

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2022 m. spalio 6 d. įsakymu Nr. DIE-615

**UAB „PARTY CASINO“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO
PRIEDAS NR. 1
NUOTOLINIO LOŠIMO LAŽYBŲ ORGANIZAVIMO TAISYKLĖS**

**I SKYRIUS
BENDROSIOS NUOSTATOS**

1. Reglamento Priede Nr. 1 vartojamos sąvokos suprantamos taip, kaip jos apibrėžtos Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatyme (toliau – **ALI**). Toliau detaliai išaiškinamos ALI neapibrėžtos sąvokos:
 - 1.1. **Lažybų organizatorius** – UAB „Party Casino“, kurios buveinė yra Oršos g. 4-101, Vilnius (toliau – buveinė).
 - 1.2. **Lažybų pasiūla** – Lažybų organizatoriaus sudarytas lažybų įvykių, lažybų įvykių baigčių, lažybų koeficientų ir kitos informacijos, susijusios su lažybomis, sąrašas.
 - 1.3. **Lažybų koeficientas** – lažybų organizatoriaus nustatytas skaičius, kurį Reglamente nustatyta tvarka padauginus iš lošėjo statomos sumos gaunamas laimėjimas.
 - 1.4. **Bendras lažybų koeficientas** – kombinuotame ir sisteminiame statyme (Reglamento priedo Nr. 1 IV skyrius) visų vienoje lažybų kortelėje nurodytų lažybų įvykių baigtims nustatytų lažybų koeficientų sandauga.
 - 1.5. **Lažybų įvykis** – lažybų organizatoriaus lažybų pasiūloje nurodytos objektyviai ateityje įvyksiančios sporto varžybos ar kitas įvykis, kurio baigtį lažybų organizatorius siūlo spėti.
 - 1.6. **Įvykęs lažybų įvykis** – lažybų organizatoriaus lažybų pasiūloje skelbtas ir faktiškai lažybų įvykio organizatoriaus nustatytu laiku arba per Reglamente nustatytą laiką įvykęs lažybų įvykis, kuriame dalyvavo lažybų pasiūloje nurodyti lažybų įvykio dalyviai ir (arba) įvyko lažybų įvykių baigtys.
 - 1.7. **Neįvykęs lažybų įvykis** – lažybų organizatoriaus lažybų pasiūloje skelbtas ir faktiškai lažybų įvykio organizatoriaus nustatytu laiku arba per reglamente nustatytą laiką neįvykęs lažybų įvykis.
 - 1.8. **Atidėtas lažybų įvykis** – lažybų įvykis, kuris neįvyko lažybų organizatoriaus lažybų pasiūloje nustatytu laiku arba buvo nutrauktas ir iki įvykio pradžios arba nutraukus lažybų įvykį oficialiuose informacijos šaltiniuose buvo pranešta, jog lažybų įvykis įvyks per 72 valandų terminą nuo anksčiau lažybų pasiūloje skelbtos lažybų įvykio pradžios, o lažybų organizatorius šią informaciją paskelbė bendrovės interneto tinklapyje.
 - 1.9. **Atšauktas lažybų įvykis** – lažybų organizatoriaus lažybų pasiūloje numatytu laiku neįvykęs ir neatidėtas lažybų įvykis, kuris neįvyko, kuomet bent vienas iš nurodytų lažybų įvykio dalyvių iki lažybų įvykio pradžios praneša apie savo atsisakymą arba negalėjimą dalyvauti lažybų įvykyje arba realiai nedalyvavo lažybų įvykyje (pvz.: dėl traumos, neatvyko nustatytu rungtynių laiku, diskvalifikuotas ir kt.) ir apie tai buvo paskelbta oficialiuose informacijos šaltiniuose.
 - 1.10. **Lažybų įvykio organizatorius** – asmuo (fizinis ar juridinis) oficialiai atsakingas už lažybų įvykio organizavimą ir turintis įgaliojimus paskelbti (patvirtinti) oficialų lažybų įvykio rezultatą.
 - 1.11. **Lažybų įvykio dalyvis** – asmuo, komanda, partija ir t. t., kuri tiesiogiai dalyvauja lažybų įvykyje.
 - 1.12. **Lažybų įvykio baigtis** – lažybų organizatoriaus lažybų pasiūloje nurodyto ir siūlomo spėti lažybų įvykio rezultatas ar su lažybų įvykiu susijusios aplinkybės (pavyzdžiui, komandos žaidėjo žaistas laikas, ar pelnytų taškų skaičius). Lažybų įvykio baigtimi gali būti ir neįvykęs

- lažybų įvykis.
- 1.13. **Oficialus lažybų įvykio rezultatas** – lažybų įvykio organizatoriaus paskelbta (patvirtinta) lažybų įvykio baigtis.
 - 1.14. **Laimėtojas** – lošėjas, dalyvaujantis lažybose ir teisingai atspėjęs pasirinktą lažybų įvykio baigtį ar baigtis.
 - 1.15. **Laimėjimas** – pinigų suma, kurią lažybų organizatorius išmoka laimėtojiui.
 - 1.16. **Lažybų kortelė** – elektroninio formato dokumentas, kuriame nurodyti duomenys apie lošėjo vykdomus lošimus.
 - 1.17. **Lažybos „gyvai“** – tai lažybos, kai lošėjui suteikiama galimybė atlikti statymą prasidėjus, bet dar nepasibaigus lažybų įvykiui.
 - 1.18. **Statymų rūšys** – paprastas statymas, kombinuotas statymas ir sisteminis statymas. Statymų rūšys pagal kiekybinius ir kokybinius požymius gali būti skirstomos į tipus.
 - 1.19. **Kompiuterinis tinklas** – tai tinklas, kuriame per ryšio priemonės (pavyzdžiui, Internetu) teikiama duomenys į Bendrovės duomenų bazę ir į tinklą yra sujungta visa duomenų bazės kompiuterinė bei programinė įranga.
2. Lažybose gali dalyvauti tik lošėjai susipažinę ir sutinkantys su šiuo Reglamentu bei ne jaunesni nei 18 metų amžiaus.
 3. Reglamento nežinojimas negali būti lažybų anuliavimo pagrindu. Priimant statymą pripažįstama, kad lošėjas yra susipažinęs su Reglamentu ir lažybų pasiūla bei juos supranta, statymą atlieka laisva valia. Kilus ginčams dėl lažybų, lošėjas negali remtis tuo, kad jis nežinojo Reglamento ir (arba) pasiūlos arba juos neteisingai suprato.

II SKYRIUS

BENDROSIOS NUOTOLINIO LOŠIMO LAŽYBŲ ORGANIZAVIMO NUOSTATOS

4. Lažybų organizatorius turi teisę keisti šį Reglamentą Lietuvos Respublikos teisės aktų nustatyta tvarka.
5. Bendrovė sudaro sąlygas Bendrovės interneto tinklapyje Nuotolinių lošimų programinės įrangos dėka nuotoliniu būdu dalyvauti nuotolinio lošimo lažybose.
6. Lažybų tikslas – atliekant statymą, teisingai atspėti pasirinkto lažybų įvykio baigtį.
7. Lažybų organizatoriaus organizuojamuose nuotoliniuose lošimuose statymus atlieka lošėjas ir laimėjimus lošėjas gauna į lošėjo lošimų sąskaitą.
8. Norėdamas atlikti statymą nuotolinio lošimo lažybose lošėjas Bendrovės interneto tinklapyje turi pasirinkti įvykį (įvykius) už kurį ketina statyti, norimą pastatyti statymo sumą ir patvirtinti statymą. Statymai Bendrovės organizuojamose nuotolinio lošimo lažybose yra priimami pasirinktą statymo sumą nuskaitant nuo lošėjo lošimų sąskaitos. Tuo atveju, jei pasirinkus statymo sumą lošėjo lošimų sąskaitoje neužtenka pinigų atlikti statymui, toks statymas nėra priimamas.
9. Nuotolinio lošimo lažybų laimėjimai (nepaisant laimėjimo dydžio) yra įskaitomi į lošėjo lošimų sąskaitą iš karto po to, kai lažybų įvykių rezultatai paskelbiami Oficialiuose informacijos šaltiniuose, o Bendrovė nurodytus rezultatus paskelbia Bendrovės duomenų bazėje, pasiekiamoje per lošėjo paskyrą ir Bendrovės interneto tinklapyje.
10. Pagal šį Reglamentą lažybos yra laikomos sudarytomis, kai lošėjas atlieka statymą ir patvirtinta savo pasirinkimą, nurodytą lažybų kortelėje.
11. Lažybos laikomos galiojančiomis, jei jos neprieštarauja šio Reglamento nuostatoms ir nėra kitų aplinkybių, numatytų teisės aktuose ir (arba) Reglamente, dėl kurių lažybos gali būti laikomos negaliojančiomis.
12. Bendrovė neteikia jokios informacijos apie lažybų dalyvius tretiesiems asmenims, išskyrus Lošimų priežiūros tarnybą ir teisėsaugos bei kitas institucijas, kurioms tokio pobūdžio informacija pateikiama Lietuvos Respublikos įstatymų nustatyta tvarka.

III SKYRIUS LAŽYBŲ PASIŪLA IR LAŽYBŲ KOEFICIENTAI

13. Lažybų organizatorius gali pasirinkti galimų lažybų baigčių atvaizdavimo formą, padarydamas atitinkamas pataisas ir paaiškinimus lažybų pasiūloje.
14. Lažybų pasiūloje gali būti nurodoma ir kita informacija, susijusi su lažybomis, tokia kaip įvykio apibūdinimas: data, vieta, svarba (pvz. Turnyro baigčiai), įvykių dalyvių apibūdinimas: vieta turnyrinėje lentelėje, reitingas, priklausomybė turnyriui, lažybų pasiūlos apibūdinimas: galimos lažybų įvykių, jų tipų, variantų kombinacijos, galimi papildomi laimėjimai ir pan.
15. Lažybų pasiūla skelbiama bendrovės internetiniame tinklalapyje. Lažybų pasiūlos skelbimo forma gali būti įvairių vaizduojamųjų formų. Lažybų įvykis, dėl kurio siūloma lažintis, gali turėti informacinius pavadinimus, kaip Pavyzdžiui, „Futbolas“, „Krepšinis“, „Dienos pasiūla“, „Bonus Tip“, „Savaitės pasiūla“, „Varžybos gyvai“, „Dienos rungtynės“, „Savaitės įvykis“, „Viso įvarčių“, „Didysis statymas“, „Laimės rinkimus“, „Naujas įvykis“, „Naujiena“ ir pan.
16. Bendrovė turi teisę lažybų pasiūloje pateikti ir kitus lažybų įvykių baigčių interpretavimo variantus, pateikiant galimus laimėjimus:
 - 16.1. paprasto koeficiento (pvz.: 1,15, 1,45,...);
 - 16.2. procentine (pvz.: 15 %, 100 %, ...);
 - 16.3. pinigine (pvz.: 100 Eur, 50 Eur, ...) ar kita išraiška.Laimėjimai gali būti pateikiami viena bet kuria atvaizdavimo forma atskirai arba keliomis iš karto.
17. Lažybų koeficientus ir kitą informaciją susijusią su lažybomis, bendrovės internetiniame tinklalapyje paskelbia lošimų organizatorius.
18. Atliekant statymą už žirgų ar šunų lenktynes (aprašytas X skyriaus 18 skirsnyje), lažybų koeficiento dydis nustatomas kiekvienam atliekamam statymui atskirai, kiekvieną kartą priimant lošėjo statymą, t. y. lošėjas gali pasirinkti ar atlikti statymą su statymo atlikimo metu priskiriamu lažybų koeficientu – pradiniu lažybų koeficientu (Board price), jei toks taikomas, ar prieš pat prasidedant lenktynėms priskiriamu lažybų koeficientu – startiniu lažybų koeficientu (Starting Price).
19. Bendrovė turi teisę bet kuriuo metu keisti Lažybų pasiūlą, tačiau iki Lažybų pasiūlos pakeitimo priimti Statymai lieka galioti. Lošėjas turi teisę atlikti Statymus tik pagal aktualią (paskutinę) Lažybų pasiūlą.
20. Lažybų pasiūla atnaujinama pasikeitus bet kuriems lažybų pasiūloje pateikiamiems duomenims. Lošėjas gali statyti tik remdamasis paskutiniu Bendrovės pateikiamu lažybų pasiūlos variantu.
21. Lažybų kortelėje nurodytas lažybų koeficientas yra privalomas tiek lošėjui, tiek Bendrovei.
22. Laimėjimas yra lygus lažybų koeficiento (bendro lažybų koeficiento – kombinuoto statymo atveju) ir įmokos už lažybų įvykį sandaugai. Jei vienas ar keli lažybų įvykiai yra paskelbiami neįvykusiais, jiems priskirti koeficientai prilyginimai vienetui.
23. Jei lažybų organizatorius per klaidą perveda pinigus į atitinkamą PartyCasino lošėjo lošimų sąskaitą, lošėjas apie tai turi nedelsiant pranešti lažybų organizatoriui Partycasino.lt nurodytais kontaktais.
24. Lošėjai prisiima atsakomybę už visas savo atliktas finansines operacijas. Nuo to momento kai statymo pinigai už konkretų lažybų įvykį yra priimti, pastatyta pinigų suma nebegali būti susigrąžinama.
25. Lošėjas po kiekvieno savo atlikto statymo skiltyje „Mokėjimai“ gali peržiūrėti savo atliktas finansines operacijas įsitikindamas, kad jo atitinkamas statymas buvo priimtas.

IV SKYRIUS STATYMŲ RŪŠYS IR TIPAI

26. Statymai skirstomi į paprastų, kombinuotų ir sisteminių statymų rūšis.
- 26.1. **Paprastas statymas** – tai statymas, kuomet lošėjas atlieka statymą tik už vieno lažybų įvykio baigtį. Laimėjimas nustatomas padauginus lošėjo atlikto statymo sumą iš nustatyto lažybų koeficiento ir priklauso tik nuo tos lažybų įvykio baigties spėjimo.
Paprasto statymo pavyzdys:
Tarkime, lažybų pasiūloje yra nurodyta apie 200 sportinių lažybų įvykių, iš kurių lošėjas pasirenka vieną įvykį „Chelsea“ – „Arsenal“ ir nori pastatyti už „Chelsea“ pergalę. Už „Chelsea“ pergalę lažybų pasiūloje nustatytas lažybų koeficientas yra 2,2. Tai reiškia, kad lošėjas, pastatęs 10 Eur už „Chelsea“ pergalę, „Chelsea“ laimėjimo atveju laimėtų 22 Eur ($10 \times 2,2 = 22$).
- 26.2. **Kombinuotas statymas** – statymas su dviem ar daugiau lažybų baigčių. Maksimalus lažybų įvykių skaičius kombinuotame statyme gali būti 99. Laimėjimas už kombinuotą statymą išmokamas tik tada, jei atspėjamos visos lažybų įvykių, už kuriuos buvo atliktas statymas, baigtys. Jeigu nors vieno lažybų įvykio, nurodyto lažybų kortelėje, baigtis yra neatspėta, lošėjo statymas laikomas pralaimėjusiu. Laimėjimas nustatomas padauginus lošėjo atlikto statymo sumą iš bendro, pasirinktoms lažybų įvykių baigtims nustatyto, lažybų koeficiento. Atliekant kombinuotą statymą dėl vieno lažybų įvykio, turinčio kelias galimas lažybų įvykio baigtis, galima pasirinkti tiktai vieną iš galimų lažybų įvykio baigčių. Kombinuotas statymas negali būti atliekamas tų lažybų baigčių atžvilgiu, kurios viena kitą lemia.
Kombinuoto statymo pavyzdys:
Tarkime, lošėjas pasirinko tris lažybų įvykius: „Chelsea“ – „Man. Utd.“, „Stoke“ – „Tottenham“ ir „Wigan“ – „Coventry“. Lošėjo nuomone, turėtų laimėti namuose lošiančios komandos (visuose įvykiuose namuose lošiančios komandos nurodytos pirmos). „Chelsea“ lažybų koeficientas – 3, „Stoke“ lažybų koeficientas – 3, „Wigan“ lažybų koeficientas – 3. Tokiu atveju, jei lošėjas pastatė 10 Eur, jo statoma suma laimėjimo atveju dauginama iš lažybų koeficientų sandaugos. Teisingai atspėjus visas lažybų baigtis, lošėjo laimėjimas būtų 270 Eur ($10 \times (3 \times 3 \times 3) = 270$), neatspėjus bent vienos lažybų baigties, lošėjas pralaimi ir pastatyta suma lieka pas lažybų organizatorių.
- 26.3. **Sisteminis statymas** – statymas naudojant lažybų baigčių kombinacijas, kuriose kiekvienas lažybų įvykis bent kartą susiejamas su kitu. Laimėjimas nustatomas susumavus visas laimėtas „kombinacijas“, įeinančias į sisteminį statymą. Sisteminiame statyme lošėjas pasirenka lažybų baigtis, ir apsidraudžia, jei neatspėtų dalies lažybų baigčių, pasirinkdamas galimų klaidų skaičių.
- 26.4. **„Trixie“** – sisteminio statymo tipas, kuris susideda iš vieno statymo už 4 baigtis lygiomis statymo sumos proporcijomis 3 skirtinguose įvykiuose (dviejų sisteminių statymų 2/3 ir 3/3).
Pavyzdžiui, lošėjas pasirinko tris lažybų įvykius: „Chelsea“ – „Everton“, „Bolton“ – „Arsenal“ ir „Preston“ – „Reading“. Lošėjo nuomone, turėtų laimėti namuose lošiančios komandos (visuose įvykiuose namuose lošiančios komandos nurodytos pirmos). „Chelsea“ lažybų koeficientas – 4, „Bolton“ lažybų koeficientas – 3, „Preston“ lažybų koeficientas – 2. Tokiu atveju, jei lošėjas pastatė 20 Eur, jo statoma suma už kiekvieną baigtį yra 5 Eur ($20 \text{ Eur} / 4 \text{ baigčių} = 5 \text{ Eur}$). Visų namuose lošiančių komandų pergalės atveju, išmokėjimas būtų apskaičiuojamas sekančia tvarka:
1 laimėta baigtis: Chelsea, Bolton, Preston ($4 \times 3 \times 2$) $\times 5 \text{ Eur} = 120 \text{ Eur}$
2 laimėta baigtis: Chelsea, Bolton (4×3) $\times 5 \text{ Eur} = 70 \text{ Eur}$
3 laimėta baigtis: Chelsea, Preston (4×2) $\times 5 \text{ Eur} = 40 \text{ Eur}$
4 laimėta baigtis: Bolton, Preston (3×2) $\times 5 \text{ Eur} = 30 \text{ Eur}$ Viso laimėta: $120 + 70 + 40 + 30 = 260 \text{ Eur}$.

ĮMOKOS UŽ LAŽYBŲ ĮVYKIUS IR LAIMĖJIMŲ DYDŽIAI

27. Minimalią statymo sumą vienai lažybų kortelei nustato ir skelbia lažybų organizatorius. Bet kokių atveju statymo suma vienai lažybų kortelei negali būti mažesnė nei 0,01 Eur.
28. Lažybų organizatorius negali priimti statymo, kurio laimėjimas statymo sumą padauginus iš lažybų koeficiento būtų didesnis nei Reglamente nustatytos maksimalios laimėjimo sumos vienai lažybų kortelei.
29. Maksimali statymo suma gali būti nustatoma lažybų pasiūloje atskirai kiekvienai sporto šakai, čempionatui ar kitam lažybų įvykiui, arba atskirai kiekvienam statymui.
30. Maksimali laimėjimo suma atskiriems lažybų įvykiams yra ribota.
31. Didžiausia statoma suma vienai lažybų kortelei visais atvejais yra 14999 EUR (keturiolika tūkstančių devyni šimtai devyniasdešimt devyni eurai), jei kitaip nenustatyta lažybų pasiūloje.
32. Maksimali laimėjimo suma statymams atliktiems už lažybų pasiūloje nurodytus įvykius yra 150 000 Eur.

VI SKYRIUS STATYMŲ PRIĖMIMAS IR LAŽYBŲ KORTELĖ

Pirmas skirsnis Statymų priėmimas

33. Visi statymai yra laikomi priimti lažybų įvykiams, vyksiantiems artimiausiu metu po statymo priėmimo, jei nėra pažymėta kitaip, t. y. jei nėra nurodoma, kad statymai priimami lažybų įvykiams vyksiantiems ateityje (pavyzdžiui, čempionatams ir pan.).
34. Lošėjas statymus gali atlikti tik iki lažybų pasiūloje nurodytos preliminaros lažybų įvykio pradžios. LIVE (gyvai) atveju statymai priimami tik iki nustatyto lažybų įvykio pabaigos laiko.
35. Statymus LIVE (gyvai) lošėjas atlieka lažybų įvykiui prasidėjus. Tokie statymai atliekami tik iki tokių statymų priėmimo pabaigos, tačiau ne vėliau nei iki lažybų įvykio pabaigos. Jei statymas atliekamas ar priimamas po lažybų įvykio pabaigos – lažybos anuliuojamos.
36. Prieš priimant arba atmetant LIVE (gyvai) statymus yra taikomas atidėjimo laikotarpis, kurio metu statymo būseną yra „Laukiama“. Jei per šį laikotarpį įvyksta koks nors reikšmingas įvykis, kuris turi įtakos reikšmingiems koeficientų pokyčiams, statymas yra atmetamas ir suma grįžta į lošėjo lošimo sąskaitą.
37. Pranešimas apie statymo priėmimą arba atmetimą yra rodomas lošėjo lažybų kortelėje. Lošėjas savo atlikto LIVE (gyvai) statymo būseną gali matyti savo paskyros dalyje „Statymų istorija“.
 - 37.1. **1 pavyzdys:** jau vykstančiame FIFA žaidime lošėjas atlieka statymą už 1x2 linijos rezultata, bet įvartis buvo pelnytas tada, kai statymas dar tebelaukė patvirtinimo. Sistema tokį statymą automatiškai atmeta atidėjimo laikotarpiui pasibaigus, nes dėl naujai susiklosčiusios situacijos žaidime koeficientai reikšmingai pasikeičia.
 - 37.2. **2 pavyzdys:** jau vykstančiame NBA žaidime lošėjas atlieka statymą spėdamas pelnytus taškus (Over/Under x Points) ir kol statymas dar nebuvo patvirtintas buvo pelnyti 3 taškai. Sistema tokį statymą automatiškai atmeta atidėjimo laikotarpiui pasibaigus, nes dėl naujai pelnytų 3 taškų reikšmingai keičiasi žaidimo koeficientai.
38. Kombinuotas statymas, kuriame yra vienas ar daugiau statymų LIVE (gyvai) pasirinkimų yra priimamas tik tada, kai kiekvienas iš statymų LIVE (gyvai) pasirinkimų yra patvirtinamas po atidėjimo laikotarpio. Jei bent vienas pasirinkimas nėra patvirtinimas, visas kombinuotas statymas yra atmetamas.

Pavyzdys: lošėjas atlieka kombinuotą statymą, kad laimės visos šios komandos – Chelsea, Man United ir Liverpool ir visos šios trys skirtingos rungtynės yra prasidėjusios. Pasirinkimas, kad Chelsea laimės lažybų organizatoriaus yra nepriimamas po atidėjimo laikotarpio, nes rungtynėse yra įmušamas įvartis kol statymas vis dar nebuvo patvirtintas. Taigi sistema tokiu atveju automatiškai atmeta visus tris lošėjo atliktus pasirinkimus ir grąžina

- statymą lošėjui.
39. Vieno statymo metu negalima atlikti statymo dėl lažybų įvykio baigčių, kurios viena kitai prieštarauja, pavyzdžiui, dėl tos pačios komandos pergalės ir pralaimėjimo. Taip pat vieno statymo metu negalima atlikti statymo dėl lažybų įvykių, kurių lažybų įvykio baigtys yra tiesiogiai susijusios, pavyzdžiui, lažybų įvykių Komanda 1 rungtynėse nugalės Komandą 2 ir Komanda 1 rungtynėse nugalės Komandą 2 rezultatu 1:0 baigtys tiesiogiai susiję, todėl vieno statymo metu negalima atlikti statymo dėl jų abiejų.
 40. Vieno statymo metu bet kuris lažybų įvykis gali būti nurodytas tik vieną kartą.
 41. Lošėjas privalo patikrinti atlikto statymo teisingumą paspausdamas specialų patvirtinimo mygtuką, po patvirtinimo lošėjas neturi teisės keisti arba atsisakyti atlikto statymo.

Antras skirsnis Lažybų kortelė

42. Lažybų kortelė yra pateikiama Lošėjo paskyroje ir joje yra saugoma 30 kalendorinių dienų.
43. Lošėjas atlikdamas statymą už pasirinktą lažybų įvykį, gali matyti savo pasirinkimus lažybų kortelėje, kurioje turi būti nurodoma tokia informacija:
 - 43.1. Lažybų įvykis (pavyzdžiui, krepšinis, tenisas, žirgų lenktynės ir t. t.).
 - 43.2. Lažybų įvykio laikas (laikas nurodytas lažybų pasiūloje).
 - 43.3. Lažybų įvykio dalyvio pavadinimas ar vardas (komandos pavadinimas, lenktynių dalyvio vardas ir t. t.).
 - 43.4. Statymo rūšis, kurią lošėjas pasirenka iš lažybų organizatoriaus siūlomo statymo rūšių sąrašo.
 - 43.5. Statymo tipas, kurią lošėjas pasirenka iš lažybų organizatoriaus siūlomo statymų tipų sąrašo.
 - 43.6. Statymo suma.
 - 43.7. Lažybų įvykio baigtis.
44. Lažybų kortelėje yra nurodomi duomenys apie lažybas – lažybų įvykiai, lažybų baigtys, lošėjo statoma suma, preliminari lažybų įvykio data ir (ar) laikas, statymo priėmimo laikas.
45. Lošėjas, norėdamas išsaugoti teisę gauti laimėjimą, privalo patikrinti ar lažybų kortelėje nėra klaidų, t. y. ar lažybų kortelėje pateikiama informacija atitinka atliktą statymą.
46. Lošėjo kortelėje lažybų įvykio ar lažybų įvykio dalyvio pavadinimas gali būti sutrumpintas, tačiau toks trumpinimas turi atitikti trumpinimo tradiciją oficialiuose informacijos šaltiniuose.

VII SKYRIUS LAŽYBŲ APRIBOJIMAI

47. Lažybų organizatorius turi teisę atsisakyti priimti statymą ar kitaip apriboti lošėjo dalyvavimą lažybose tik Reglamente numatytais atvejais:
 - 47.1. Sustabdyti statymų priėmimą bet kokiems lažybų įvykiams ir bet kokioms lažybų įvykio baigtims.
 - 47.2. Apriboti lažybų įvykių skaičių kombinuotame statyme.
48. Informacija apie visus nurodytus apribojimus yra skelbiama viešai lažybų pasiūloje.
49. Reglamento priedo Nr. 1 pateikiamais atvejais (50 punkte) lažybos gali būti anuliuotos. Anuliuavus lažybas lažybų koeficientas prilyginamas „1“ ir statymo suma yra iš karto įskaitoma į Lošėjo lošimų sąskaitą.
50. Lažybos anuliuojamos (t. y. įvykis įgauna neįvykusio lažybų įvykio statusą), jei:
 - 50.1. lažybų įvykis neįvyko;
 - 50.2. lažybų įvykio dalyvis, dėl kurio buvo atliktas statymas, nedalyvavo lažybų įvykyje bei, jei lažybų įvykyje nedalyvavo lažybų įvykio dalyvis, kurio dalyvavimas buvo paskelbtas

- lažybų pasiūloje;
- 50.3. jei užskaitomas techninis laimėjimas ar pralaimėjimas dėl to, kad bent vienas lažybų įvykio dalyvis nedalyvavo lažybų įvykyje (pavyzdžiui, komanda neatvyko į varžybas ar pan.);
 - 50.4. lošėjas atliko statymą po lažybų įvykio pradžios arba jei lošėjas atliko statymą iki lažybų įvykio pradžios, bet Bendrovės duomenų bazė per klaidą statymą užfiksavo po lažybų įvykio pradžios. Statymų „gyvai“ atveju, lažybos anuliuojamos tik tuo atveju, jeigu lošėjas atliko statymą ir Bendrovės duomenų bazė užfiksavo statymą po statymų priėmimo pabaigos. Visais atvejais lažybos anuliuojamos, jei lošėjas atliko statymą ar jo statymą Bendrovės duomenų bazė užfiksavo po lažybų įvykio pabaigos. Lažybų organizatorius nėra atsakingas už rodomų rungtynių (mačo) eigoje rezultatų tikslumą. Norint gauti patikimesnę ir laiku pateikiamą
 - 50.5. informaciją susieta su dabartiniu rungtynių (mačo) rezultatu, į kurią yra priimami statymai „gyvai“, rekomenduojame naudotis oficialiais informacijos šaltiniais.
 - 50.6. lažybų įvykis yra atšauktas;
 - 50.7. lažybų įvykis, kurio laikas yra reglamentuotas (pavyzdžiui, futbolas, krepšinis) nėra atidėtas, o šis prasideda anksčiau ar vėliau 72 valandomis nei tai skelbė lažybų įvykio organizatorius;
 - 50.8. atidėtas lažybų įvykis, kurio laikas yra reglamentuotas (pavyzdžiui, futbolas, krepšinis) prasideda anksčiau ar vėliau 72 valandomis nei tai skelbė lažybų įvykio organizatorius;
 - 50.9. atidėtas lažybų įvykis, kurio laikas yra nereglamentuotas (pavyzdžiui, tenisas) varžybų organizatorių paskelbiamas oficialiai atšaukiamu;
 - 50.10. lažybų įvykis yra nebaigtas. Tačiau lažybų baigtys, kurios yra įvykusios iki lažybų įvykio nutraukimo momento (pavyzdžiui, pirmo kėlinio baigtis, pirmas įmuštas įvartis ir jo laikas ir t.t.), laikomos įvykusiomis ir jų atžvilgiu lažybos neanuliuojamos;
 - 50.11. buvo pakeista lažybų įvykio vieta sukeičiant svečių ir šeimnininkų aikšteles (stadionus, kortus ir kt.), tačiau lažybų anuliavimo ir statymo sumų grąžinimo priežastimi negali būti šeimnininkų stadiono uždarymas arba jo pakeitimas neutraliu, arba savanoriškas priešininko stadiono pasirinkimas;
 - 50.12. lažybų įvykis buvo klaidingai lažybų organizatoriaus apibrėžtas lažybų pasiūloje (pavyzdžiui, toks lažybų įvykis negalėjo vykti);
 - 50.13. nėra galimybės nustatyti oficialaus lažybų įvykio rezultato;
 - 50.14. vieno statymo metu buvo atliekamas statymas dėl lažybų įvykių, kurių baigtys yra tiesiogiai susiję;
 - 50.15. lažybų įvykis perkeliamas į kitą vietovę (miestą), išskyrus atvejus, kai komandos yra iš vieno miesto arba jei tarptautinės rungtynės perkeliamos į kitą šalį. Taip pat lažybų įvykių perkėlus iš vienos neutralios vietos į kitą neutralią vietą, lažybos neanuliuojamos.
 - 50.16. lažybos, kurios yra sudarytos dėl beisbolo varžybų, yra iškart anuliuojamos, jei jos neprasideda lažybų pasiūloje nustatytu laiku. Šiuo atveju netaikoma atidėto lažybų įvykio taisyklė (Reglamento priedo Nr. 1 1.8 papunktis).
 - 50.17. lažybų „gyvai“ atveju, pats įvykio faktas neįvyko, t. y. įvykis prasidėjo, tačiau dėl bet kokių nors priežasčių nepasibaigė. Tokiu atveju neanuliuojami įvykiai, kurie įvyko iki lažybų įvykio nutraukimo, o neįvykę lažybų įvykiai anuliuojami.
51. Gramatinė klaida nekeičianti lažybų esmės, nėra laikoma lažybų anuliavimo pagrindu.
 52. Reglamento nežinojimas negali būti lažybų anuliavimo pagrindas.
 53. Jeigu lažybų organizatorius, sudarydamas lažybas su lošėju, suklydo iš esmės (akivaizdžiai klaidingas lažybų koeficientas, praleistas kablelis, pranašume teigiamas ženklas sukeistas su neigiamu, papildoma lažybų įvykio pasiūla neatitinka pagrindinių to paties įvykio baigčių pasiūlos (nugalėtojas, suminis, pranašumas ir pan.), baigties koeficientas iš esmės skiriasi nuo tos pačios baigties koeficientų kitų lažybų bendrovių pasiūloje, įskaitant tuos, kuriuos siūlo statymo priėmimo metu) ir šią klaidą lažybų organizatorius nustatė po lažybų įvykio pradžios,

tai lažybų organizatorius, vadovaudamasis raštišku vadovo sprendimu, anuliuoja lažybas ir sustabdo laimėjimų išmokėjimą. Apie tokį lažybų anuliovimą ir laimėjimų išmokėjimo sustabdymą bei jo priežastis lažybų organizatorius paskelbia viešai savo lažybų punktuose ar Bendrovės interneto tinklapyje. Jei lošėjas nesutinka su lažybų anuliovimu šiuo pagrindu, jis privalo per 10 darbo dienų nuo lažybų anuliovimo dienos lažybų organizatoriui pateikti pretenziją dėl tokio lažybų anuliovimo. Lažybų organizatorius privalo ne vėliau kaip per 10 kalendorinių dienų nuo lošėjo pretenzijos gavimo dienos pateikti lošėjui išsamų motyvuotą paaiškinimą, pagrįstą dokumentais. Jei lošėjas nesutinka su paaiškinime išdėstytais motyvais, lošėjas privalo apie tai informuoti lažybų organizatorių ne vėliau kaip per 10 kalendorinių dienų. Lažybų organizatorius per 10 kalendorinių dienų nuo tokio lošėjo sutikimo ar nesutikimo gavimo dienos privalo arba išmokėti lošėjui laimėjimą, arba lošėjas gali kreiptis į Lošimų priežiūros tarnybą arba teismą dėl kilusio ginčo sprendimo.

VIII SKYRIUS

REZULTATŲ NUSTATYMAS IR LAIMĖJIMŲ IŠMOKĖJIMO TVARKA

Pirmas skirsnis

Rezultatų nustatymas

54. Atsižvelgiant į lažybų organizatoriaus paskelbtus oficialius lažybų įvykio rezultatus nustatomos laimėtos ir nelaimėtos lažybos.
55. Vėlesni nagrinėjimai, susiję su įvykusi lažybų įvykiu (protestai, dopingo kontrolės ir kt.), nekeičia jau paskelbto oficialaus lažybų įvykio rezultato.
56. Lažybų įvykių, kurių laiko trukmė yra Reglamentuota (pavyzdžiui, futbolas, krepšinis), oficialiu laikomas tas rezultatas, kuris paskelbiamas pasibaigus sporto varžybų Reglamentu apibrėžtai pagrindinio varžybų laiko trukmei (be pratęsimų). Galimi nukrypimai nuo šios nuostatos, tačiau jie turi būti paskelbti lažybų organizatoriaus lažybų pasiūloje. Pavyzdžiui, gali būti siūloma lažintis dėl sporto varžybų baigties įskaitant pratęsimus.
57. Jei lažybų įvykis, kurio laiko trukmė yra Reglamentuota, nutraukiamas, lažybų rezultatu laikomas tas rezultatas, kuris buvo varžybų nutraukimo momentu, bet tik tuo atveju, jei tas rezultatas bus varžybų organizatorių pripažintas galiojančiu ir varžybos nebus kartojamos. Tai negalioja lažybų įvykiams, kurių baigtys tiesiogiai priklauso nuo laiko trukmės, pvz. krepšinio varžybose įmesta atskirų komandų, žaidėjų, bendra abiejų komandų taškų suma.
58. Jei lažybų įvykis, kurio nereglamentuota laiko trukmė (pavyzdžiui, tenisas), nėra įvykęs iki galo, o jo rezultatas varžybų organizatorių buvo paskelbtas galiojančiu, tai lažybų organizatorius tą rezultatą pripažins oficialiu (su sąlyga, kad tas lažybų įvykis prasidėjo).
59. Lažybų įvykio atšaukimas (atšauktas lažybų įvykis) taip pat laikomas oficialiu lažybų įvykio rezultatu, o statymo sumos grąžinamos lošėjams paprastų statymų atveju arba lažybų koeficientas nustatomas „1“ kombinuotų ir sisteminių statymų atveju.
60. Tuo atveju, kai du ar daugiau lažybų įvykio dalyvių užima tą pačią vietą, už kurią buvo lažinamasi, nustatant oficialų rezultatą laikoma, kad kiekvienas iš šių lažybų įvykio dalyvių užėmė tą vietą (pavyzdžiui, jei sportininkai A ir B užėmė tą pačią vietą, tai laikoma, kad laimėtoju yra tiek sportininkas A, tiek ir sportininkas B). Tokiu atveju laimėjimo dydis nustatomas lošėjo statymo sumą padalinus iš lažybų įvykio laimėtojų skaičiaus ir gautą skaičių padauginus iš lažybų koeficiento.
61. Kai pasikeičia lažybų įvykio rangas (pavyzdžiui, taurės varžybos pakeičiamos draugiškomis), oficialiu rezultatu pripažįstamas rezultatas, gautas naujo rango varžybose.
62. Jei lažybų įvykis buvo atidėtas, tai oficialus rezultatas neskelbiamas, o sudarytos lažybos laikomos galiojančiomis lažybų metu galiojusiais lažybų koeficientais. Įvykus lažybų įvykiui ir paskelbus oficialų rezultatą, galiojęs lažybų koeficientas taikomas paskaičiuojant laimėjimą.
63. Oficialų lažybų įvykio rezultatą, lažybų organizatorius privalo paskelbti bendrovės interneto

- tinklalapyje po lažybų įvykio pabaigos ar po oficialaus lažybų įvykio rezultato paskelbimo oficialiuose informaciniuose šaltiniuose.
64. Jeigu lažybų organizatoriaus paskelbtas lažybų įvykio rezultatas pasirodys neteisingas – skirsis nuo oficialaus lažybų įvykio rezultato (išskyrus atvejus, kai oficialus rezultatas keičiamas po vėlesnių nagrinėjimų), teisingu bus laikomas oficialus lažybų įvykio rezultatas nuo to momento, kai lažybų organizatorius paskelbs teisingą oficialų lažybų įvykio rezultatą.
 65. Jei varžybų metu lažybų įvykio organizatoriai ar teisėjai pakeičia varžybų nuostatas, šių varžybų rezultatas pripažįstamas oficialiu rezultatu (pavyzdžiui, šuolių varžybų metu sutrumpinama šuolių serija). Tai negalioja lažybų įvykiams, kurių baigtys tiesiogiai priklauso nuo laiko trukmės, pvz. krepšinio varžybose įmesta atskirų komandų, žaidėjų, bendra abiejų komandų taškų suma.
 66. Kai lažybų organizatorius nėra įsitikinęs oficialių informacijos šaltinių paskelbtos lažybų baigties patikimumu, jis turi teisę atidėti rezultato patvirtinimą iki 3 (trijų) darbo dienų. Apie tai lažybų organizatorius paskelbia bendrovės internetiniame tinklalapyje.
 67. Pasibaigus atidėjimo terminui laimėjimai išmokami vadovaujantis patikslintais oficialių informacijos šaltinių duomenimis arba, jei tokių nėra – pirminiais duomenimis.

Antras skirsnis **Laimėjimų išmokėjimo tvarka**

68. Laimėjimai išmokami vadovaujantis ALĮ 19 straipsnio 3 dalimi.
69. Teisę į laimėjimą lošėjas įgyja Reglamente nustatyta tvarka teisingai atspėjęs lažybų įvykio baigtį (-is).
70. Laimėjimai išmokami ne anksčiau, nei lažybų įvykio rezultatas paskelbiamas oficialiuose informaciniuose šaltiniuose ir lažybų organizatorius tai patvirtina – paskelbia lažybų įvykių rezultatus interneto tinklalapyje. Laimėjimai įskaitomi į lošėjo lošimų sąskaitą iš karto po rezultatų patvirtinimo.
71. Lošėjo prašymu lažybų organizatorius privalo išrašyti Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažymą apie jo gautas pajamas. Tokį prašymą lošėjas turi pateikti nuotoliniu lošimų organizatoriui elektroniniu ar kitu būdu, kreipiantis bendrovės kontaktais nurodytais, bendrovės interneto tinklalapyje.
72. Esant pagrįstam įtarimui, kad lošimo rezultatas buvo pasiektas dėl nesąžiningo lažybų įvykio dalyvių susitarimo (pavyzdžiui, įtariama, kad nesąžininga veikla lėmė lažybų įvykio baigtį (pavyzdžiui, įtariama, kad lažybų įvykio eigą/baigtį lėmė neleidžiami susitarimai, įtariama, kad statymą dėl lažybų įvykio atliko (atlieka) asmenys (asmuo), kurie patys dalyvauja kaip lažybų įvykio dalyviai, žaidėjai, treneriai, teisėjai, vienodus statymus ar jų kombinacijas atlieka tarpusavyje susiję asmenys ir pan.)) ar kitokios nesąžiningos lošėjų veiklos, tokio lošimo pagrindu apskaičiuotų laimėjimų išmokėjimas už tokį lošimo įvykį statymus atlikusiems lošėjams gali būti Bendrovės vadovo raštišku sprendimu (įsakymu) vienašališkai laikinai sustabdomas, siekiant surinkti su galimai nesąžiningu lošimu susijusią informaciją ir atlikti pirminį galimai nesąžiningų veiksmų tyrimą, tačiau bet koku atveju toks sustabdymas negali tęstis ilgiau nei 72 (septyniasdešimt dvi) valandas nuo atitinkamo lošimo įvykio. Apie Bendrovės vadovo įsakymą laikinai sustabdyti laimėjimų išmokėjimą yra informuojami visi lošėjai, informaciją apie tokį įsakymą paskelbiant Bendrovės interneto tinklalapyje. Per šiame punkte nurodytą laikiną laimėjimų išmokėjimo sustabdymo laikotarpį Bendrovei surinkus pakankamai informacijos, preliminariai patvirtinančios galimai nesąžiningo lošimo įvykio faktą, Bendrovė kreipiasi į lažybų įvykio sporto šakos federaciją (jei taikytina), ikiteisminio tyrimo instituciją, Priežiūros tarnybą, tarptautinę lošimų organizatorius vienijančią organizaciją ar kitą (-as) (vieną ar kelias) kompetentingą (-as) instituciją (-as) (įskaitant, bet neapsiribojant bendroves, vykdančias sporto varžybų ir/ar lažybų sandorių stebėseną) (toliau – kompetentinga institucija) dėl tyrimo dėl galimai nesąžiningo lošimo įvykio. Bendrovė, per 60 (šešiasdešimt)

kalendorinių dienų gavusi šios (-ių) atitinkamos (-ų) kompetentingos (-ų) institucijos (-ų) atsakymą dėl pradėto arba nepradėto tyrimo, apie tai nedelsiant informuoja Priežiūros tarnybą. Bendrovei kreipusis į atitinkamą (-as) kompetentingą (-as) instituciją (-as), laimėjimų išmokėjimo sustabdymo terminas Bendrovės vadovo raštišku sprendimu (įsakymu) yra pratęsiamas iki tol, kol bus gauta informacija, kad tyrimas nepradėtas, arba, pradėjus tyrimą, iki bet kokio galutinio vienos ar kelių kompetentingų institucijų atitinkamo sprendimo priėmimo dienos. Apie laimėjimų išmokėjimo sustabdymo termino pratęsimą informuojami visi lošėjai, informaciją apie tokį įsakymą paskelbiant Bendrovės interneto tinklapyje. Kompetentingai (-oms) institucijai (-oms) nepradėjus tyrimo ir Bendrovei gavus šią informaciją, Bendrovė nedelsiant, bet ne vėliau kaip per 3 (tris) darbo dienas, išmoka lošimo įvykio pagrindu apskaičiuotus laimėjimus lošėjams. Kompetentingai (-oms) institucijai (-oms) pradėjus tyrimą, Bendrovė ne vėliau nei per 10 (dešimt) darbo dienų nuo bet kokio galutinio aukščiau nurodytos vienos ar kelių kompetentingų institucijų atitinkamo sprendimo priėmimo dienos priima sprendimą dėl aptariamo lošimo įvykio pagrindu apskaičiuotų laimėjimų išmokėjimo (taikytina tuo atveju, jei kilę įtarimai dėl galimai nesąžiningo lošimo įvykio nurodytu atitinkamos kompetentingos institucijos sprendimu nėra patvirtinami). Jeigu kilę įtarimai patvirtinami, tai visi lažybų įvykiai, susiję su nesąžiningai vykusiomis varžybomis, yra laikomi atšauktais, jų koeficientus prilyginant 1 (taikytina tuo atveju, jei atitinkama kompetentinga institucija savo sprendimu patvirtina, kad aptariamas lošimo įvykis yra susijęs su nesąžininga veikla).

73. Jeigu lažybų įvykis nutrauktas, tai laimėjimų išmokėjimas dėl neįvykusių ir (arba) nepasibaigusių įvykių baigčių yra atidedamas iki tol, kol lažybų įvykis bus pabaigtas arba lažybų įvykio nugalėtojas bus paskelbtas oficialiuose informacijos šaltiniuose, bet ne ilgiau, kaip 72 valandoms nuo lažybų įvykio nutraukimo momento. Jeigu lažybų įvykis nebuvo pabaigtas arba lažybų įvykio nugalėtojas nebuvo paskelbtas per 72 valandas, tai laimėjimai išmokami už lažybas, kurios nebuvo anuliuotos.

IX SKYRIUS ATSKIROS LAŽYBŲ RŪŠYS

74. Jeigu šiame skyriuje nurodytos lažybų organizavimo taisyklės skiriasi nuo bendrųjų lažybų organizavimo taisyklių, taikomos šiame skyriuje nurodytos lažybų organizavimo taisyklės.

Pirmas skirsnis Amerikietiškas futbolas

75. Visi lažybų rezultatai nustatomi remiantis oficialiu NFL (Nacionalinės futbolo lygos) rezultatu arba <http://www.nfl.com>. patalpinta oficialia rungtynių rezultatų lentele. Kilus abejonių dėl NCAA (Nacionalinė studentų futbolo asociacija) rezultatų, remiamasi www.donbest.com. tinklapiu. Nėra atsižvelgiama į vėliau kaip 24 val. nuo rungtynių pabaigos padarytas statistikos pataisas.
76. Kai lažinamasi dėl rungtynių laimėtojo, tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją.
77. Kai lažinamasi dėl įvarčių handikapo (kai dėl tolimesnių lažybų yra pasirenkamos tam tikros sąlygos nugalėtojui nustatyti, nepaisant tikro rungtynių rezultato), tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją, galutinis rezultatas nustatomas įvertinus vienai iš komandų suteiktą pranašumą taškais.
78. Kai lažinamasi dėl bendro taškų skaičiaus, tai būtina nurodyti ar bendras per rungtynes pelnytų taškų skaičius (abiejų komandų kartu) bus didesnis arba mažesnis už pateiktą skaičių.
79. Lažinamasi už visą rungtynių eigą, įskaitant ir rungtynių pratęsimą, išskyrus, kai lažinamasi už konkrečius įvykius (pavyzdžiui, pirmojo kėlinio rezultatą ir pan.).

Antras skirsnis

Atletika

80. Diskvalifikavus lažybų įvykio dalyvį (-ius), lažybų rezultatai nustatomi remiantis medalių teikimo ceremonija, kurioje aukso medaliu apdovanojamas pirmosios vietos laimėtojas, sidabro – antrosios vietos laimėtojas, o bronzos – trečiosios vietos laimėtojas. Jeigu įvykio metu nėra numatyta medalių teikimo ceremonija, lažybų rezultatai nustatomi remiantis finišo linijos kirtimo tvarka (laimėtoju laikomas pirmas finišo liniją kirtęs dalyvis).
81. Kai lažinamasi dėl įvykio laimėtojo, tai būtina nurodyti įvykio laimėtoją. Diskvalifikavus lažybų įvykio dalyvį (-ius), lažybų rezultatai nustatomi remiantis medalių teikimo ceremonija, kurioje aukso medaliu apdovanojamas pirmosios vietos laimėtojas, sidabro – antrosios vietos laimėtojas o bronzos – trečiosios vietos laimėtojas. Jeigu įvykio metu nėra numatyta medalių teikimo ceremonija, lažybų rezultatai nustatomi remiantis finišo linijos kirtimo tvarka (laimėtoju laikomas pirmas finišo liniją kirtęs dalyvis).

Trečias skirsnis

Automobilių ir motociklų sportas

82. Visi lažybų rezultatai nustatomi remiantis oficialiu lenktynių protokolu ir neatsižvelgiama į visus tolimesnius užimamos vietos pakeitimus, kuriuos lėmė drausminis svarstymas arba kitos priežastys.
Kai lažinamasi dėl lenktynių laimėtojo, tai būtina nurodyti lenktynių laimėtoją. Statymai galioja, net jeigu lenktynininkas įvykyje nedalyvauja. Lenktynių pradžia laikomas duotas signalas pajudėti į apšilimo ratą. Jeigu lenktynės nutraukiamos ir vėliau pradamos iš naujo, visi statymai, nepaisant užimamos vietos pokyčių, lieka galioti.
Automobilių ir motociklų sporto taisyklėse, laikoma, kad tolimesni starto rikiuotės pakeitimai nebeturi įtakos tolimesnėms lažyboms dėl lenktynių laimėtojo. Ši taisyklė taip pat taikoma lažinantis, kuris pilotas užims aukštesnę vietą kvalifikacinėse varžybose ir kituose kvalifikacinių varžybų specialiuose staty muose.
83. Kai lažinamasi dėl lenktynių baigties, tai būtina nurodyti, kuris iš dviejų pasiūloje nurodytų pilotų finišuos pirmasis. Jeigu nei vienas iš pilotų nepatenka į lenktynes, visi statymai anuliuojami. Jeigu abu pilotai nebaigia lenktynių, laimėtoju laikomas daugiau ratų įveikęs pilotas. Jeigu abu pilotai pasitraukia iš lenktynių tam pačiame rate, visi statymai anuliuojami.
84. Kai lažinamasi dėl čempionato laimėtojo, tai būtina nurodyti čempionato laimėtoją. Bet kuris čempionato sezono nedalyvaujantis pilotas nėra laikomas lažybų įvykio dalyviu.
85. Lažybų rezultatai nustatomi remiantis gautų taškų suma, kuri rodoma apdovanojimų ceremonijos metu pasibaigus paskutinėms sezono lenktynėms, nėra atsižvelgiama į galimus vėlesnius protestus, diskvalifikavimus arba užimtos vietos pakeitimus.
86. Kai lažinamasi dėl konstruktorių taurės čempionato, tai būtina nurodyti komandą – konstruktorių taurės laimėtoją. Bet kuri čempionate nedalyvaujanti komanda nėra laikoma lažybų įvykio dalyve.
Lažybų rezultatai nustatomi remiantis gautų taškų suma, kuri rodoma apdovanojimų ceremonijos metu pasibaigus paskutinėms sezono lenktynėms, nėra atsižvelgiama į galimus vėlesnius protestus, diskvalifikavimus arba užimtos vietos pakeitimus.

Ketvirtas skirsnis

Beisbolas

87. Beisbolo profesionalų lygos (MLB) rungtynės laikomos įvykusios, jeigu sužaisti devyni kėliniai. Jeigu rungtynės neprasideda lažybų pasiūloje nurodytu laiku, visi statymai anuliuojami (no action - nėra veiksmo).

88. Visi nutrauktų, atidėtų ir (arba) perkeltų varžybų statymai yra anuliuojami, išskyrus tuos atvejus, kai varžybas numatoma pabaigti tą pačią pradiniam varžybų laike nurodytą dieną (iki minėtos dienos 23 val. 59 min. 59 sek.).
89. Kai lažinamasi dėl rungtynių laimėtojo, tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją.
90. Lažinamasi už visą rungtynių eigą, įskaitant ir rungtynių pratęsimą, papildomus kėlinius, išskyrus, kai lažinamasi už konkrečius lažybų įvykius (pavyzdžiui, pirmojo kėlinio rezultatą ir pan.).
91. Jei rungtynių dalyviai nusprendė nežaisti 9-ojo kėlinio (pavyzdžiui, atsilikusi komanda negalėjo iškovoti taško atakuojančio kėlinio metu, o pirmaujanti komanda nusprendė netęsti savo atakos), visi statymai lieka galioti.
92. Jei oficialus organizatorius prieš rungtynių pradžią paskelbia, kad yra keičiamas kėlinių skaičius (pavyzdžiui, 7 vietoj 9-ių), visi statymai lieka galioti, jei žaidžiami 7 kėliniai.

Penktas skirsnis

Boksas

93. Lažybų rezultatai dėl kovos nustatomi remiantis oficialiu kovai pasibaigus paskelbtu rezultatu, jeigu nėra nurodyta kitaip arba lažybų baigtis jau yra išspręsta. Sprendžiant lažybas, neatsižvelgiama į vėliau pateiktus protestus arba rezultatų pataisus. Pakeitus boksininką, visi statymai anuliuojami.
94. Kai lažinamasi dėl laimėtojo būtina nurodyti kovos laimėtoją. Lažybose oficiali kovos pradžia yra nuskambėjęs pirmojo raundo gongas.

Šeštas skirsnis

Dviračių sportas

95. Kai lažinamasi dėl etapo laimėtojo, tai būtina nurodyti atitinkamo etapo laimėtoją.
96. Kai lažinamasi dėl dviejų variantų etapo baigties, tai būtina nurodyti, kuris iš dviejų dviratininkų atitinkamame etape finišuos pirmas. Statymai galioja, jeigu abu dviratininkai pradeda atitinkamą etapą. Jeigu abu dviratininkai nepabaigia etapo, visi statymai anuliuojami, nepaisant pasitraukimo metu užimamos vietos.
97. Kai lažinamasi dėl lenktynių laimėtojo, tai būtina nurodyti lenktynių laimėtoją.

Septintas skirsnis

Futbolas

98. Futbolo taisyklėse, 1-uju kėliniu laikomas nustatytos 45 minučių trukmės pirmojo kėlinio laikas bei teisėjo pridėtas 1-ojo kėlinio laikas. Pagrindiniu rungtynių laiku ir „90 žaidimo minučių“ yra laikomos 90 nustatytų 1-ajame ir 2-ajame kėliniuose sužaistų minučių, įskaitant teisėjo pridėtus kėlinių laikus. Papildomu laiku laikomas pagrindiniam rungtynių laikui arba 90 žaidimo minučių pasibaigus pridėtas papildomas numatytas žaidimo laikas, teisėjo pridėtas papildomas laikas. Aukšinis įvartis – nugalėtoji komanda, kuri per papildomą laiką, skirtą pasibaigus pagrindiniam rungtynių laikui, pirmoji įmuša įvartį ir (arba) baudinių mušimo laikas. Visi futbolo rungtynių lažybų rezultatai nustatomi remiantis sužaistų 90 žaidimo minučių rezultatu, nebent yra nurodyta kitaip arba lažybų baigtis jau yra išspręsta.
99. Bendrovė neatsako už transliavimo metu padarytas faktines klaidas ir pataisus.
100. Jeigu rungtynės žaidžiamos neutralioje aikštėje, kairėje aikštės pusėje išsirikiavusi komanda yra laikoma šeimininkų komanda, o dešinėje – svečių.
101. Rungtynių rezultatas galioja nesvarbu kuri komanda yra rungtynių šeimininkas.
102. Neįvykus rungtynėms, visi statymai anuliuojami, išskyrus tuos atvejus, kai rungtynių pradžios

- laikas perkeliamas 72 valandoms nuo neįvykusių rungtynių dienos.
103. Jei rungtynės buvo nutrauktos ir pakartotinės rungtynės prasideda per 72 valandas nuo turėjusių įvykti rungtynių pradžios, visi statymai lieka galioti. Jei pakartotinės rungtynės prasideda vėliau nei per 72 valandas, visi statymai yra anuluojami.
 104. Kai lažinamasi dėl rungtynių laimėtojo, tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją pasibaigus pagrindiniam rungtynių laikui.
 105. Kai lažinamasi dėl tikslaus rezultato, tai būtina nurodyti rungtynių rezultatą pasibaigus pagrindiniam rungtynių laikui.
 106. Kai lažinamasi dėl dviejų rezultatų t. y. pirmojo kėlinio ir rungtynių, tai būtina nurodyti pirmojo kėlinio rezultatą ir rezultatą pasibaigus pagrindiniam rungtynių laikui.
 107. Kai lažinamasi dėl pirmąjį įvartį įmušusio žaidėjo, tai būtina nurodyti pirmąjį įvartį per pagrindinį rungtynių laiką įmušusį žaidėją. Žaidėjas įmušęs įvartį į savo komandos vartus nelaikomas įmušusiu įvartį. Visi statymai anuluojami, jeigu nurodyti žaidėjai nežaidžia rungtynėse. Statymai už žaidėjus, kurie iki pirmojo rungtynių įvarčio yra keičiami arba pašalinami iš aikštės, laikomi pralaimėtais. Jeigu rungtynės nutraukiamos neįmušus įvarčių, visi statymai anuluojami, įskaitant statymus už pirmąjį įvartį įmušusį žaidėją
 108. Jeigu rungtynės nutraukiamos – visi statymai anuluojami, išskyrus statymus dėl įvykių, kurie rungtynių metu jau įvyko (pavyzdžiui, pirmasis įvartis ir kt.).
 109. Kai lažinamasi dėl bendro įvarčių skaičiaus, tai būtina nurodyti bendrą per pagrindinį rungtynių laiką įmuštų įvarčių skaičių. Pavyzdžiui. 3+, reiškia, kad lažybos laimimos, jeigu per rungtynes įmušami 3 ir daugiau įvarčių.
 110. Kai lažinamasi dėl daugiau arba mažiau įmuštų įvarčių skaičių, tai būtina nurodyti ar bendras per pagrindinį rungtynių laiką įmuštų įvarčių skaičius bus didesnis arba mažesnis už pateiktą įvarčių skaičių.
 111. Kai lažinamasi dėl kėlinio, kuriame įmušta daugiausia įvarčių, tai būtina nurodyti kuriame pagrindinio rungtynių laiko kėlinyje abi komandos įmuš daugiausia įvarčių.
 112. Kai lažinamasi dėl laimėjusios komandos (atmetant lygiųjų galimybę t.y. kai komandos sulošia lygiosioms), tai būtina nurodyti kuri komanda laimės rungtynes pasibaigus pagrindiniam rungtynių laikui. Rungtynėms pasibaigus lygiosiomis, statymai anuluojami.
 113. Kai iš karto lažinamasi dėl trijų rungtynių baigties galimų parinkčių: laimi šeimininkų arba svečių komanda, šeimininkų komanda laimi arba sužaidžia lygiosiomis, svečių komanda laimi arba sužaidžia lygiosiomis, tada šis lažinimosi būdas yra vadinamas „dvigubas šansas“.
 114. Kai lažinamasi dėl įvarčių handikapo (kai dėl tolimesnių lažybų yra pasirenkamos tam tikros sąlygos nugalėtojui nustatyti, nepaisant tikro rungtynių rezultato), tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją pasibaigus pagrindiniam rungtynių laikui, galutinis rezultatas nustatomas įvertinus vienai iš komandų suteiktą pranašumą įvarčiais.
 115. Kai lažinamasi dėl pirmojo įvarčio laiko ir (arba) pirmojo komandos įvarčio laiko, tai būtina nurodyti laiko intervalą (pvz. 21-30 minutė), kuriame bus įmuštas pirmasis įvartis, pirmasis vienos iš komandų įvartis arba sekantis rungtynių įvartis. Lažybų intervalo laikas nustatomas remiantis TV transliacijoje rodomu laiku. Jeigu įmušus įvartį, rungtynių transliacijos laikrodis rodo, kad įvartis įmuštas rungtynių 19 min. ir 5 sek., laikoma, kad įvartis įmuštas 20 rungtynių min. Jeigu rungtynės nutraukiamos neįmušus pirmojo įvarčio, visi statymai dėl pirmojo įvarčio, kuriuose nurodytas laiko intervalas iki varžybų nutraukimo, neįskaitant varžybų nutraukimo laiko, yra laikomi pralaimėtais. Pavyzdžiui, jeigu rungtynės nutraukiamos sužaidus 25 min., statymai, kuriuose nurodyti laiko intervalai 1-10 ir 11-20, laikomi pralaimėtais.
 116. Kai lažinamasi dėl visų smūgių į vartus sumos (t.y. tikslų ir netikslų smūgių suma į vartus), tai reikia nurodyti visų smūgių į vartus sumą. Atblokuoti smūgiai nėra įtraukiami į šią sumą. Oficialūs rezultatai paskelbiami remiantis UEFA.com tinklalapiu.
 117. Kai lažinamasi dėl įvarčių, kampinių, kortelių parodymo, žaidėjų keitimo intervalų, tai būtina nurodyti, ar per pateiktą laiko intervalą bus įmuštas vienas ar daugiau įvarčių, skirti vienas ar daugiau kampinių, parodyta viena ar daugiau kortelių.

118. Lažybų rezultatai dėl laiko intervalo nustatomi remiantis TV transliacijoje rodomu laiku. Jeigu įmušus įvartį rungtynių transliacijos laikrodis rodo, kad įvartis įmuštas rungtynių 19 min. ir 5 sek., laikoma, kad įvartis įmuštas 19:05. Jeigu rungtynių metu žaidėjui skiriama pakartotinai
119. geltona kortelė ir iš karto raudona, tai skaičiuojamos ir pakartotina geltona, ir raudona kortelės. Jei skiriama iš karto raudona kortelė, tai skaičiuojama tik raudona kortelė.
120. Įvarčių laikas yra fiksuojamas minučių tikslumu remiantis rungtynių TV transliacija. Pavyzdžiui, jeigu pirmasis įvartis įmuštas praėjus 20 sekundžių nuo žaidimo pradžios, įvartis laikomas įmuštu pirmąją žaidimo minutę. Įvartis įmuštas praėjus 73 minutėms ir 2 sekundėms nuo žaidimo pradžios, yra laikomas įmuštu 74 min. Įvartis įmuštas per teisėjo pridėtą 1-ojo kėlinio laiką laikomas įmuštu 45 min. Įvartis įmuštas per teisėjo pridėtą 2-ojo kėlinio laiką laikomas įmuštu 90 min.
121. Kai lažinamasi dėl bendro kampinių arba 1-ojo kėlinio kampinių arba 2-ojo kėlinio kampinių skaičiaus, tai būtina nurodyti tikslų per pagrindinį rungtynių laiką skirtų kampinių skaičių (pvz., 8 kampiniai) arba kampinių intervalą (pvz., 12-14 kampinių).
122. Teisėjo paskirti tačiau, dėl bet kurios priežasties nepakelti kampiniai, neskaičiuojami. Lažybų rezultatai nustatomi remiantis visa turima faktine medžiaga. Jei rungtynės nutraukiamos – visi statymai anuliuojami, išskyrus statymus dėl įvykių, kurie rungtynių metu jau įvyko (pavyzdžiui, pirmasis įvartis ir kt.).
123. Kai lažinamasi dėl diviziono laimėtojo, komandos užimama vieta yra nustatoma remiantis galutine užimama vieta pasibaigus reguliariajam diviziono sezonui, neatsižvelgiant į atkrentamųjų varžybų rezultatus bei ginčijamus rungtynių rezultatus dėl kurių atimami taškai. Jeigu iš komandos taškai atimami reguliariojo sezono metu, skaičiuojant galutinį taškų skaičių, minėti taškai atimami. Jeigu taškai atimami jau sužaidus visas diviziono sezono rungtynes, vertinant bendrą turimų taškų skaičių, atimti taškai neskaičiuojami.
124. Kai lažinamasi dėl diviziono laimėtojo handikapo principu (kai dėl tolimesnių lažybų yra pasirenkamos tam tikros sąlygos nugalėtojui nustatyti, nepaisant tikro rungtynių rezultato), tai būtina nurodyti diviziono laimėtoją, įvertinus komandai suteiktą pranašumą taškais.
125. Ne mažiau kaip vienai kiekvieno diviziono komandai pranašumas taškais nėra suteikiamas, o visoms kitoms diviziono komandos suteikiamas tam tikras pranašumas taškais (startinis pranašumas). Galutinės vietos nustatomos prie bendro kiekvienos komandos sezono taškų skaičiaus pridėdant komandai skirtą pranašumą taškais.
126. Statymai atliekami iki sezono pradžios, komandoms surinkus vienodą taškų skaičių, taikoma „dead heat“ taisyklė – išmoka apskaičiuojama koeficientą padalijus ir padauginus iš pastatytos sumos. Įvarčių skirtumas nėra skaičiuojamas.
127. Kai lažinamasi dėl įmušusio įvartį žaidėjo, tai būtina nurodyti žaidėją, kuris bet kuriuo rungtynių metu iki rungtynių pagrindinio laiko pabaigos įmuš įvartį. Į savo komandos vartus įmušti įvarčiai nėra skaičiuojami. Visi statymai anuliuojami, jeigu žaidėjas nepasirodo aikštėje iki pagrindinio laiko pabaigos. Visi rungtynėse dalyvaujantys žaidėjai laikomi lažybų įvykio dalyviais.
128. Sezono pabaiga laikomas reguliaraus sezono varžybų pabaigos laikas.
129. Kai lažinamasi dėl komandos kuri pradės rungtynes, tai būtina nurodyti kuri komanda pradės rungtynes. Statymai priimami ne vėliau kaip 10 minučių iki rungtynių pradžios

Aštuntas skirsnis **Golfas**

130. Išankstiniai statymai (angl. ante-post bets) anuliuojami, jeigu žaidėjai iškrito kvalifikacinėse varžybose arba dėl bet kurių priežasčių nedalyvauja turnyre.

Devintas skirsnis **Krepšinis**

131. Visi lažybų rezultatai dėl krepšinio ir Europos krepšinio rungtynių nustatomi remiantis įskaitant pratęsimą, nebent yra nurodyta kitaip arba lažybų baigtis jau yra išspręsta. Už lažybas dėl rungtynių laimėtojo bei lažybas handikapo principu (kai dėl tolimesnių lažybų yra pasirenkamos tam tikros sąlygos nugalėtojui nustatyti, nepaisant tikro rungtynių rezultato) vyksta po pratesimo (-ų).
132. Reglamento devintame skirsnyje Krepšinio taisyklėse, laikoma, kad pusė rungtynių laiko yra sužaisotos 20 min. 1-osios rungtynių pusės ir 20 min. 2-osios rungtynių pusės. Pagrindinis rungtynių laikas yra 40 bendrų žaidimo minučių, neskaitant pratęsimo. Krepšinio lygose (pavyzdžiui, NBA, CBA), kuriose viso žaidimo laikas yra 48 minutės (12 minučių po 4 kėlinius), pusė rungtynių laiko yra 24 minutės. 21-a žaidimo minute laikoma 21-a žaidimo minutė, skaičiuojant nuo rungtynių pradžios.
133. Jeigu rungtynės nutraukiamos nesužaidus pagrindinio rungtynių laiko, visi statymai yra anuliuojami, išskyrus statymus dėl įvykių, kurie rungtynių metu jau įvyko (pavyzdžiui, pirmojo kėlinio rezultatai).
134. Kai lažinamasi dėl rungtynių laimėtojo, taip pat gali būti pateikiama pasiūla lažintis rungtynių lygiosiomis, kai komandos surenka vienodą taškų skaičių ir rungtynės būna paskelbiamos „lygiosiomis“.
135. Kai lažinamasi dėl bendro taškų skaičiaus, tai būtina nurodyti bendrą, įskaitant pratęsimą, abiejų komandų įmestų taškų skaičių.
136. Kai lažinamasi dėl pusės rungtynių laiko laimėtojo, tai būtina nurodyti pusės rungtynių laiko laimėtoją. Tokiam lažybų variantui pateikiama „lygiųjų“ pasiūla.
137. Kai lažinamasi dėl lyginio arba nelyginio per visą rungtynių laiką (įskaitant ir papildomus kėlinius) įmestų taškų skaičiaus, tai būtina nurodyti lyginį arba nelyginį bendrą per rungtynių laiką įmestų taškų skaičių.
138. Kai lažinamasi dėl turnyro laimėtojo, tai būtina nurodyti turnyro laimėtoją. Jeigu nėra nurodyta kitaip, tokio tipo lažybų rezultatai nustatomi pasibaigus atkrintamųjų varžybų serijai, o ne remiantis reguliariojo sezono pabaigos turnyrine lentele.

Dešimtas skirsnis **Ledo ritulys**

139. Visi lažybų rezultatai dėl ledo ritulio rungtynių nustatomi remiantis rezultatu pasiektu sužaidus 60 žaidimo minučių. 60 žaidimo minučių yra trys pagrindinio rungtynių laiko kėliniai. Papildomas laikas ir baudinių serija neskaičiuojami, nebent yra nurodyta kitaip.
140. Kai lažinamasi dėl rungtynių laimėtojo, tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją.
141. Kai iš karto lažinamasi dėl trijų rungtynių baigties galimų parinkčių: laimi šeimininkų arba svečių komanda, šeimininkų komanda laimi arba sužaidžia lygiosiomis, svečių komanda laimi arba sužaidžia lygiosiomis, tada šis lažinimosi būdas yra vadinamas „dvigubas šansas“.
142. Kai lažinamasi dėl daugiau arba mažiau įmuštų įvarčių skaičiaus, tai būtina nurodyti ar bendras per rungtynes įmuštų įvarčių skaičius bus didesnis arba mažesnis už pateiktą įvarčių skaičių. Papildomas laikas neskaičiuojamas, nebent yra nurodyta kitaip.
143. Kai lažinamasi dėl įvarčių handikapo (kai dėl tolimesnių lažybų yra pasirenkamos tam tikros sąlygos nugalėtojui nustatyti, nepaisant tikro rungtynių rezultato), tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją, galutinis rezultatas skaičiuojamas įvertinus suteiktą pranašumą įvarčiais.

Vienuoliktas skirsnis **Rankinis**

144. Visi lažybų rezultatai dėl rankinio rungtynių nustatomi remiantis rezultatu pasiektu sužaidus 60 žaidimo minučių. Papildomi kėliniai ir baudinių serija neskaičiuojami, nebent nurodyta kitaip.

145. Kai lažinamasi dėl rungtynių laimėtojo, tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją.
146. Kai lažinamasi handikapo principu (kai dėl tolimesnių lažybų yra pasirenkamos tam tikros sąlygos nugalėtojui nustatyti, nepaisant tikro rungtynių rezultato), tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją, galutinis rezultatas skaičiuojamas įvertinus suteiktą pranašumą įvarčiais.
147. Kai lažinamasi dėl bendro įvarčių skaičiaus, tai būtina nurodyti bendrą (abiejų komandų kartu) per rungtynes įmuštų įvarčių skaičių.
148. Kai iš karto lažinamasi dėl trijų rungtynių baigties galimų parinkčių: laimi šeiminkų arba svečių komanda, šeiminkų komanda laimi arba sužaidžia lygiosiomis, svečių komanda laimi arba sužaidžia lygiosiomis, tada šis lažinimosi būdas yra vadinamas „dvigubas šansas“.

Dvyliktas skirsnis **Regbis**

149. Regbio taisyklėse, laikoma, kad 1-jo kėlinio pabaiga yra 40 nustatytų 1-jame kėlinyje sužaistų minučių. Pagrindiniu rungtynių laiku ir „80 žaidimo minučių“ yra laikomos 80 nustatytų 1-ajame ir 2-jame kėliniuose sužaistų minučių. Papildomas laikas – numatytas žaidimo laikas pasibaigus pagrindiniam rungtynių laikui ir 80 žaidimo minučių laikui.
150. Visų regbio rungtynių lažybos remiasi rezultatu pasiektu sužaidus 80 žaidimo minučių, nebent yra nurodyta kitaip arba lažybų baigtis jau yra išspręsta. Pasibaigus numatytoms 80 žaidimo minučių, gali būti siūlomos lažybos dėl rungtynių rezultato pasibaigus papildomam laikui.
151. Visi su papildomu laiku susiję statymai anuliuojami, jeigu rungtynės nutraukiamos iki jų numatytos pabaigos, nebent yra nurodyta kitaip arba lažybų baigtis jau yra išspręsta.
152. Jeigu rungtynės nutraukiamos nesužaidus 80 žaidimo minučių, visi statymai anuliuojami, nebent yra nurodyta kitaip arba lažybų baigtis jau yra išspręsta.
153. Kai lažinamasi dėl rungtynių laimėtojo, tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją pasibaigus pagrindiniam laikui.
154. Kai lažinamasi dėl įvarčių handikapo (kai dėl tolimesnių lažybų yra pasirenkamos tam tikros sąlygos nugalėtojui nustatyti, nepaisant tikro rungtynių rezultato), tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją pasibaigus pagrindiniam rungtynių laikui, galutinis rezultatas nustatomas įvertinus vienai iš komandų suteiktą pranašumą taškais.

Tryliktas skirsnis **Salės futbolas**

155. Visi lažybų rezultatai dėl salės futbolo rungtynių nustatomi remiantis rezultatu pasiektu sužaidus 40 žaidimo minučių, nebent yra nurodyta kitaip arba lažybų baigtis jau yra išspręsta. Papildomas laikas ir baudinių serija nėra skaičiuojami.
156. Kai lažinamasi dėl rungtynių nugalėtojo, tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją.
157. Kai lažinamasi dėl įvarčių handikapo (kai dėl tolimesnių lažybų yra pasirenkamos tam tikros sąlygos nugalėtojui nustatyti, nepaisant tikro rungtynių rezultato), tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją, galutinis rezultatas skaičiuojamas įvertinus suteiktą pranašumą įvarčiais.
158. Kai lažinamasi dėl daugiau arba mažiau įmuštų įvarčių skaičiaus, tai būtina nurodyti ar bendras per rungtynes įmuštų įvarčių skaičius bus didesnis arba mažesnis už pateiktą įvarčių skaičių.

Keturioliktas skirsnis **Snukeris**

159. Visi laimėjusieji nustatomi remiantis Bendrovės rodoma statymo suma statymo priėmimo metu. Nėra atsižvelgiama į pasibaigus varžyboms vieno iš žaidėjų pateiktą apeliaciją, dėl kurios vėliau buvo pakeistas varžybų rezultatas.
160. Kai lažinamasi dėl laimėtojo, tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją.

Penkioliktas skirsnis Tenisas

161. Kai lažinamasi dėl mačo nugalėtojo, tai būtina nurodyti mačo nugalėtoją. Jeigu vienas iš mačo dalyvių pasitraukia iš mačo, visi statymai anuliuojami nesvarbu koks rezultatas buvo iki mačo dalyvio pasitraukimo.
162. Kai lažinamasi dėl mažesnio arba didesnio geimų skaičiaus negu pateikiama per mačą arba atskirus individualius setus, tai būtina nurodyti mažesnę ar didesnę geimų skaičių, kuris bus sužaidtas per visą teniso mačą arba atskirus individualius setus.
163. Jeigu lažinamasi, kad geimų skaičius bus mažesnis, tai lažybos laikomos galiojančiomis kai geimų skaičius yra mažesnis negu pateikiama. Jeigu geimų skaičius yra toks pats koks yra pateikiamas ant lažybų kortelės, tuomet visi statymai yra anuliuojami.
164. Jeigu lažinamasi, kad geimų skaičius bus didesnis, tai lažybos laikomos galiojančiomis kai surenkamų taškų skaičius yra didesnis negu pateikiama per setą arba visą mačą. Jeigu geimų skaičius yra toks pat koks yra pateikiamas ant lažybų kortelės, tuomet visi statymai yra laikomi galiojančiais. Jeigu setas yra nutraukiamas per 4:4 arba 5:4 rezultatą yra laikoma, kad lažybos dėl didesnio negu pateikiama geimų skaičiaus yra pabaigtos ir šiuo atveju laiminti kombinacija yra didesnis nei 9,5. Jeigu setas prasitęstu, tuomet privaloma sužaisti daugiau nei 9,5 geimų tame sete.
165. Kai lažinamasi dėl seto nugalėtojo, tai būtina nurodyti teniso žaidėją, kuris laimės setą.
166. Kai lažinamasi dėl mačo arba seto rezultatų geimuose kai galutinis rezultatas yra pakeičiamas handikapo principu (kai dėl tolimesnių lažybų yra pasirenkamos tam tikros sąlygos nugalėtojui nustatyti, nepaisant tikro rungtynių rezultato), tai būtina nurodyti galutinį geimų rezultatą mače ir setuose. Lažybos apskaičiuojamos tokia tvarka: prie pirmojo sąrašė esančio teniso žaidėjo laimėtų geimų skaičiaus yra pridamas arba atimamas handikapas (handikapas atimamas kai prie lažybų kortelės yra pažymėtas minuso „ – “ ženklas). Jeigu pirmas sąrašė esantis teniso žaidėjas turi pranašumą įskaitant handikapą tuomet jis laikomas nugalėjusiu. Tačiau jeigu po handikapo principo abu žaidėjai turi po lygų skaičių geimų, visi statymai anuliuojami. Jeigu antras sąrašė esantis teniso žaidėjas turi pranašumą įskaitant handikapą tuomet jis laikomas nugalėjusiu. Tačiau jeigu po handikapo principo abu žaidėjai turi po lygų skaičių geimų, visi statymai anuliuojami.
167. Kai lažinamasi dėl sužaisto setų skaičiaus, tai būtina nurodyti visą tikslų skaičių setų, kurių bus sužaista per mačą.
168. Kai lažinamasi dėl teniso žaidėjo, kuris laimės bent vieną setą, tai būtina nurodyti teniso žaidėją, kuris laimės bent vieną setą per visą teniso mačą.
169. Kai lažinamasi dėl pirmojo seto ir teniso mačo nugalėtojo, tai būtina nurodyti teniso žaidėją, kuris laimės pirmąjį setą ir laimės mačo pabaigoje. Galimi statymo variantai:
„1-1“ – pirmasis sąrašė esantis teniso žaidėjas laimės pirmąjį setą ir visą mačą.
„1-2“ – pirmasis sąrašė esantis teniso žaidėjas laimės pirmąjį setą, tačiau pralaimės visą mačą.
„2-1“ – antrasis sąrašė esantis teniso žaidėjas laimės pirmąjį setą, tačiau pralaimės visą mačą.
„2-2“ – antrasis sąrašė esantis teniso žaidėjas laimės pirmąjį setą ir visą mačą.
170. Kai lažinamasi dėl tikslaus rezultato, tai būtina nurodyti galutinį tikslų teniso mačo rezultatą.
171. Žaidėjas, pirmas laimėjęs šešis geimus, laimi setą, kai jo varžovas yra laimėjęs ne daugiau nei keturis geimus. Priešingu atveju setas tęsiamas, kol vienas žaidėjų įgys dviejų geimų persvarą. Šiai skaičiavimo sistemai gali būti panaudota alternatyva – tie-break (lemiamo geimo) skaičiavimo sistema. Kai lažinamasi dėl tie-break (lemiamo geimo) sistemos skaičiavimo taikymo teniso sete panaudojimo, tai būtina nurodyti ar tie-break bus panaudotas ar ne.
172. Jei žaidžiamas tie-break arba super tie-break, statymai skaičiuojami kaip už vieną žaidimą. Pavyzdžiui, jei tie-break žaidžiamas trečiajame sete (tie-break rezultatas 7:4) ir galutinis rezultatas yra 2:1 (6:4, 4:6, 7:6), bendras šio žaidimo skaičius rungtynės yra 33, pirmasis

- žaidėjas turi 17 žaidimų, o antrasis žaidėjas turi 16 žaidimų. Jei vietoj paskutinio seto žaidžiamas tie-break, tai taip pat skaičiuojama kaip vienas žaidimas.
173. Kai lažinamasi dėl geimo nugalėtojo, tai būtina nurodyti teniso žaidėją kuris laimės geimą.
 174. Kai lažinamasi dėl dviejų geimo nugalėtojo iš eilės, tai būtina nurodyti teniso žaidėją, kuris laimės du geimus iš eilės per vieną teniso mačą.
 175. Jeigu teniso žaidėjas pasitraukia (pavyzdžiui, dėl traumos ar kitų priežasčių) iš mačo prieš jam prasidedant, visi statymai yra anuliuojami.
 176. Jeigu teniso žaidėjas pasitraukia (pavyzdžiui, dėl traumos ar kitų priežasčių) iš mačo jam jau prasidėjus, visi statymai kurie jau yra galiojantys bus nuspręsti pagal rezultatą iki to momento kai žaidėjas pasitraukė iš mačo. Statymai kurie buvo negaliojantys, bus anuliuojami ir statymai dėl galutinio mačo rezultato taip pat bus anuliuojami.
 177. Atvirųjų teniso turnyrų vėluojančio mačo atveju, jeigu turnyro organizatoriai pilnai neatšaukia mačo ir paskiria žaidėjus laukti iki kol jie galės varžytis, tuomet visi statymai lieka galioti iki mačo įvykio.

Šešioliktas skirsnis Tinklinis

178. Visi tinklinio rungtynių lažybų rezultatai yra nustatomi remiantis pagrindinio rungtynių laiko rezultatu. 5-ojo (lemiamojo seto) rezultatai neskaičiuojami.
179. Nutraukus rungtynes, visi statymai anuliuojami, išskyrus statymus dėl įvykių, kurie rungtynių metu jau įvyko (pavyzdžiui, pirmojo seto laimėjimas ir pan.).
180. Kai lažinamasi dėl rungtynių laimėtojo, tai būtina nurodyti rungtynių laimėtoją.
181. Kai lažinamasi dėl seto laimėtojo, tai būtina nurodyti seto laimėtoją.
182. Kai lažinamasi dėl tikslaus rezultato, tai būtina nurodyti tikslų rungtynių rezultatą.
183. Kai lažinamasi dėl bendro taškų skaičiaus, tai būtina nurodyti ar abiejų komandų per rungtynes kartu pelnytų taškų skaičius bus didesnis arba mažesnis už pateiktą skaičių.
184. Kai lažinamasi dėl seto taškų skaičiaus, tai būtina nurodyti ar abiejų komandų per vieną setą kartu pelnytų taškų skaičius bus didesnis arba mažesnis už pateiktą skaičių.
185. Kai lažinamasi dėl turnyro laimėtojo, tai būtina nurodyti turnyro laimėtoją. Turnyro laimėtojo lažybų rezultatai nustatomi pasibaigus atrankinėms rungtynėms. Neatsižvelgiama į turnyrinės lentelės vietą reguliariojo sezono pabaigoje.

Septynioliktas skirsnis Žiemos sportas

186. Jeigu dėl bet kokios priežasties statymo pasirinkimas nedalyvauja žiemos sporto įvykyje, statymas yra anuliuojamas net jeigu įvykis ir prasidėjo.
187. Greitojo nusileidimo (angl. downhill) ir slalomo atveju, kad lažybos įvyktu ir statymai nebūtų anuliuoti, abu dalyviai tiek slalome tiek greitajame nusileidime (angl. downhill) turi pradėti varžytis.
188. Šuoliais su slidėmis atveju, kad statymai nebūtų anuliuoti, abu šuolininkai turi įgyti teisę dalyvauti varžybose ir jas pradėti.
189. Kalnų slidinėjimu atveju, jeigu rungtynių metu nėra nė vieno slidininko dalyvaujančio rungtynėse, visi statymai yra anuliuojami.

Aštuonioliktas skirsnis Žirgų ir šunų lenktynės

190. Bendrovės interneto tinklalapyje galima lažintis dėl tiesiogiai transliuojamų žirgų ar šunų lenktynių.

191. Lažybų pasiūloje, kuri skelbiama Bendrovės interneto tinklalapyje, dėl žirgų ar šunų lenktynių nurodoma: orientacinis lenktynių pradžios laikas, hipodromo pavadinimas, lenktynėse dalyvaujančių žirgų ar šunų skaičius, lenktynių trasos ilgis ir kategorija, lenktynėse dalyvaujančių žirgų ar šunų numeriai ir vardai bei lažybų koeficientai (pradinis bei startinis). Pradinis lažybų koeficientas skelbiamas apytiksliai 5 – 10 minučių iki lenktynių pradžios, o startinis prieš pat prasi- dedant (likus 1 – 2 min. iki lenktynių) lenktynėms.
192. Lažybose dėl žirgų ar šunų lenktynių statymai priimami iki lenktynių pradžios, kuri nurodyta lažybų pasiūloje.
193. Žirgų ar šunų lenktynių prizinių vietų skaičius priklauso nuo to, kiek žirgų ir (arba) šunų dalyvauja lenktynėse. Informacija apie prizinių vietų skaičių skelbiama viešai bendrovės internetiniame tinklalapyje prieš lenktynių pradžią.
194. Atlikdamas statymą už žirgų ar šunų lenktynes, lošėjas nurodo:
 - 194.1. lažybų pasiūloje nurodytą hipodromo pavadinimą ir orientacinį lenktynių pradžios laiką;
 - 194.2. pasirinkto žirgo ar šuns numerį ir (arba) vardą;
 - 194.3. pasirinktą statymo rūšį ir tipą iš lažybų organizatoriaus siūlomo statymų tipo sąrašo;
 - 194.4. lažybų įvykio baigtį;
 - 194.5. statomą sumą.
195. Tuo atveju, jei lošėjas nurodo, žirgo ar šuns numerį, bet nenurodo, žirgo ar šuns vardo, laikoma, kad lošėjas atliko statymą už tuo numeriu lenktyniavusį
196. žirgą ar šunį, net jei prieš lenktynes tuo numeriu turėjęs lenktyniauti žirgas ar šuo dėl kokių nors priežasčių buvo pakeistas kitu (rezerviniu).
197. Tuo atveju, jei lošėjas nenurodė nei žirgo ar šuns numerio, nei vardo, laikoma, kad lošėjas atliko statymą už tą žirgą ar šunį, kuris laikomas lenktynių favoritu (žirgas ar šuo kuriam priskirtas mažiausias lažybų koeficientas). Favoritais gali būti ir daugiau nei vienas žirgas ar šuo. Jei laimėtojais tapo keli favoritai, lošėjo laimėjimas apskaičiuojamas statomą sumą padalinus iš laimėtojais tapusių favoritų skaičiaus ir dauginama iš nustatyto lažybų koeficiento. Informacija apie tai, kiek žirgų yra laikomi lenktynių favoritais, skelbiama viešai bendrovės internetiniame tinklalapyje prieš lenktynių pradžią.
198. Tuo atveju, jei lošėjas nenurodo nei hipodromo pavadinimo nei lenktynių pradžios laiko, laikoma, kad lošėjas atliko statymą už artimiausiu metu po statymo atlikimo vyksiančias lenktynes.
199. Žirgų ar šunų lenktynėse statymai „gyvai“ negalimi.
200. Pasibaigus lenktynėms, Bendrovės interneto tinklalapyje, kuriame buvo skelbiama ir lažybų pasiūla, rodomi lenktynių rezultatai.
201. Laimėjimai lošėjams įskaitomi į Lošėjo lošimų sąskaitą iš karto po rezultatų paskelbimo bendrovės internetiniame tinklalapyje.

Devynioliktas skirsnis

Lažybos dėl objektyviai neįvyksiančių (nuotolinio lošimo įrenginio sukurtų) šunų ir žirgų lenktynių

202. Lažybų organizatorius nuotolinio lošimo įrenginiais turi teisę organizuoti lažybas dėl objektyviai neįvyksiančių (nuotolinio lošimo įrenginio sukurtų) šunų ar žirgų lenktynių. Lošėjui pasirinkus lažybas dėl objektyviai neįvyksiančių šunų ar žirgų lenktynių nuotolinio lošimo įrenginiais, lošėjo paskyroje lažybų organizatoriaus interneto svetainėje rodomas sugeneruotas lenktynių įrašas.
203. Lažybų organizatoriaus nuotolinio lošimo įrenginiais organizuojamose lažybose dėl objektyviai

neįvyksiančių (nuotolinio lošimo įrenginio sukurtų) šunų ar žirgų lenktynių statymai „gyvai“ neatliekami.

204. Kiekvienos šunų ar žirgų lenktynės organizuojamos pagal pareikalavimą. Tai reiškia, kad atlikus statymą lenktynės prasidės specialiai statymą atlikusiam lošėjui. Kiekvienos šunų ir žirgų lenktynės yra naujas atskiras įvykis, vykstantis konkrečiam lošėjui.
205. Nuotolinio lošimo įrenginio sukurtoms šunų ir žirgų lenktynėms galimos baigtys ir tikimybės yra nurodomos lošėjo paskyroje lažybų organizatoriaus interneto svetainėje esančiame ekrane, todėl kiekvienas lošėjas gali apskaičiuoti galimą gražą.

Lenktynės	Minimali laimėjimo graža	Maksimali laimėjimo graža	Minimali užimtos vietos graža	Maksimali užimtos vietos graža	Gražos (RTP) prognozė
Nuotolinio lošimo įrenginio sukurtos žirgų lenktynės	88.13%	92.70%	89.57%	94.62%	91.00%
Nuotolinio lošimo įrenginio sukurtos šunų lenktynės	88.17%	92.71%	89.41%	94.27%	91.00%

206. Šunų ar žirgų lenktynių vaizdo įrašą speciali programinė įranga parenka atsitiktine tvarka iš šunų ar žirgų lenktynių duomenų bazės ir transliuoja lošėjo paskyroje lažybų organizatoriaus interneto svetainėje esančiame ekrane. Lošėjas bet kuriuo metu gali perjungti sporto rūšį naudodamasis meniu juosta ekrano viršuje.
207. Lažinantis už nuotolinio lošimo įrenginio sukurtas šunų ar žirgų lenktynes galimi skirtingi statymo tipai:
- 207.1. **Paprasti statymai:**
- 207.1.1. **Paprastas statymas už laimėtoją** – šis statymas atliekamas tada, kai lošėjas lažinasi už konkretaus šunų ar žirgų lenktynių dalyvio pergalę. Jei pasirinktas šunų ar žirgų lenktynių dalyvis nelaimi lenktynių, lošėjas negauna jokio laimėjimo.
- 207.1.2. **Paprastas statymas už užimtą vietą** – šio tipo statymas atliekamas tada, kai lošėjas lažinasi, jog konkretus šunų ar žirgų lenktynių dalyvis užims prizinę (1, 2 arba 3) vietą. Jei pasirinktas šunų ar žirgų lenktynių dalyvis neužima nei vienos prizinės (1, 2 arba 3) vietos, lošėjas negauna jokio laimėjimo.
- 207.2. **Prognozės statymai:**
- 207.2.1. **Tiesioginė prognozė** – tai toks statymo būdas, kai lošėjas spėja, kurie šunų ar žirgų lenktynių dalyviai finišuos pirmas ir antras. Jei lošėjas atspėja abu šunų ar žirgų lenktynių dalyvius, jis laimi. Jei lošėjas neatspėja bent vieno šunų ar žirgų lenktynių dalyvio (pavyzdžiui, jei lošėjas spėja, kad pirmas atbėgs šuo ar žirgas Nr. 5, o antras atbėgs šuo ar žirgas Nr. 6, o jie atbėga atvirkščiai – pirmas atbėga Nr. 6, o antras – Nr. 5) jis negauna jokio laimėjimo.
- 207.2.2. **Atvirkštinė (dviguba) prognozė** – šis statymas atliekamas tada, kai lošėjas paskyros ekrane pasirenka mygtuką „Bet koks“. Tai toks statymo būdas, kai lošėjas spėja lenktynių dalyvius, kurie užims 1 ir 2 vietas bet kokia tvarka. Lošėjas negauna jokio laimėjimo, jei kuris nors iš pasirinktų lenktynių dalyvių nefinišuos pirmose 2 vietose.
208. Kiekvienos lenktynės turi atskirą savo transliaciją. Lenktynėse dalyvauja 8 - 12 dalyvių, kurie yra atitinkamai pažymimi skaičiais nuo 1 iki X (kaip pvz. #1, #2, #3 ir t. t.). X šiuo atveju laikome maksimalų lenktynių dalyvių skaičių.
209. Lenktynininkų aprašymai ir detalės nurodomos viena paskui kitą; paspaudus ant lenktynininko

- vardo aprašymas išplečiamas ir parodomas detalesnis aprašas bei to lenktynininko istorija.
210. Statymo sumos dydis gali būti nustatomas pasirinkus siūlomą sumą, rodomą šalia tikimybės ir/arba lažybų kortelėje prie šio įvykio. Lošėjas gali ir pats pasirinkti statomą sumą ją įveddamas rankiniu būdu.
211. Viršuje, dešinėje lošėjo paskyros ekrano pusėje, yra galimybė peržiūrėti paskutinius statymus, lenktynių įvykių baigtis bei lažybų rezultatus, įskaitant laimėtus laimėjimus. Taip pat yra galimybė peržiūrėti įvykio pakartojimą, jei lenktynės jau baigėsi. Todėl lošėjui nebūtina stebėti visų lenktynių, įvykio baigtį jis gali sužinoti prisijungęs prie lošėjo paskyros ir vėliau.
212. Kai lenktynės baigiasi, lošėjas gali pasirinkti funkciją „Statyti vėl“. Ši funkcija sukuria visiškai identiškus statymus, kurie ką tik buvo atlikti naujoms lenktynėms su kitais lenktynininkais (tai reiškia, kad jei lošėjas atliko statymą, kad laimės ketvirtas lenktynininkas, prasidėjus naujoms lenktynėms jo statymas išliks ant ketvirto lenktynininko nepaisant to, kad pats lenktynininkas jau bus pasikeitęs). Jei lošėjas pasirenka funkciją „Statyti vėl x2“, lošėjo statymo vertės dvigubinamos automatiškai identiškam paskutiniam atliktam statymui iš lošėjo lėšų. Nepaisant to, lošėjas prieš prasidedant naujoms lenktynėms vis tiek turi galimybę pakeisti savo statymo sumą ar pasirinkti kitą lenktynių dalyvį, dėl kurio stato, tačiau lošėjui pakeitus statymo sumą ar pasirinkus kitą lenktynininką, statymas iš naujo bus atliekamas įprasta statymų tvarka.
213. Įvykus gedimui, kai šunų ir žirgų lenktynės dėl bet kokios priežasties neįvyksta, visi statymai anuliuojami, o statytos sumos gražinamos lošėjui.
- 214.

Statymai ir išmokėjimai (Eur)	Minimalus paprastas statymas	Maksimalus paprastas statymas	Minimalus prognozės statymas	Maksimalus prognozės statymas	Maksimalus laimėjimas
	0.25	100.00	0.10	25.00	10.000.00

X SKYRIUS ATSKIROS E-SPORTO LAŽYBŲ RŪŠYS

Pirmasis skirsnis Bendrosios nuostatos

215. Norėdamas dalyvauti e-sporto lažybose lošėjas partycasino.lt interneto svetainėje pasirenka skiltį E-Sport.
216. Jeigu šiame skyriuje nurodytos e-sporto lažybų organizavimo taisyklės skiriasi nuo bendrųjų lažybų organizavimo taisyklių, taikomos šiame skyriuje nurodytos e-sporto lažybų organizavimo taisyklės.
217. Jei rungtynių vieta yra pakeičiama (išskyrus situaciją, kai rungtynės perkeliama į svečių komandos namų aikštelę), statymai lieka galioti tokiu principu, kad namų komanda liko nepakitusi. Tačiau tuo atveju, jei namų ir svečių komandos yra apkeičiamos vietomis (t.y. rungtynės perkeliama į svečių komandos aikštelę), tuomet statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
218. Tuo atveju, jei rungtynės yra žaidžiamos neutralioje aikštelėje, tai pirmoji aikštelėje pasirodžiusi komanda bus laikoma namų komanda.
219. Lošėjas, statydamas ant lažybų įvykio (-ių), gali pasirinkti atlikti sisteminį statymą. Minimalus sisteminių statymų pasirinkimų skaičius yra 3, o maksimalus – 8.
220. Trijų pasirinkimų sisteminių statymų rūšys:
- 2/3 sisteminis statymas – jis susideda iš trijų statymų už tris pasirinkimus: 3 dviejų pasirinkimų kombinacijų (perdengimų). Kad būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent du iš trijų pasirinkimų šiuo atveju turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.

- Patent sisteminis statymas – jis susideda iš 7 statymų už 3 pasirinkimus: po vieną paprastą statymą už kiekvieną pasirinkimą, 3 dviejų pasirinkimų kombinacijų ir vienos trijų pasirinkimų kombinacijos. Kad būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent vienas iš trijų pasirinkimų šiuo atveju turi būti teisingas. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - Trixie sisteminis statymas – jis susideda iš 4 statymų už 3 pasirinkimus: 3 dviejų pasirinkimų kombinacijų ir vienos trijų pasirinkimų kombinacijos. Kad būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent du iš trijų pasirinkimų šiuo atveju turi būti teisingi. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
221. Keturių pasirinkimų sisteminių statymų rūšys:
- 3/4 sisteminis statymas – jis susideda iš 4 statymų už 3 pasirinkimus: 3 dviejų pasirinkimų kombinacijų ir vienos trijų pasirinkimų kombinacijos. Kad būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent trys iš keturių pasirinkimų šiuo atveju turi būti teisingi. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 2/4 sisteminis statymas – jis susideda iš 6 statymų už 4 pasirinkimus: 6 dviejų pasirinkimų kombinacijų. Kad būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent du iš keturių pasirinkimų šiuo atveju turi būti teisingi. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - Lucky 15 sisteminis statymas – jis susideda iš 15 statymų už 4 pasirinkimus: po vieną paprastą statymą už kiekvieną pasirinkimą, 6 dviejų pasirinkimų kombinacijų, 4 trijų pasirinkimų kombinacijų ir 1 keturių pasirinkimų kombinacijos. Kad būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent vienas iš keturių pasirinkimų šiuo atveju turi būti teisingas. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - Yankee sisteminis statymas – jis susideda iš 11 statymų už 4 pasirinkimus: 6 dviejų pasirinkimų kombinacijų, 4 trijų pasirinkimų kombinacijų ir 1 keturių pasirinkimų kombinacijos. Kad būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent du iš keturių pasirinkimų šiuo atveju turi būti teisingi. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
222. Penkių pasirinkimų sisteminių statymų rūšys:
- 4/5 sisteminis statymas – jis susideda iš 5 statymų už 5 pasirinkimus: 5 keturių pasirinkimų kombinacijų. Kad būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent trys iš penkių pasirinkimų turi būti teisingi. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 3/5 sisteminis statymas – jis susideda iš 10 statymų už 5 pasirinkimus: 10 trijų pasirinkimų kombinacijų. Kada būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent trys iš penkių pasirinkimų turi būti teisingi. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 2/5 sisteminis statymas – jis susideda iš 10 statymų už 5 pasirinkimus: 10 dviejų pasirinkimų kombinacijų. Kada būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent du iš penkių pasirinkimų turi būti teisingi. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - Lucky 31 sisteminis statymas – jis susideda iš 31 statymo už 5 pasirinkimus: po 1 paprastą statymą už kiekvieną pasirinkimą, 10 dviejų pasirinkimų kombinacijų, 10 trijų pasirinkimų kombinacijų, 5 keturių pasirinkimų kombinacijų ir 1 penkių pasirinkimų kombinacijos. Kad būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent vienas iš penkių pasirinkimų turi būti teisingas. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - Canadian sisteminis statymas – jis susideda iš 26 statymų už 5 pasirinkimus: 10 dviejų pasirinkimų kombinacijų, 10 trijų pasirinkimų kombinacijų, 5 keturių pasirinkimų kombinacijų ir 1 penkių pasirinkimų kombinacijos. Kad būtų užskaitomas koks nors laimėjimas, bent du iš penkių pasirinkimų turi būti teisingi. Tikslai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
223. Šešių pasirinkimų sisteminių statymų rūšys:

- 5/6 sisteminis statymas – jis susideda iš 6 statymų, kuriuose yra 6 pasirinkimai: 6 penkių įvykių kombinuoti statymai. Tam, kad būtų išmokamas koks nors laimėjimas, bent 5 iš 6 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 4/6 sisteminis statymas – jis susideda iš 15 statymų, kuriuose yra 6 pasirinkimai: 15 keturių įvykių kombinuoti statymai. Tam, kad būtų išmokamas koks nors laimėjimas, bent 4 iš 6 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 3/6 sisteminis statymas – jis susideda iš 20 statymų, kuriuose yra 6 pasirinkimai: 20 trijų įvykių kombinuoti statymai. Tam, kad būtų išmokamas bent koks laimėjimas, bent 3 iš 6 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 2/6 sisteminis statymas – jis susideda iš 15 statymų, kuriuose yra 6 pasirinkimai – 15 dviejų įvykių kombinuoti statymai. Tam, kad būtų išmokamas bent koks laimėjimas, bent 2 iš 6 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - Lucky 63 sisteminis statymas – jis susideda iš 63 statymų, kuriuose yra 6 pasirinkimai: vienas statymas per pasirinkimą, 15 dviejų kombinuotų įvykių, 20 trijų kombinuotų įvykių, 15 keturių kombinuotų įvykių, 6 penkių kombinuotų įvykių ir 1 šešių kombinuotų įvykių statymas. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 1 iš 6 pasirinkimų turi būti teisingas. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - Heinz sisteminis statymas – jis susideda iš 57 statymų, kuriuose yra 6 pasirinkimai: vienas statymas per pasirinkimą, 15 dviejų kombinuotų įvykių, 20 trijų kombinuotų įvykių, 15 keturių kombinuotų įvykių, 6 kombinuotų įvykių ir 1 šešių kombinuotų įvykių statymas. Tam, kad būtų išmokamas koks nors laimėjimas, bent 1 iš 6 pasirinkimų turi būti teisingas. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
224. Septynių pasirinkimų sisteminių statymų rūšys:
- 6/7 sisteminis statymas – jis susideda iš 7 statymų, kuriuose yra 7 pasirinkimai: 7 šešių kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas koks nors laimėjimas, bent 6 iš 7 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 5/7 sisteminis statymas – jis susideda iš 21 statymo, kuriame yra 7 pasirinkimai – 21 penkių kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 5 iš 7 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 4/7 sisteminis statymas – jis susideda iš 35 statymų, kuriuose yra 7 pasirinkimai: 35 keturių pasirinkimų kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 4 iš 7 pasirinkimai turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 3/7 sisteminis statymas – jis susideda iš 35 statymų, kuriuose yra 7 pasirinkimai: 35 trijų pasirinkimų kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 3 iš 7 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 2/7 sisteminis statymas – jis susideda iš 21 statymo, kuriame yra 7 pasirinkimai: 21 dviejų kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 2 iš 7 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - Super Heinz sisteminis statymas – jis susideda iš 120 statymų, kuriuose yra 7 pasirinkimai: 21 dviejų kombinuotų įvykių, 35 trijų kombinuotų įvykių, 35 keturių kombinuotų įvykių, 21 penkių kombinuotų įvykių, 7 šešių kombinuotų įvykių ir 1 septynių kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 2 iš 7 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
225. Aštuonių pasirinkimų sisteminių statymų rūšys:

- 7/8 sisteminis statymas – jis susideda iš 8 statymų, kuriuose yra 8 pasirinkimai: 8 septynių kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 7 iš 8 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 6/8 sisteminis statymas – jis susideda iš 8 statymų, kuriuose yra 8 pasirinkimai: 28 šešių kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 6 iš 8 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 5/8 sisteminis statymas – jis susideda iš 8 statymų, kuriuose yra 8 pasirinkimai: 56 penkių kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 5 iš 8 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 4/8 sisteminis statymas – jis susideda iš 8 statymų, kuriuose yra 8 pasirinkimai: 74 keturių kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 4 iš 8 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 3/8 sisteminis statymas – jis susideda iš 8 statymų, kuriuose yra 8 pasirinkimai: 56 trijų kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 3 iš 8 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - 2/8 sisteminis statymas – jis susideda iš 8 statymų, kuriuose yra 8 pasirinkimai: 28 dviejų kombinuotų įvykių statymai. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 2 iš 8 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
 - Goliath sisteminis statymas – jis susideda iš 247 statymų, kuriuose yra 8 pasirinkimai: 28 dviejų kombinuotų įvykių, 56 trijų kombinuotų įvykių, 74 keturių kombinuotų įvykių, 56 penkių kombinuotų įvykių, 28 šešių kombinuotų įvykių, 8 septynių kombinuotų įvykių ir 1 aštuonių kombinuotų įvykių statymas. Tam, kad būtų išmokamas laimėjimas, bent 2 iš 8 pasirinkimų turi būti teisingi. Tiksliai laimėjimo suma priklauso nuo to, kiek spėjimų yra teisingi.
226. **Ilgalaikė pasiūla:** lošėjas turi galimybę spėti, kuri komanda ar konkretus žaidėjas laimės turnyrą. Statymai už turnyre nstartavusius dalyvius yra suskaičiuojami su koeficientu 1. Jei turnyras nebaigiamas, visi statymai taip pat skaičiuojami su koeficientu 1, tačiau jei komanda arba konkretus žaidėjas sužais bent vienas rungtynes, jie bus laikomi statymų dalyviais. Jei tam tikras dalyvis po sužaistų rungtynių atsisako toliau dalyvauti turnyre, jis yra laikomas pralaimėtoju.
227. **Rungtynių statymai:** lošėjas turi galimybę spėti, kuri komanda laimės rungtynių etapą ar visas rungtynes. Jei toks įvykis yra nutraukiamas anksčiau baigties, visi atlikti statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1, nebent atitinkamas žaidėjas ar komanda diskvalifikuojama, kas reiškia, kad nugalėtoju yra laikomi į kitą etapą patekęs žaidėjas ar komanda.
228. **Bet builder („Lažybų statybų“) funkcija:**
- 228.1. Ši funkcija leidžia lošėjams to paties įvykio metu atlikti kelis skirtingus statymus, kuris bus laikomas vienu. Pavyzdžiui, lošėjas gali pasirinkti, kad rungtynėse tarp komandų Liverpool ir Chelsea abi komandos įmuš X įvarčių, bendrą rungtynėse įvyksiančių kampų saičių ir kad žaidėjas X įmuš įvartį. Pasirinkus „Bet builder“ („Lažybų statybų“) funkciją visi šie minėti statymai būtų laikomi vienu bendru statymu.
- 228.2. Lošėjas kaip alternatyvą turi galimybę kombinuoti savo suformuotą „Bet builder“ („Lažybų statybų“) statymą su skirtingomis rungtynėmis ar net sporto šakomis, pavyzdžiui, lošėjas gali pasirinkti, kad Liverpool laimės prieš Chelsea, Real Madrid laimės prieš Barcelona bei Intern laimės prieš Milan. Toks statymas taip pat bus laikomas vienu.
- 228.3. Lažybų organizatorius neprisiima atsakomybės, jei „Bet builder“ („Lažybų statybų“) funkcija yra nepasiekiamą dėl techninių nuo lažybų organizatoriaus nepriklausančių kliūčių.
- 228.4. Jei bet kuris vienas individualus statymas iš visų lošėjo statymų kombinacijos yra negaliojantis, tokiu atveju visi kombinacijos statymai bus pripažįstami negaliojančiais.
- 228.5. Lažybų organizatorius pasilieka teisę riboti lošėjui naudotis „Bet builder“ („Lažybų

statybų“) funkcija, jei yra pagrindas manyti, kad lošėjas šia funkcija naudojasi nesąžiningai.

- 228.6. Lažybų organizatorius pasilieka teisę bet kuriuo momentu atšaukti „Bet builder“ („Lažybų statybų“) funkcijos veikimą bet kuriam lažybų organizatoriaus pasiūloje pateikiamam įvykiui.
- 228.7. „Bet builder“ („Lažybų statybų“) funkcija galioja ne su visais, o tik su konkrečiais lažybų organizatoriaus pažymėtais lažybų įvykiais.
- 228.8. „Bet builder“ („Lažybų statybų“) funkcijos laimėjimų nustatymui ir išmokėjimui yra taikomos kombinuoto statymo taisyklės (žr. 27.2. p.).

Antrasis skirsnis **League of legends**

229. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus (dvipusis statymas) arba, kad bus lygiosios (tripusis statymas). Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka nesužaistas ar pergalė vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
230. **Kills („Nužudymai“)** – lošėjas gali spėti tikslų žaidime įvykdytų nužudymų skaičių. Toks skaičius yra nustatomas remiantis oficialia žaidimo statistika nustatant, ar Čempiono mirtis yra laikoma nužudymu.
231. **First blood („Pirmas pralietas kraujas“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda žaidime žus pirma.
232. **Race to X kills („Lenktynės iki atitinkamo skaičiaus nužudymų“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda žaidime pirma pasieks atitinkamą skaičių nužudymų. Jei žaidimas nėra baigiamas, visi statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau iki tol yra aiškus.
233. **Handicap betting: round/maps handicap („Žaidimų etapų ir žemėlapių pranašumai“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda laimės žaidimą priskaičiavus suteiktą „namų“ pranašumą. Lygiosios į šį statymo tipą neįtraukiamos.
234. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą. Jei rezultatas bus toks, kuris nebuvo pateiktas lažybų organizatoriaus pasiūloje, visi statymai yra laikomi pralaimėtais.
235. **Team to score a penta kill („Komanda pasieks penkiagubą nužudymą“)** – lošėjas gali spėti, ar jo pasirinkta komanda pasieks „penkiagubą nužudymą“, ar ne.
236. **Team to score a quadra kill („Komanda pasieks keturgubą nužudymą“)** – lošėjas gali spėti, ar jo pasirinkta komanda pasieks „keturgubą nužudymą“, ar ne.
237. **Team to win at least one map („Komanda laimės bent vieną žemėlapi“)** – lošėjas gali spėti, ar jo pasirinkta komanda laimės bent vieną žaidimo žemėlapi, ar ne.
238. **Both teams to slay a baron („Abi komandos įveiks baroną“)** – lošėjas gali spėti, ar abi komandos žaidimo metu įveiks baroną, ar ne.
239. **Both teams to destroy an inhibitor („Abi komandos sunaikins inhibitorių“)** – lošėjas gali spėti, ar abi komandos žaidimo metu sunaikins inhibitorių, ar ne.
240. **Both teams to slay a dragon („Abi komandos įveiks drakoną“)** – lošėjas gali spėti, ar abi komandos žaidimo metu įveiks drakoną, ar ne.
241. **Maps over/under („Daugiau/mažiau žemėlapių“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų žemėlapių skaičius žaidimo metu bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
242. **Barons slain over/under („Įveikta daugiau/mažiau baronų“)** – lošėjas gali spėti, ar įveiktų

- baronų skaičius žaidime bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
243. **Dragons slain over/under („Įveikta daugiau/mažiau drakonų“)** – lošėjas gali spėti, ar įveiktų drakonų skaičius žaidime bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
244. **Towers destroyed over/under („Sunaikinta daugiau/mažiau bokštų“)** – lošėjas gali spėti, ar sunaikintų bokštų skaičius žaidime bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
245. **Inhibitors destroyed over/under („Sunaikinta daugiau/mažiau inhibitorių“)** – lošėjas gali spėti, ar sunaikintų inhibitorių skaičius žaidime bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
246. **Kills scored over/under („Daugiau/mažiau nužudymų“)** – lošėjas gali spėti, ar nužudymų skaičius žaidime bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
247. **Kills scored odd/even („Lyginis/nelyginis nužudymų skaičius“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime būsimų nužudymų skaičius bus lyginis ar nelyginis.
248. **To draw first blood („Kas nužudys pirmas“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda žaidime atliks pirmąjį nužudymą.
249. **Team to destroy inhibitor X („Komanda, sunaikinsianti inhibitorių X“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda sunaikins atitinkamą inhibitorių X.
250. **Kills handicap („Nužudymų pranašumas“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkama komanda laimės žaidimą priskaičiavus nurodytą pranašumą. Jei žaidimas baigsis lygiosiomis, statymai bus skaičiuojami su koeficientu 1.
251. **Team to score kill X („Komanda pasieks X nužudymą“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda pasieks konkretų nužudymą X. Jei toks nužudymas žaidimo metu nebus atliktas, atitinkami statymai bus skaičiuojami su koeficientu 1.
252. **Team number of maps won („Komandos laimėtų žemėlapių skaičius“)** – lošėjas gali spėti, kiek žemėlapių laimės nurodyta komanda.
253. **Team to slay baron X („Komanda, kuri įveiks baroną X“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda įveiks baroną X. Jei nei viena komanda neįveikia barono X, atitinkami statymai bus skaičiuojami su koeficientu 1.
254. **Team to slay dragon X („Komanda, kuri įveiks drakoną X“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda įveiks drakoną X. Jei nei viena komanda neįveikia drakono X, atitinkami statymai bus skaičiuojami su koeficientu 1.
255. **Team to destroy tower X („Komanda, kuri sunaikins X bokštą“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda sunaikins bokštą X.
256. **Maps odd/even („Lyginis/nelyginis sužaistų žemėlapių skaičius“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime sužaistų žemėlapių skaičius bus lyginis, ar nelyginis.
257. **First dragon type („Pirmojo drakono tipas“)** – lošėjas gali spėti, kuris drakonas žaidime bus pirmasis – Infernal („Pragaras“), Mountain („Kalnas“), Ocean („Vandenynas“) ar Cloud („Debesis“).
258. **Largest Multi Kill („Didžiausias daugybinis žudymas“)** – lošėjas gali spėti, kuris daugybinis žudymas bus didžiausias.
259. **Triple kill („Trigubas nužudymas“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkama komanda įvykdys trigubą nužudymą.
260. **Time of first blood („Pirmojo nužudymo laikas“)** – lošėjas gali spėti laiko intervalą, kuriame

- įvyks pirmasis žaidimo nužudymas.
261. **Time of first tower destroyed („Pirmojo bokšto sunaikinimo laikas“)** – lošėjas gali spėti laiko intervalą, kurio metu bus sunaikintas pirmasis žaidimo bokštas.
262. **Highest killing spree over/under („Didžiosios žudymų linksmybės daugiau/mažiau)** – lošėjas gali spėti, ar didžiųjų žudymų linksmybių skaičius bus didesnis ar mažesnis nei lažybų organizatoriaus pasiūloje nurodomas skaičius. Jei žaidimas nėra baigiamas, visi statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1.
263. **Total gold over/under („Daugiau/mažiau surinkto aukso“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime surinkto aukso kiekis bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje nurodytą skaičių. Jei žaidimas nėra baigiamas, visi statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1.
264. **Gold handicap („Aukso pranašumas“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkama komanda surinks daugiau aukso priskaičiavus atitinkamos komandos pranašumą. Jei žaidimas baigiasi lygiosiomis, atitinkami statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
265. **Damage handicap („Žalos pranašumas“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkama komanda padarys daugiau žalos priskaičiavus atitinkamos komandos pranašumą. Jei žaidimas baigiasi lygiosiomis, atitinkami statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
266. **Mega creeps** – lošėjas gali spėti, ar žemėlapyje pasirodys Mega Creeps, ar ne.
267. **Team to slay Rift Herald („Komanda, kuri įveiks Rift Herald“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda įveiks Rift Herald. Jei Rift Herald žaidime nebus įveiktas, visi statymai bus skaičiuojami su koeficientu 1.
268. **Team to draw the first blood & win the map („Komanda, kuri nužudys pirma ir laimės žemėlapi“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkama komanda nužudys pirma ir laimės žemėlapi.
269. **Quadra kill („Keturgubas nužudymas“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidimo metu įvyks keturgubas nužudymas, ar ne.
270. **Penta kill („Penkiagubas nužudymas“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidimo metu įvyks penkiagubas nužudymas, ar ne.

Trečiasis skirsnis Defence of the ancients

271. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus. Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka nesužaistas ar pergale vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
272. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą. Jei rezultatas bus toks, kuris nebuvo pateiktas lažybų organizatoriaus pasiūloje, visi statymai bus laikomi pralaimėtais.
273. **Team to win at least one map („Komanda laimės bent vieną žemėlapi“)** – lošėjas gali spėti, ar jo pasirinkta komanda laimės bent vieną žaidimo žemėlapi, ar ne.
274. **Maps over/under („Daugiau/mažiau žemėlapių“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų žemėlapių skaičius žaidimo metu bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
275. **Roshans slain over/under („Įveikta daugiau/mažiau Roshans“)** – lošėjas gali spėti, ar įveiktų Roshans skaičius žaidime bus didesnis ar mažesnis nei lažybų organizatoriaus nurodytas skaičius. Jei žaidimas nėra baigiamas, visi statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1.
276. **Kills scored over/under („Daugiau/mažiau nužudymų“)** – lošėjas gali spėti, ar nužudymų skaičius žaidime bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.

277. **Kills scored odd/even („Lyginis/nelyginis nužudymų skaičius“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime būsimų nužudymų skaičius bus lyginis ar nelyginis.
278. **To draw first blood („Kas nužudys pirmas“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda žaidime atliks pirmąjį nužudymą.
279. **Race to X kills („Lenktynės iki atitinkamo skaičiaus nužudymų“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda žaidime pirma pasieks atitinkamą skaičių nužudymų. Jei žaidimas nėra baigiamas, visi statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau iki tol yra aiškus.
280. **Kills handicap („Nužudymų pranašumas“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkama komanda laimės žaidimą priskaičiavus nurodytą pranašumą. Jei žaidimas baigsis lygiosiomis, statymai bus skaičiuojami su koeficientu 1.
281. **Team to score kill X („Komanda pasieks X nužudymą“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda pasieks konkretų nužudymą X. Jei toks nužudymas žaidimo metu nebus atliktas, atitinkami statymai bus skaičiuojami su koeficientu 1.
282. **Maps time over/under („Ilgesnis/trumpesnis žemėlapių trukmės laikas“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime vykstančio žemėlapių trukmės bus ilgesnė ar trumpesnė nei lažybų organizatoriaus nurodyta.
283. **Team number of maps won („Komandos laimėtų žemėlapių skaičius“)** – lošėjas gali spėti, kiek žemėlapių laimės nurodyta komanda.
284. **Maps handicap („Žemėlapių Handicap“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda laimės žemėlapių priskaičiavus suteiktą „namų“ pranašumą. Lygiosios į šį statymo tipą neįtraukiamos.
285. **Team to slay Roshan X („Komanda įveiks Roshan X“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda įveiks atitinkamą Roshan X.
286. **Team to destroy tower X („Komanda, sunaikinsianti X bokštą“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda sunaikins bokštą X.
287. **Maps odd/even („Lyginis/nelyginis sužaistų žemėlapių skaičius“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime sužaistų žemėlapių skaičius bus lyginis, ar nelyginis.
288. **Team to destroy Barrack X („Komanda, sunaikinsianti X Baraką“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda sunaikins atitinkamą Baraką X.
289. **Godlike streak („Dieviškoji serija“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime bus įvykdyta Dieviškoji serija (9 nužudymai iš eilės), ar ne.
290. **Courier kill („Kurjerio nužudymas“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime bus įvykdytas kurjerio nužudymas, ar ne.
291. **First active rune type („Pirmasis aktyvios runos tipas“)** – lošėjas gali spėti, kuri aktyvi runa žaidime pasirodys pirmoji: Arcane („Slaptas“), Haste („Skubantis“), Invisibility („Nematomas“), Double Damage („Dvigubos žalos“), Ilusion („Iliuzija“) ar Regeneration („Regeneracija“).
292. **Killing spree before minute X („Killing spree prieš X minutę“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime įvyks Killing spree (trys nužudymai iš eilės) prieš nurodytą X minutę, ar po jos.
293. **Largest Multi Kill („Didžiausias daugybinis žudymas“)** – lošėjas gali spėti, kuris daugybinis žudymas bus didžiausias.
294. **Time of first blood („Pirmojo nužudymo laikas“)** – lošėjas gali spėti laiko intervalą, kuriame įvyks pirmasis žaidimo nužudymas.
295. **Time of first tower destroyed („Pirmojo bokšto sunaikinimo laikas“)** – lošėjas gali spėti laiko intervalą, kurio metu bus sunaikintas pirmasis žaidimo bokštas.
296. **Highest killing spree over/under („Didžiosios žudymų linksmybės daugiau/mažiau“)** – lošėjas gali spėti, ar didžiųjų žudymų linksmybių skaičius bus didesnis ar mažesnis nei lažybų organizatoriaus pasiūloje nurodomas skaičius.
297. **Team number of kills over/under („Daugiau/mažiau komandos atliktų nužudymų“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkamos komandos atliktų nužudymų skaičius bus didesnis ar mažesnis nei lažybų organizatoriaus pasiūloje nurodytas skaičius.
298. **Total gold over/under („Daugiau/mažiau surinkto aukso“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime

- surinkto aukso kiekis bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje nurodytą skaičių. Jei žaidimas nėra baigiamas, visi statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1.
299. **Gold handicap („Aukso pranašumas“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkama komanda surinks daugiau aukso priskaičiavus atitinkamos komandos pranašumą. Jei žaidimas baigiasi lygiosiomis, atitinkami statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
300. **Damage handicap („Žalos pranašumas“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkama komanda padarys daugiau žalos priskaičiavus atitinkamos komandos pranašumą. Jei žaidimas baigiasi lygiosiomis, atitinkami statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
301. **Mega creeps** – lošėjas gali spėti, ar žemėlapyje pasirodys Mega Creeps, ar ne.
302. **Team to draw the first blood & win the map („Komanda, kuri nužudys pirma ir laimės žemėlapi“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkama komanda nužudys pirma ir laimės žemėlapi.
303. **Quadra kill („Keturgubas nužudymas“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidimo metu įvyks keturgubas nužudymas, ar ne.
304. **Penta kill („Penkiagubas nužudymas“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidimo metu įvyks penkiagubas nužudymas, ar ne.

Ketvirtasis skirsnis Counter Strike: Global Offensive

305. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus. Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka nesužaistas ar pergalė vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
306. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą. Jei rezultatas bus toks, kuris nebuvo pateiktas lažybų organizatoriaus pasiūloje, visi statymai bus laikomi pralaimėtais.
307. **Winning margin („Pergalės skirtumas“)** – lošėjas gali spėti koku skirtumu bus laimėtas žaidimas.
308. **Double chance („Dvigubas šansas“)** – lošėjas gali spėti žaidimo baigtį, t. y. kad atitinkamas žaidimas baigsis 1x, 12 arba x2.
309. **Team to win at least one map („Komanda laimės bent vieną žemėlapi“)** – lošėjas gali spėti, ar jo pasirinkta komanda laimės bent vieną žaidimo žemėlapi, ar ne.
310. **To go to overtime („Pratęsimas“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime bus pratęsimas, ar ne.
311. **Maps over/under („Daugiau/mažiau žemėlapių“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų žemėlapių skaičius žaidimo metu bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
312. **Maps odd/even („Lyginis/nelyginis sužaistų žemėlapių skaičius“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime sužaistų žemėlapių skaičius bus lyginis, ar nelyginis.
313. **Team number of maps won („Komandos laimėtų žemėlapių skaičius“)** – lošėjas gali spėti, kiek žemėlapių laimės nurodyta komanda.
314. **Knife kill („Nužudymas peiliu“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidimo metu bus įvykdytas nužudymas peiliu, ar ne.
315. **Ace („Eisas“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidimo metu įvyks Ace (kai vienas komandos narys nužudo visus varžovus), ar ne.
316. **Molotov kill („Nužudymas Molotovo kokteiliu“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidimo metu bus įvykdytas nužudymas Molotovo kokteiliu, ar ne (Molotovo kokteilis yra tik teroristams prieinamas ginklas).
317. **Grenade kill („Nužudymas granata“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidimo metu bus įvykdytas

- nužudymas granata, ar ne.
318. **Team to win both pistol rounds & the map („Komanda, laiminti abu – pistoletų žaidimo etapus ir žemėlapi“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkama komanda laimės pistoletų etapus (1-16 etapai) ir žemėlapi.
319. **Maps handicap („Žemėlapio Handicap“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda laimės žemėlapi priskaičiuotą suteiktą „namų“ pranašumą. Lygiosios į šį statymo tipą neįtraukiamos.
320. **To win by elimination („Laimėjimas eliminavimu“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidimo metu Teroristų komanda eliminuos visus Counter teroristus, ar atvirkščiai.
321. **To win by defused („Laimėjimas bombos išminavimu“)** – lošėjas gali spėti, ar bomba bus sėkmingai išminuota, ar ne. Jei bomba sėkmingai išminuota, Teroristai pralaimi žaidimą.
322. **To win by bombed („Laimėjimas bombos susprogimu“)** – lošėjas gali spėti, ar bomba bus sėkmingai detonuota, ar ne. Jei bomba detonuota sėkmingai, Teroristai laimi žaidimą.
323. **To win by timeout („Laimėjimas dėl pasibaigusio laiko“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidimas bus laimėtas pasibaigus ar nepasibaigus laikui.
324. **Rounds odd/even („Lyginis/nelyginis etapų skaičius“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų etapų skaičius bus lyginis, ar nelyginis.
325. **Rounds over/under („Didesnis/mažesnis etapų skaičius“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų etapų suma bus didesnė, ar mažesnė už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą sumą. Jei žaidimas yra nutraukiamas prieš jo baigtį, visi atlikti statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1, išskyrus tuos atvejus, kai rezultatas jau aiškus.
326. **Race to X rounds („Lenktynės iki atitinkamo skaičiaus etapų“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda pirma pasieks X sužaistų etapų skaičių. Jei žaidimas yra nutraukiamas prieš jo baigtį, visi atlikti statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1, išskyrus tuos atvejus, kai rezultatas jau aiškus.
327. **Round handicap („Raundų pranašumas“)** – lošėjas gali spėti, ar pasirinkta komanda laimės žaidimą pritaikius „namų“ pranašumą.
328. **Bomb planted („Padėta bomba“)** – lošėjas gali spėti, ar Teroristai, pasiekę varžovų bazę, padės bombą, ar ne.
329. **Team to win both pistol rounds („Komanda, kuri laimės abu pistoletų etapus“)** – lošėjas gali spėti, ar pasirinkta komanda laimės abu pistoletų etapus (1 ir 16 etapai), ar ne.
330. **Team rounds over/under („Daugiau/mažiau komandos raundų“)** – lošėjas gali spėti, ar atitinkamos komandos laimėtų etapų skaičius bus didesnis ar mažesnis nei lažybų organizatoriaus pasiūloje nurodytas skaičius.
331. **Team to score kill X („Komanda pasieks X nužudymą“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda pasieks konkretų nužudymą X. Jei toks nužudymas žaidimo metu nebus atliktas, atitinkami statymai bus skaičiuojami su koeficientu 1.
332. **To go to overtime („Pratęsimas“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime bus pratęsimas, ar ne.

Penktasis skirsnis Hearthstone

333. **Home away („Šeiminkai svečiai“)** – lošėjas gali atlikti statymą spėdamas, kuri komanda laimės lošimą. Jei žaidimas baigiasi lygiosiomis, atlikti statymai bus skaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidžiamų žemėlapių skaičius, atlikti statymai lieka galioti. O jei kuris nors žemėlapis lieka nežaistas ar pergalė vienai iš komandų yra suteikiama be žaidimo, tokiais atvejais visi statymai dėl to konkretaus žemėlapio ir dėl viso žaidimo yra skaičiuojami su koeficientu 1.
334. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultata.

Šeštasis skirsnis

King of glory

335. **Home away („Šeiminkai svečiai“)** – lošėjas gali atlikti statymą spėdamas, kuri komanda laimės lošimą. Jei žaidimas baigiasi lygiosiomis, atlikti statymai bus skaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų žemėlapių skaičius, atlikti statymai lieka galioti. O jei kuris nors žemėlapis lieka nežaistas ar pergalė vienai iš komandų yra suteikiama be žaidimo, tokiais atvejais visi statymai dėl to konkretaus žemėlapio ir dėl viso žaidimo yra skaičiuojami su koeficientu 1.
336. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą. Jei rezultatas bus toks, kuris nebuvo pateiktas lažybų organizatoriaus pasiūloje, visi statymai yra laikomi pralaimėtais.
337. **Maps over/under („Daugiau/mažiau žemėlapių“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų žemėlapių skaičius žaidimo metu bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
338. **Asian handicap („Azijietiškas pranašumas“)** – šis statymas yra apskaičiuojamas pagal įvykusių rungtynių rezultatą. Prieš pradėdant lošimą komandoms yra suteikiamas skirtingas pranašumas, pavyzdžiui, jei viena komanda yra stipresnė už kitą, tai silpnesnei komandai lažybų organizatorius priskiria tam tikrą lažybų pasiūloje pateikiamą pranašumą ir stipresnė laikoma komanda tokiu atveju bus laikoma laimėjusia tik tuomet, jei ji aplenks silpnesniąją tik su šiai suteiktu pranašumu. Šiame statymo tipe lygiosios negalimos.

Septintasis skirsnis

NBA2k

339. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai rungtynių statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti rungtynių nugalėtojus. Kai rungtynės baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Tripusių statymų metu galimi statymai ant pirmos komandos, antros komandos ir lygiųjų. Jei rungtynės nutrūksta nepasibaigusios, visi dėl rungtynių baigties atlikti statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1, išskyrus tas baigtis, kurios jau yra aiškios.
340. **Race to X points („Lenktynės iki X taškų“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda pasieks atitinkamą X taškų skaičių rungtynių metu. Jei rungtynės nutraukiamos prieš jų baigtį, visos baigtys yra skaičiuojamos su koeficientu 1, išskyrus tas baigtis, kurios jau yra aiškios.

Aštuntasis skirsnis

Overwatch

341. **Asian handicap („Azijietiškas pranašumas“)** – šis statymas yra apskaičiuojamas pagal įvykusių rungtynių rezultatą. Prieš pradėdant lošimą komandoms yra suteikiamas skirtingas pranašumas, pavyzdžiui, jei viena komanda yra stipresnė už kitą, tai silpnesnei komandai lažybų organizatorius priskiria tam tikrą lažybų pasiūloje pateikiamą pranašumą ir stipresnė laikoma komanda tokiu atveju bus laikoma laimėjusia tik tuomet, jei ji aplenks silpnesniąją tik su šiai suteiktu pranašumu. Šiame statymo tipe lygiosios negalimos.
342. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus. Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka nesužaistas ar pergalė vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
343. **Draw no bet („Statymas be lygiųjų“)** – jei žaidimas baigiasi lygiosiomis, visi atlikti statymai

yra skaičiuojami su koeficientu 1.

Devintasis skirsnis Rocket League

344. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus. Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, vipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka nesužaistas ar pergalė vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
345. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą. Jei rezultatas bus toks, kuris nebuvo pateiktas lažybų organizatoriaus pasiūloje, visi statymai yra laikomi pralaimėtais.

Dešimtasis skirsnis Starcraft broodwar

346. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus. Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka nesužaistas ar pergalė vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
347. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą. Jei rezultatas bus toks, kuris nebuvo pateiktas lažybų organizatoriaus pasiūloje, visi statymai yra laikomi pralaimėtais.
348. **Asian handicap („Azijietiškas pranašumas“)** – šis statymas yra apskaičiuojamas pagal įvykusių rungtynių rezultatą. Prieš pradėdant lošimą komandoms yra suteikiamas skirtingas pranašumas, pavyzdžiui, jei viena komanda yra stipresnė už kitą, tai silpnesnei komandai lažybų organizatorius priskiria tam tikrą lažybų pasiūloje pateikiamą pranašumą ir stipresnė laikoma komanda tokiu atveju bus laikoma laimėjusia tik tuomet, jei ji aplenks silpnesniąją tik su šiai suteiktu pranašumu. Šiame statymo tipe lygiosios negalimos.
349. **Team to win at least one map („Komanda laimės bent vieną žemėlapi“)** – lošėjas gali spėti, ar jo pasirinkta komanda laimės bent vieną žaidimo žemėlapi, ar ne.
350. **Maps over/under („Daugiau/mažiau žemėlapių“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų žemėlapių skaičius žaidimo metu bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
351. **Maps handicap („Žemėlapių Handicap“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda laimės žemėlapi priskaičiavus suteiktą „namų“ pranašumą. Lygiosios į šį statymo tipą neįtraukiamos.
352. **Maps odd/even („Lyginis/nelyginis sužaistų žemėlapių skaičius“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime sužaistų žemėlapių skaičius bus lyginis, ar nelyginis.

Vienuoliktasis skirsnis Starcraft 2

353. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus. Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka

- nesužaistas ar pergalė vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
354. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą.
355. **Asian handicap („Azijietiškas pranašumas“)** – šis statymas yra apskaičiuojamas pagal įvykusių rungtynių rezultatą. Prieš pradėdant lošimą komandoms yra suteikiamas skirtingas pranašumas, pavyzdžiui, jei viena komanda yra stipresnė už kitą, tai silpnesnei komandai lažybų organizatorius priskiria tam tikrą lažybų pasiūloje pateikiamą pranašumą ir stipresnė laikoma komanda tokiu atveju bus laikoma laimėjusia tik tuomet, jei ji aplenks silpnesniąją tik su šiai suteiktu pranašumu. Šiame statymo tipe lygiosios negalimos.
356. **Team to win at least one map („Komanda laimės bent vieną žemėlapi“)** – lošėjas gali spėti, ar jo pasirinkta komanda laimės bent vieną žaidimo žemėlapi, ar ne.
357. **Maps over/under („Daugiau/mažiau žemėlapių“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų žemėlapių skaičius žaidimo metu bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra suskaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
358. **Maps handicap („Žemėlapių Handicap“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda laimės žemėlapi priskaičiavus suteiktą „namų“ pranašumą. Lygiosios į šį statymo tipą neįtraukiamos.
359. **Maps odd/even („Lyginis/nelyginis sužaistų žemėlapių skaičius“)** – lošėjas gali spėti, ar žaidime sužaistų žemėlapių skaičius bus lyginis, ar nelyginis.

Dvyliktasis skirsnis Rainbow Six

360. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus. Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka nesužaistas ar pergalė vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
361. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą.
362. **Asian handicap („Azijietiškas pranašumas“)** – šis statymas yra apskaičiuojamas pagal įvykusių rungtynių rezultatą. Prieš pradėdant lošimą komandoms yra suteikiamas skirtingas pranašumas, pavyzdžiui, jei viena komanda yra stipresnė už kitą, tai silpnesnei komandai lažybų organizatorius priskiria tam tikrą lažybų pasiūloje pateikiamą pranašumą ir stipresnė laikoma komanda tokiu atveju bus laikoma laimėjusia tik tuomet, jei ji aplenks silpnesniąją tik su šiai suteiktu pranašumu. Šiame statymo tipe lygiosios negalimos.
363. **Maps over/under („Daugiau/mažiau žemėlapių“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų žemėlapių skaičius žaidimo metu bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.
364. **Maps handicap („Žemėlapių Handicap“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda laimės žemėlapi priskaičiavus suteiktą „namų“ pranašumą. Lygiosios į šį statymo tipą neįtraukiamos.

Tryliktasis skirsnis Artifact

365. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus. Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka nesužaistas ar pergalė vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi

statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.

366. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą.

Keturioliktasis skirsnis Warcraft

367. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus. Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka nesužaistas ar pergalė vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.
368. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą.
369. **Asian handicap („Azijietiškas pranašumas“)** – šis statymas yra apskaičiuojamas pagal įvykusių rungtynių rezultatą. Prieš pradėdant lošimą komandoms yra suteikiamas skirtingas pranašumas, pavyzdžiui, jei viena komanda yra stipresnė už kitą, tai silpnesnei komandai lažybų organizatorius priskiria tam tikrą lažybų pasiūloje pateikiamą pranašumą ir stipresnė laikoma komanda tokiu atveju bus laikoma laimėjusia tik tuomet, jei ji aplenks silpnesniąją tik su šiai suteiktu pranašumu. Šiame statymo tipe lygiosios negalimos.
370. **Maps over/under („Daugiau/mažiau žemėlapių“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų žemėlapių skaičius žaidimo metu bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.

Penkioliktasis skirsnis Smash

371. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai žaidimo statymai“)** – lošėjas turi galimybę spėti žaidimo nugalėtojus. Kai žaidimas baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai yra apskaičiuojami su koeficientu 1. Jei pasikeičia žaidimų įvykių ar sužaistų žemėlapių (angl. „maps“) skaičius, visi atlikti statymai lieka galioti. Tačiau jei kuris nors žemėlapis lieka nesužaistas ar pergalė vienai ar kitai komandai yra automatiškai suteikiama be žaidimo, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1.

Šešioliktasis skirsnis FIFA

372. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai rungtynių statymai“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda laimės rungtynes. Kai rungtynės baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai dėl rungtynių baigties yra skaičiuojami su koeficientu 1. Tripusių statymų metu galimi statymai yra ant pirmos komandos, antros komandos ir lygiųjų. Jei rungtynės nutrūksta nepasibaigusios, tokiu atveju visos baigtys yra skaičiuojamos su koeficientu 1, išskyrus tas baigtis, kurios jau aiškios.

Septynioliktasis skirsnis Call of duty

373. **Match betting 2 Way & 3 Way („Dvipusiai ir tripusiai rungtynių statymai“)** – lošėjas gali spėti, kuri komanda laimės rungtynes. Kai rungtynės baigiasi lygiosiomis, dvipusiai statymai dėl rungtynių baigties yra skaičiuojami su koeficientu 1. Trišalių statymų metu galimi statymai yra ant pirmos komandos, antros komandos ir lygiųjų. Jei rungtynės nutrūksta nepasibaigusios,

- tokiu atveju visos baigtys yra skaičiuojamos su koeficientu 1, išskyrus tas baigtis, kurios jau aiškios.
374. **Correct score („Tikslus rezultatas“)** – lošėjas gali spėti tikslų pasibaigusio įvykio rezultatą.
375. **Asian handicap („Azijietiškas pranašumas“)** – šis statymas yra apskaičiuojamas pagal įvykusių rungtynių rezultatą. Prieš pradėdant lošimą komandoms yra suteikiamas skirtingas pranašumas, pavyzdžiui, jei viena komanda yra stipresnė už kitą, tai silpnesnei komandai lažybų organizatorius priskiria tam tikrą lažybų pasiūloje pateikiamą pranašumą ir stipresnei laikoma komanda tokiu atveju bus laikoma laimėjusia tik tuomet, jei ji aplenks silpnesniąją tik su šiai suteiktu pranašumu. Šiame statymo tipe lygiosios negalimos.
376. **Maps over/under („Daugiau/mažiau žemėlapių“)** – lošėjas gali spėti, ar sužaistų žemėlapių skaičius žaidimo metu bus didesnis ar mažesnis už lažybų organizatoriaus pasiūloje pateiktą skaičių. Jei žaidimas nebaigiamas, visi statymai yra skaičiuojami su koeficientu 1, nebent rezultatas jau yra aiškus.

XI SKYRIUS PRETENZIJŲ PATEIKIMO IR NAGRINĖJIMO TVARKA

377. Visos lošėjo pretenzijos dėl lažybų ir (arba) dėl su jomis susijusių klausimų pateikiamos raštu lažybų organizatoriui bendrovės elektroniniu paštu, nurodytu bendrovės kontaktuose, ne vėliau kaip per 5 kalendorines dienas nuo tos dienos, kuomet lošėjas sužinojo arba turėjo sužinoti apie galimai pažeistą jo teisę. Pretenzijoje turi būti nurodytas Lošėjo vardas, pavardė, gyvenamasis adresas, kontaktinis telefonas bei elektroninis paštas (jei tokie yra), pretenzijos pateikimo data bei lošėjo ar jo įgalioto asmens parašas. Jei pretenziją pateikia įgaliotas asmuo – jo atstovavimo teisę liudijantis dokumentas.
378. Lažybų organizatorius privalo ne vėliau kaip per 10 dienų nuo lošėjo pretenzijos gavimo dienos priimti sprendimą dėl lošėjo pateiktos pretenzijos ir išsiųsti lošėjui jo nurodytu korespondencijos adresu ir (arba) elektroniniu paštu.
379. Ginčai, kylantys priimant statymus šio Reglamento priede Nr. 1 VII Skyriuje, pirmajame skirsnyje nustatyta tvarka, sprendžiami remiantis lažybų organizatoriaus pateikta Bendrovės duomenų bazės išsklotine.
380. Lažybų organizatoriaus veiksmus ar neveikimą lošėjas gali skųsti Lošimų priežiūros tarnybai arba teismui.

XII SKYRIUS STATYMO IŠSPIRKIMAS

381. Statymo išsipirkimas – tai lošėjo veiksmas, kuomet jis, atsižvelgdamas į Bendrovės sudarytą galimybę, sutinka: (a) atsiimti dalį laimėjimo; arba (b) atsiimti dalį Statytos sumos. Statymo išsipirkimas galimas tik iki lažybų įvykio pabaigos.
382. Bendrovė turi teisę sudaryti galimybę lošėjams išsipirkti Statymą. Konkretūs Lažybų įvykiai ir Statymai, kuriems taikoma statymo išsipirkimo galimybė, nustatomi Bendrovės nuožiūra kiekvienu atskiru atveju.
383. Bendrovės sudarytos Statymo išsipirkimo galimybės sąlygos kinta priklausomai nuo Lažybų įvykio eigos, informacijos prieš Lažybų įvykio pradžią ar kitų faktorių. Lošėjui pasinaudojus Bendrovės sudaryta galimybe išsipirkti statymą jis be pakeitimų įvykdomas nedelsiant po to kai lošėjas išreiškia valią pasinaudoti Statymo išsipirkimo galimybe.
384. Bendrovė turi teisę lošėjams sudaryti dalines Statymo išsipirkimo galimybes. Dalinis Statymo išsipirkimas – Statymo išsipirkimas, kai išsipirkimui naudojama tik dalis atlikto Statymo sumos, pasirenkama lošėjo. Lošėjo nepasirinktai daliai taikomos sąlygos, pagal kurias buvo atliktas Statymas, o dalinai išsipirkamai sumai taikomos Reglamento 385 arba 386 punktų nuostatos.

385. Lošėjui, pasinaudojusiam Bendrovės sudaryta galimybe išsipirkti Statymą atsiimant dalį laimėjimo ir Bendrovei patvirtinus tokį lošėjo veiksmą, lošėjui yra nedelsiant gražinama dalis laimėjimo, kurią atsiimti lošėjas sutiko pasinaudodamas konkrečia Bendrovės sudaryta galimybe. Šiuo atveju lošėjas praranda galimybę laimėti likusią Statymo metu nurodyto galimo laimėjimo dalį. Šiuo atveju lošėjui išmokama dalis, kuri visuomet didesnė nei jo statyta suma arba jai lygi.
386. Lošėjui, pasinaudojusiam Bendrovės sudaryta galimybe išsipirkti Statymą atsiimant dalį Statymo sumos, ir Bendrovei patvirtinus tokį lošėjo veiksmą, lošėjui yra nedelsiant gražinama tokia dalis Statymo sumos, kurią atgauti lošėjas sutiko pasinaudodamas konkrečia Bendrovės sudaryta galimybe. Šiuo atveju lošėjas praranda galimybę laimėti Statymo metu nurodytą galimą laimėjimą, bei praranda dalį Statymo sumos. Šiuo atveju lošėjui išmokama dalis visuomet mažesnė nei jo Statymo suma.
387. Statymo išsipirkimo galimybės lošėjams nėra privalomos.
388. Bendrovė, sudariusi galimybę išsipirkti Statymą, turi teisę vienašališkai atsisakyti patvirtinti lošėjo pasirinkimą pasinaudoti tokia galimybe. Bendrovė turi teisę anuliuoti statymo išsipirkimą, jei (a) Statymo išsipirkimas atliktas po lažybų įvykio pabaigos; (b) Bendrovė pateikdama Statymo išsipirkimo pasiūlymą ar jį patvirtindama suklydo iš esmės; (c) lošėjas nesąžiningai siekia pasinaudoti Statymo išsipirkimo galimybe.

XIII SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

389. Kiekvienas lošėjas turi teisę ir pareigą susipažinti su bendrovės nuotolinių lošimų organizavimo Reglamentu, kuris yra paskelbtas viešai, bendrovės internetiniame tinklalapyje.
390. Laimėjimas ar statymo suma yra konfidenciali informacija, kurią lažybų organizatorius privalo saugoti ir gali atskleisti tik Lietuvos Respublikos įstatymų nustatyta tvarka ir sąlygomis.
391. Informaciją apie laimėjimą ar statomas sumas lažybų organizatorius privalo saugoti įstatymų nustatyta laikotarpį ir privalo pateikti valstybės institucijoms tik įstatymų nustatyta tvarka.
392. Reglamentas yra skelbiamas viešai, bendrovės internetiniame tinklalapyje.
393. Už šio Reglamento nuostatų nesilaikymą tiek lažybų organizatorius, tiek lošėjas atsako Lietuvos Respublikos teisės aktų nustatyta tvarka.