami.

Beisbolas

13.27¹. Beisbolo MLB lygoje „Nugalėtojo“ lažybų baigtis laikoma įvykusia, jei lygos oficialūs asmenys laiko rungtynes pasibaigusiomis ir: sužaista bent 5 inningai (kėliniai) arba sužaista 4,5 inningo (kėlinio), o namų komanda (arba antra mušanti komanda) pirmauja. Visais kitais atvejais statymai „Nugalėtojo“ lažybų baigtį anuliuojami. MLB lygoje visos kitos lažybų baigtys (pvz., „Suminis“ („Totals“), „Pranašumas“ („Spread“) ir kt.) galioja, nebent jos jau būtų pasibaigusios, jei: sužaista bent 9 inningai (kėliniai), arba sužaista 8,5 inningo (kėlinio), o namų komanda (arba antra mušanti komanda) pirmauja.

13.27². Beisbolo 7 inningų (kėlinių) rungtynėse „Nugalėtojo“ lažybų baigtis laikoma įvykusia, jei: sužaista bent 5 inningai (kėliniai), arba sužaista 4,5 inningo (kėlinio), o namų komanda (arba antra mušanti komanda) pirmauja. Visais kitais atvejais statymai lažybų baigtį anuliuojami. Statymai dėl visų kitų lažybų baigčių (pvz., „Totals“, „Spread“ ir kt.) galioja, nebent jos jau būtų pasibaigusios, jei: sužaista bent 7 inningai (kėliniai), arba sužaista 6,5 inningo (kėlinio), o namų komanda (arba antra mušanti komanda) pirmauja.

13.27³. Beisbolo statymuose dėl bazių įveikimo („Total Bases“) skaičiuojami tik smūgiai, kai žaidėjas saugiai pasiekia bazę dėl savo smūgio: „Home Run“ = 4 bazės, „Triple“ = 3 bazės, „Double“ = 2 bazės, „Single“ = 1 bazė. Ėjimai („Walks“), pataikymas į metiką („Hit by Pitch“), bazės pagrobimas („Stealing a base“), bazės pasiekimas dėl varžovų klaidos arba gynėjų pasirinkimo nėra įskaitomi į statymus dėl bazių įveikimo.

13.27⁴. Beisbolo statymuose dėl žaidėjų individualių rezultatų, visi statymai lieka galioti, jei žaidėjas yra startinėje sudėtyje. Jei žaidėjas nepasirodo aikštėje, arba pasirodo joje po keitimo, visi statymai susiję su nurodytu žaidėju, yra anuliuojami.

Amerikietiškas futbolas

13.27⁵. Jei per amerikietiško futbolo ataką neįvyksta nė vienas žaidimo epizodas, visi statymai bus įskaityti pagal kitą įvykusį veiksmą (pavyzdžiui: bėgimas, perdavimas, pagavimas, spyris ir pan.) arba bus anuliuoti, jei atakos serija baigiasi nepasiekus atitinkamo veiksmo.

13.27⁶. Jei atakos serija baigiasi iki pasiekiant nustatytą veiksmų skaičių, visi su tuo veiksmu susiję statymai anuliuojami. Tai taikoma ir atvejais, kai atakos serija baigiasi smūgiu į vartus („field goal“) arba kamuolio atidavimu („punt“).

13.27⁷. Smūgio į vartus („field goal“) įveiktas jardų atstumas nėra įskaičiuojamas į bendrą atakos metu įveiktą jardų skaičių.

Formulė-1, kitos auto – moto lenktynės

13.35¹. Statymų dėl „Formulės 1“, „Nascar“, „IndyCar“, ralių ir kitų autosporto varžybų rezultatai grindžiami pirmais paskelbtais oficialiais rezultatais. Oficialios federacijos (įskaitant, bet neapsiribojant FIA) sprendimai, turintys įtakos ar pakeičiantys trasoje pasiektą rezultatą, į galutinį statymų rezultatą nėra įtraukiami.

13.35². Jei lenktynės prasideda apšilimo ratu ir statyme pasirinktas vairuotojas nėra starto tinklėlyje apšilimo rato pradžioje arba nėra pasirengęs pradėti lenktynių iš techninio aptarnavimo juostos („pit lane“), statymas anuliuojamas.

13.35³. Jei lenktynės sustabdomos ir nėra oficialiai paskelbto rezultato, visi statymai dėl tų lenktynių anuliuojami.

13.35⁴. „Top 6“ lenktynių statymuose spėjama, kad pasirinktas vairuotojas lenktynes užbaigs tarp pirmųjų šešių vietų. Kad rezultatas būtų įskaitytas, vairuotojas turi įveikti bent 90 % laimėtojo įveiktų ratų, suapvalintų žemyn iki artimiausio sveiko rato skaičiaus. „Top 10“ lenktynių statymuose spėjama, kad pasirinktas vairuotojas lenktynes užbaigs tarp pirmųjų dešimties vietų. Kad rezultatas būtų įskaitytas, vairuotojas turi įveikti bent 90 % laimėtojo įveiktų ratų, suapvalintų žemyn iki artimiausio sveiko rato skaičiaus.

13.35⁵. „H2H“ lenktynių statymuose spėjama, kuris iš dviejų statyme nurodytų vairuotojų užims aukštesnę vietą lenktynėse. Jei abu vairuotojai pasitraukia ar diskvalifikuojami tame pačiame rate, statymas anuliuojamas. Jei vienas ar keli statyme nurodyti vairuotojai negali dalyvauti lenktynėse, statymas anuliuojamas.

13.35⁶. „Vairuotojas klasifikuotas / neklasifikuotas“ statymuose spėjama, ar vairuotojas bus klasifikuotas pagal oficialų federacijos (įskaitant, bet neapsiribojant FIA) pranešimą, paskelbtą po pagrindinių lenktynių. Kad būtų laikomas klasifikuotu, vairuotojas turi įveikti bent 90 % laimėtojo įveiktų ratų, suapvalintų žemyn iki artimiausio sveiko rato skaičiaus.

13.35⁷. „Pirmasis pasitraukęs vairuotojas/konstruktorius“ statymuose spėjama, kuris vairuotojas pasitrauks pirmas pagrindinėse „Grand Prix“ lenktynėse. Vairuotojas, kuris yra diskvalifikuotas arba patiria avariją, laikomas pasitraukusiu. Jei du ar daugiau vairuotojų pasitraukia tame pačiame rate, jie laikomi pasitraukusiais vienodai, nepriklausomai nuo pasitraukimo eiliškumo.

13.35⁸. Statymų dėl „MotoGP“, „Moto2“, „Moto3“, „Superbike“, „Speedway“ varžybų rezultatai grindžiami pirmais paskelbtais oficialiais rezultatais. Oficialios federacijos (įskaitant, bet neapsiribojant FIM) sprendimai, turintys įtakos ar pakeičiantys trasoje pasiektą rezultatą, į galutinį statymų rezultatą nėra įtraukiami.

13.35⁹. Jeigu lenktynės oficialiai atidedamos ar sustabdomos, visi susiję statymai išlieka galiojantys, jei renginys įvyksta iki dienos, einančios po iš pradžių numatytos varžybų datos vidurnakčio (00:00 val.) . Jei renginys neatnaujinamas arba nebaigiamas per minėtą laikotarpį, visi su tuo įvykiu susiję statymai yra anuliuojami.

Counter-Strike:GO taisyklės

13.54. Jei gali būti žaidžiamas pratęsimas (overtime), jis įskaičiuojamas į statymų baigčių rezultatų nustatymą, nebent konkrečiam lažybų įvykiui pasiūloje yra pateiktas „Lygiosios“ pasirinkimas – tokiu atveju statymo rezultato įskaitymas atliekamas pagal numatytą raundų skaičių.

Dota 2 taisyklės

13.55. Visi sunaikinti bokštai laikomi sunaikintais priešininkų komandos, net jei paskutinį smūgį sudavė minionas („Creep“).

13.56. Visi sunaikinti barakai laikomi sunaikintais priešininkų komandos, net jei paskutinį smūgį sudavė minionas („Creep“). Artimieji („Melee“) ir Tolimieji („Ranged“) barakai poroje laikomi atskirais barakais, todėl kiekviena komanda turi iš viso po šešis barakus.

13.57. Oficiali transliacija arba žaidimo API (jei prieinama) yra lemiamas šaltinis nustatant, ar Herojaus mirtis skaičiuojama kaip nužudymas. Pvz., jei Herojų nužudo bokštas arba minionai, nedalyvaujant priešo Herojui, tai gali būti neregistruota kaip nužudymas transliacijoje – tokiu atveju šis įvykis nelaikomas nužudymu statymų rezultatų nustatymo tikslais.

13.58. Transliacijoje arba oficialioje API turi būti užregistruota, kad nužudymas buvo „First Blood“ (pirmasis priešininko herojaus nužudymas žaidime, kuris patvirtintas oficialiu šaltiniu). Pvz., jei nužudymas buvo „paneigtas“ komandos draugo, jis negali būti laikomas „First Blood“ (nepaisant to, kad gali būti rodomas nužudymų skaitiklyje). Tokiu atveju jis nelaikomas „First Blood“ statymų rezultatų nustatymo tikslais. Aiškumo dėlei: visi nužudymų statymai, išskyrus „First Blood“, yra nustatomi pagal oficialų nužudymų skaitiklį, tačiau nužudymas bus laikomas „First Blood“ tik tuo atveju, jei jis oficialiai paskelbtas kaip toks.

13.59. Komanda, kuri padaro paskutinį smūgį Roshan, kaip nurodyta transliacijoje arba žaidimo API (jei prieinama), laikoma nužudžiusi Roshan, nepriklausomai nuo to, kuris žaidėjas pasiima „Aegis of the Immortal“.

League of Legends (LoL) taisyklės

13.60. Visi sunaikinti bokštai laikomi sunaikintais priešininkų komandos, net jei paskutinį smūgį sudavė minionas („Creep“).

13.61. Visi sunaikinti inhibitoriai laikomi sunaikintais priešininkų komandos, net jei paskutinį smūgį sudavė minionas („Creep“).

13.62. Statymuose dėl sunaikintų inhibitorių skaičiaus kiekvienas iš šešių inhibitorių skaičiuojamas tik vieną kartą, net jei jis buvo sunaikintas, atsikūrė (respawn) ir vėl sunaikintas.

13.63. Statymuose dėl kito sunaikinto inhibitoriaus kiekvienas sunaikinimas skaičiuojamas atskirai, net jei inhibitorius atsikūrė ir buvo sunaikintas antrą ar daugiau kartų.

13.64. Oficiali transliacija arba žaidimo API (jei prieinama) yra lemiamas šaltinis nustatant, ar Čempiono mirtis skaičiuojama kaip nužudymas. Pvz., jei Čempioną nužudo bokštas arba minionai, nedalyvaujant priešo Čempionui, tai gali būti neregistruota kaip nužudymas transliacijoje – tokiu atveju šis įvykis nelaikomas nužudymu statymų rezultatų nustatymo tikslais.

13.65. Statymai, kai viena komanda pasiduoda:

- Žemėlapiu nugalėtojo statymuose laimi komanda, kuri nepasidavė.

- Statymai dėl Drakonų („Dragons/Drake“), Baronų („Baron/Nashor“) ir nužudymų nustatomi pagal situaciją tuo momentu, kai įvyko pasidavimas.

- Statymai dėl bokštų ir inhibitorių nustatomi taip, lyg laimėjusi komanda būtų sunaikinusi mažiausią papildomų bokštų ir/ar inhibitorių skaičių, būtina norint normaliai laimėti rungtynes iš tos pozicijos, kai įvyko pasidavimas (jei rungtynės baigiasi pasidavimu, lažybos bokštams/inhibitoriams įvertinamos pagal minimalų sunaikinimų skaičių, reikalingą laimėti, o ne pagal tai, kiek struktūrų komanda spėjo sunaikinti iki pasidavimo).

- Jei nei vienas pralaimėjusios komandos inhibitorius nebuvo sunaikintas, laimėjusi komanda laikoma sunaikinusi vieną papildomą inhibitorių, prioritetą teikiant jau sunaikintam inhibitoriui, kuris atsikūrė.

Rankinis

13.66. Visi rankinio statymai yra užskaitomi remiantis 60 minučių rungtynių laiku, nebent lažybų pasiūloje aiškiai nurodyta kitaip. Pratęsimas nėra įtraukiamas į statymų baigčių skaičiavimą.

13.67. Jeigu dėl kokios nors priežasties nebaigiamos visos 60 minučių rungtynių, visi statymai anuliuojami, išskyrus statymus už tas lažybų baigtis, kurios jau buvo pasibaigusios.

Regbis

13.68. Visi statymai dėl regbio rungtynių yra skaičiuojami pagal 80 minučių žaidimo laiką, įskaitant teisėjo pridėtą kompensacinį laiką dėl traumų, nebent lažybų pasiūloje aiškiai nurodyta kitaip.

13.69. Jeigu rungtynės nutraukiamos iki įprasto laiko pabaigos, visi statymai dėl tų rungtynių anuliuojami, išskyrus tas lažybų baigtis, kurios jau buvo pasibaigusios.

Boksas/MMA

13.70. Jeigu vienas kovotojas negali pradėti kito raundo, kitas kovotojas laikomas laimėtoju ankstesniame raunde.

13.71. Bokse raundas laikomas visiškai įvykusi, kai praeina 1 minutė ir 30 sekundžių.

13.72. MMA kovose raundas laikomas visiškai įvykusi, kai praeina 2 minutės ir 30 sekundžių.

13.73. Jei kova paskelbiama kaip „No contest“ (kova be sprendimo), visi statymai anuliuojami, išskyrus tuos, kurie jau buvo pasibaigę pagal iki tol vykusią įvykių eigą.

Salės futbolas

13.74. Įprastas rungtynių laikas (40 min.), įskaitant teisėjo pridėtą laiką dėl traumų ar keitimų, turi būti sužaistas iki galo, kad statymai galėtų, išskyrus statymus už tas lažybų baigtis, kurios jau buvo pasibaigusios.

13.75. Pratęsimas, „Auksinis įvartis“ ir rungtynių laimėtojo nustatymas baudinių serijoje nėra įskaitomi nustatant statymų rezultatus šiame sporte.

Snukeris

13.76. Statymų skaičiavimui įskaitomi tik „teisėtai“ įmušti kamuoliukai, t. y. jei įmušimas įvyko po taisyklių pažeidimo („foul ball“), tokie kamuoliukai nebus įskaitomi įmuštais.

13.77. Jeigu bet kuriame freime (viename atskirame žaidimo raunde, kuriame žaidėjai kovoja dėl visų ant stalo esančių kamuolių) įvyksta pakartotinis išdėliojimas (re-rack), taikomos šios taisyklės:

- Freimo laimėtojas: visi statymai galioja ir įskaitomi pagal oficialų freimo laimėtoją;
- Įvykę statymai: visi statymai, kurių rezultatas buvo nustatytas iki pakartotinio išdėliojimo, išlieka galiojantys. Bet koks įvykis po pakartotinio išdėliojimo šiems statymams nebeturi reikšmės;
- Neįvykę statymai: visi statymai, kurių rezultatas nebuvo nustatytas iki pakartotinio išdėliojimo, įskaitomi tik pagal įvykius, įvykusius po pakartotinio išdėliojimo. Bet koks įvykis iki pakartotinio išdėliojimo neturi reikšmės;
- Visi statymai, susiję su galutiniu freimo rezultatu (pvz., sumos statymai, nelyginių/lyginių taškų statymai), bus įskaityti pagal oficialų freimo rezultatą.

Golfas

13.78. Lažybų baigtims, kuriose lygiųjų pasirinkimas nėra aiškiai numatytas, pvz., 2-ball ir 3-ball lažybų baigtys, taikoma „Dead heat“ taisyklė. „Dead heat“ reiškia įvykį, kai yra du ar daugiau bendrų nugalėtojų. Pagal „Dead heat“ taisyklę statymo suma padalijama iš laimėjusių dalyvių skaičiaus ir apskaičiuojama pagal įprastus koeficientus. Tokiu atveju galimas laimėjimas perskaičiuojamas atsižvelgiant į tą patį rezultatą pasiekusių dalyvių skaičių. Pavyzdys: *Statymas: pirmąjį raundą laimės žaidėjas X; Statymo suma: 5 EUR; Koeficientas: 3.0.; Baigtis: pirmame raunde daugiausiai bei po lygiai taškų surinko du žaidėjai: X ir Y. Tokiu atveju, statymo suma dalinama iš dviejų, nes po tiek pat (daugiausiai) taškų surinko du žaidėjai ir jie dalinasi pirmojo raundo pirmą vietą. Laimėjimas: $(5 \text{ EUR} : 2) \times 3.0 = 7.5 \text{ EUR}$.*

13.79. Žaidėjas laikomas pradėjusiu žaidimą nuo pirmojo smūgio „tee-off“ (starto aikštelėje). Jei žaidėjas pasitraukia po to, kai pradėjo žaidimą, visi statymai dėl galutinės pergalės, grupės, rungtynių ar 18 duobučių lažybų laikomi pralaimėtais.

13.80. Jei turnyro duobučių skaičius sumažinamas dėl bet kokios priežasties (pvz., dėl blogų oro sąlygų), statymai dėl galutinio nugalėtojo, atlikti prieš paskutinį sužaistą raundą, bus įskaityti pagal žaidėją, kuriam įteikiamas trofėjus (laimėtoją), jei sužaista bent 36 duobutės. Jei sužaista mažiau nei 36 duobutės arba statymai atlikti po paskutinio pilnai sužaisto raundo, jie bus anuliuojami.

13.81. „Skins“ turnyruose taikoma „dead heat“ taisyklė, jei keli žaidėjai pasidalija vienodą prizinį fondą. Jei sužaidžiamos papildomos duobutės vienam nugalėtojui nustatyti, jų rezultatas bus naudojamas lažybų rezultatui apskaičiuoti.

Kriketas

13.82. Kriketo rungtynės gali susidėti iš vieno arba dviejų inningų (kėlinių). Pirmo inningo (kėlinio) statymai rungtynėse, kuriose yra žaidžiamas tik vienas inningas (kėlinys) (pvz, T10, T20 turnyrai) laikomi viso mačo statymais. Dviejų inningų (kėlinių) rungtynėse (pvz, Test Series) pirmo ir antro inningų (kėlinių) statymai skaičiuojami atskirai kiekviename inninge (kėlinyje).

13.83. Ribotų overių (padavimų) rungtynėse (Limited overs matches) kiekviename inninge (kėlinyje) privalo būti sužaista bent 80 % iš pradžių numatytų overių (padavimų), nebent: statymo rezultatas jau yra aiškus (settlement is already determined), arba rungtynės pasiekė natūralią pabaigą taip, kad nei vienas inningas (kėlinys) nebuvo sutrumpintas iki mažiau nei 80 % iš pradžių numatytų overių (padavimų).

13.84. Pirmos klasės arba Testų rungtynėse (first class / Test matches) skaičiuojamos visos rungtynės, tačiau jei mačas baigiasi lygiosiomis (drawn match), privalo būti sužaista bent 200 overių (padavimų).“