

UAB „UNIGAMES“ LAŽYBŲ REGLAMENTAS

1. BENDROSIOS NUOSTATOS

1.1. Uždaroji akcinė bendrovė „UNIGAMES“ (toliau – Bendrovė), registruota adresu Savanorių pr. 38–43, LT–03121 Vilnius, Lietuva, organizuoja lažybas vadovaudamasi Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatymu, kitais teisės aktais ir šiuo lažybų reglamentu (toliau – Reglamentas).

1.2. Reglamente vartojamos sąvokos atitinka jų apibrėžimus, pateiktus Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatyme. Žemiau pateikiamos sąvokos, naudojamos Reglamente:

1.2.1. Bendrovės kompiuterinis tinklas – tai tinklas, kuriame per ryšio priemones (pvz., Internetu) teikiami duomenys į Bendrovės duomenų bazę ir yra sujungta į tinklą visa duomenų bazės kompiuterinė bei programinė įranga.

1.2.2. Įvykęs lažybų įvykis – lažybų pasiūloje skelbtas lažybų įvykis, kuris realiai įvyko ir kuriame realiai dalyvavo lažybų pasiūloje lažybų įvykio dalyviais nurodyti subjektai ar vienetai.

1.2.3. Lažybų baigtis – lažybų įvykio baigtis ir (ar) lažybų įvykio baigties interpretavimo variantas (lažybų įvykio baigties interpretavimo būdas, nurodomas lažybų pasiūloje).

1.2.4. Lažybų įvykio dalyvis – subjektas ar objektas tiesiogiai dalyvaujantis lažybų įvykyje.

1.2.5. Lažybų įvykio organizatorius – subjektas, organizuojantis sporto varžybas, kitą įvykį ar veiksmą, kurio baigtį siūlo spėti Bendrovė.

1.2.6. Lažybų koeficientas – Bendrovės nustatytas skaičius, kurį Reglamente nustatyta tvarka padauginus iš lošėjo statomos sumos gaunamas laimėjimas.

1.2.7. Lažybų kortelė – dokumentas, kuriame yra nurodyti duomenys apie Bendrovę ir lažybas.

1.2.8. Lažybų pasiūla – Bendrovės siūlomų lažybų baigčių, joms priskirtų lažybų koeficientų bei kitos svarbios lažyboms informacijos sąrašas.

1.2.9. Nuolaidų sąlygos – taisyklės, kuriomis privaloma vadovautis siekiant pasinaudoti Bendrovės teikiamu nuolaidos pasiūlymu.

1.2.10. Oficialūs informacijos šaltiniai – oficiali lažybų įvykio organizatoriaus ar dalyvio interneto svetainė, vieši skelbimai visuomenės ar specializuotose informavimo priemonėse, o nesant jų – specializuotose interneto svetainėse.

1.2.11. Papildoma lažybų įvykio pasiūla – papildomi suminiai ir pranašumai, komandų individualūs suminiai, pirmos rungtynių pusės, pirmo rungtynių ketvirčio baigtys ir pan.

1.2.12. Statymas „Gyvai“ (arba „Live“ statymas) – Bendrovės skelbiama galimybė atlikti statymą lažybų įvykiui prasidėjus, tačiau ne vėliau nei iki lažybų įvykio pabaigos.

1.2.13. Statoma suma – pinigų suma, kurią lošėjas įmoka lažyboms.

1.2.14. Vienas kitą lemiantys įvykiai – tokie lažybų įvykiai, kuomet vieno lažybų įvykio baigtis tiesiogiai lemia kito lažybų įvykio baigtį.

1.2.15. Lažybų įvykio numeris – siūlomo spėti lažybų įvykio eilės numeris (pvz. 526).

2. BENDROSIOS LAŽYBŲ ORGANIZAVIMO NUOSTATOS

2.1. Bendrovė organizuoja lažybas vadovaudamasi Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos (toliau – Priežiūros tarnyba) patvirtintu Reglamentu bei turėdama galiojančią lažybų licenciją.

2.2. Lažybų tarpininkas, vykdydamas savo funkcijas, vadovaujasi Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatymu, kitais įstatymais ir teisės aktais, Reglamentu, Priežiūros Tarnybos patvirtintomis Lažybų tarpininkų darbo organizavimo taisyklėmis, savo pareiginiiais nuostatais ir kitais Bendrovės vidaus teisės aktais.

2.3. Bendrovės organizuojamose lažybose statymus atlieka lošėjas, o statymus priima – lažybų tarpininkas.

2.4. Reglamentas yra prieinamas viešai lažybų punkte. Kiekvienas lošėjas turi teisę bet kuriame Bendrovės lažybų punkte jo darbo metu susipažinti su Reglamentu ir lažybų pasiūla bei reikalauti lažybų tarpininko paaiškinti Reglamento nuostatas arba lažybų pasiūlą.

2.5. Reglamento nežinojimas negali būti lažybų anuliavimo pagrindu. Priimant statymą preziumuojama, 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.

2.6. Lošėjas gali dalyvauti lažybose ir atlikti statymus įsigydamas neribotą skaičių lažybų kortelių.

2.7. Bendrovės organizuojamose lažybose statymus priima ir laimėjimus išmoka tik Bendrovės lažybų tarpininkai Bendrovės lažybų punktų darbo metu.

2.8. Lažybose dalyvaujantis lošėjas gali statyti tik pagal paskutinę Bendrovės nustatytą lažybų baigtį ir jai Bendrovės priskirtą paskutinį lažybų koeficientą.

2.9. Lažybų pasiūlą Bendrovė gali keisti bet kuriuo metu, tačiau jau priimti statymai lieka galioti be pakeitimų.

2.10. Lošėjas statymus gali atlikti, o lažybų tarpininkas juos priimti tik iki lažybų pasiūloje nurodytos preliminarios lažybų įvykio pradžios.

2.11. Statymai Gyvai (Live) gali būti atlikti lažybų įvykiui prasidėjus. Tokie statymai gali būti atlikti tik iki tokių statymų priėmimo pabaigos, tačiau ne vėliau nei iki lažybų įvykio pabaigos. Jei statymas atliekamas ar priimamas po Lažybų įvykio pabaigos – lažybos anuluojamos.

2.12. Visais atvejais lošėjas statymus gali atlikti, o lažybų tarpininkas juos priimti tik Bendrovės lažybų punktų darbo metu.

2.13. Dėl Lažybų kortelėje esančių duomenų lošėjas gali pareikšti pretenzijas lažybų tarpininkui iš karto, tik įsigijęs Lažybų kortelę ir neatsitraukęs nuo kasos. Vėliau Lošėjas neturi teisės atsisakyti atlikto statymo.

2.14. Bendrovė vykdo centralizuotą įmokų priėmimo ir laimėjimų išmokėjimo apskaitą. Duomenys iš atskirų lažybų punktų per tiesioginio ryšio sistemą perduodami į centrinę Bendrovės duomenų bazę.

3. LAŽYBŲ ORGANIZAVIMO VIETA

3.1. Lažybos organizuojamos tik Priežiūros tarnybos išduotuose leidimuose steigti lažybų punktus nurodytose patalpose – Bendrovės lažybų punktuose.

4. REIKALAVIMAI LOŠĖJAMS

4.1. Įeiti į lažybų punktą ir dalyvauti lažybose draudžiama jaunesniems kaip 18 (aštuoniolikos) metų asmenims ir asmenims, Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatyme nustatyta tvarka pateikusiems Priežiūros tarnybai prašymus neleisti jiems lošti. Siekiant užtikrinti šių nuostatų vykdymą lažybų tarpininkas iš visų įeinančių į lažybų punktą reikalauja, o prieš priimdamas statymus arba išmokėdamas laimėtą sumą – gali pareikalauti bet kurio asmens pateikti galiojantį asmens tapatybę patvirtinantį dokumentą.

4.2. Bendrovė turi teisę atsisakyti priimti statymus iš asmenų, neįvykdžiusių įpareigojimo pateikti asmens dokumentus, arba kilus pagrįstam įtarimui, kad pateikti dokumentai neatitinka tikrovės (yra suklastoti, negaliojantys ir pan.).

4.3. Lažybose negali dalyvauti asmenys (patys, per kitą asmenį arba pagal kito asmens išduotą įgaliojimą), kurie yra Bendrovės steigėjai, akcininkai, juos kontroliuojantys asmenys, Bendrovės stebėtojų tarybos, valdybos nariai ir Bendrovės darbuotojai, kiti asmenys, kuriems teisės aktai draudžia dalyvauti lažybose, o taip pat betarpiški lažybų įvykių, dėl kurių lažinamasi, dalyviai, ir asmenys, kurie Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatyme nustatyta tvarka yra pateikę prašymus neleisti lošti.

4.4. Tam, kad būtų apsaugoti kitų lošėjų interesai, Bendrovė gali neleisti dalyvauti lažybose apsvaigusiems nuo alkoholio, narkotinių, toksinių ar psichotropinių medžiagų, taip pat ginkluotiems asmenims.

4.5. Bendrovė turi teisę uždrausti dalyvauti lažybose asmenims, kurie pažeidinėja Reglamento nuostatas arba lošia nesąžiningai (pavyzdžiui, siekia dalyvauti lažybose Bendrovei suklydus iš esmės).

5. LAŽYBŲ KORTELĖ

5.1. Lažybų kortelėje yra nurodomas Bendrovės pavadinimas, lažybų kortelės numeris, lažybų įvykio numeris, lažybų baigtys, lažybų koeficientai, lošėjo statoma suma, numatomas laimėjimas, statymo laikas, darbo vietos identifikatorius ir pavadinimas, žaidimo pavadinimas, statymo rūšis. Lažybų kortelėje gali būti nurodyti ir papildomi duomenys, susiję su lažybomis. Lažybų kortelės nugarėlėje esantis laisvas plotas naudojamas Bendrovės nuožiūra.

5.2. Lažybų kortelėje lažybų įvykio ar lažybų įvykio dalyvio pavadinimas gali būti netikslus ar sutrumpintas, tačiau toks pavadinimas turi būti lengvai ir logiškai suprantamas ir atskiriamas nuo kitų įvykių/dalyvių oficialiuose informacijos šaltiniuose.

5.3. Lažybų kortelė identifikuojama pagal BAR kodą arba lažybų kortelės numerį.

5.4. Lažybų kortelė yra dokumentas, patvirtinantis lošėjo dalyvavimą lažybose. Lošėjas, atlikęs statymą lažybų punkte ir praradęs atspausdintą lažybų kortelę praranda teisę į laimėjimą.

6. LAŽYBŲ PASIŪLA

6.1. Pavyzdinė lažybų pasiūlos schema yra tokia:

6.1.1. duomenys apie lažybų įvykį – lažybų įvykio eilės numeris, preliminari data ir laikas, sporto rūšis, turnyro pavadinimas;

6.1.2. pirmosios komandos pavadinimas;

6.1.3. antrosios komandos pavadinimas;

6.1.4. lažybų įvykių baigčių koeficientai ir lažybų baigčių sąlygos.

6.2. Lažybų pasiūloje dažniausiai naudojami sutrumpinimai:

1 – Pirma komanda

2 – Antra komanda

X – Lygiosios

1X – Pirma komanda arba lygiosios

X2 – Lygiosios arba antra komanda

12 – Pirma arba antra komanda

6.3. Gramatinė klaida lažybų pasiūloje, nekeičianti lažybų sąlygų prasmės, negali būti lažybų anuliovimo pagrindu.

6.4. Lažybų pasiūla yra pateikiama lažybų punktuose.

7. STATYMŲ TIPAI

7.1. Bendrovė, organizuodama lažybas, priima (i) paprastus, (ii) sisteminius ir (iii) kombinuotus statymus. Kiekvieno iš nurodyto tipo statymų pavyzdžiai yra pateikiami Reglamento Priede Nr. 1 „STATYMŲ TIPŲ APRAŠYMAI“.

8. KITI LAŽYBŲ ĮVYKIŲ BAIGČIŲ ĮMANOMI VARIANTAI

8.1. Lažybų įvykių baigčių įmanomi variantai yra skelbiami lažybų pasiūloje.

8.2. Lažybų pasiūloje dažniausiai naudojami įmanomi lažybų įvykių baigčių variantai:

8.2.1. Pranašumas – lažybų įvykio baigties interpretavimo variantai, kai po lažybų įvykio baigties prie galutinio išsirinktos komandos ar dalyvio rezultato pridedamas (jei su „-“ ženklu – atimamas) pranašumas (įvarčiai, taškai ir pan.). Išskiriami šie Pranašumo variantai:

8.2.1.1. Azijietiškas pranašumas - pasirinkus statyme lažybų įvykio baigties interpretavimo variantą „Azijietiškas pranašumas“, po lažybų įvykio baigties prie galutinio išsirinktos komandos ar dalyvio rezultato pridedamas (jei su „-“ ženklu – atimamas) Pranašumas (įvarčiai, taškai ir pan.). Jeigu, sudėjus lažybų įvykio rezultatą su pranašumu, lažybų įvykio rezultatas (su pranašumu) yra išsirinktos komandos ar dalyvio naudai, tai statymas laikomas laimėtu. Jeigu rezultatas, įvertinus pranašumą, yra priešingos komandos ar dalyvio naudai, tai statymas laikomas pralaimėtu. Jei įvertinus pranašumą rezultatas tampa lygus – statymas prilyginamas 1 (vienetui). (Pavyzdys) Jei žaidžia Kauno Žalgiris prieš Vilniaus Rytą, o lošėjas pasirenka Kauno Žalgirio „Pranašumą“ (3), tuomet pasibaigus varžyboms

rezultatu 75:72, lošėjo lažybų kortelė laimi, nes įvertinus pranašumą gaunamas rezultatas lošėjo pasirinktos komandos naudai – 78:72. Pasibaigus varžyboms rezultatu 75:80, lošėjo lažybų kortelė pralaimi, nes įvertinus pranašumą gaunamas rezultatas priešingos komandos naudai – 78:80. Pasibaigus varžyboms rezultatu 75:78, statymas prilyginamas 1 (vienetui), nes įvertinus pranašumą rezultatas tampa lygus – 78:78.

8.2.1.2. Trijų baigčių pranašumas – pasirinkus statyme lažybų įvykio baigties interpretavimo variantą „Trijų baigčių pranašumas“, po lažybų įvykio baigties prie galutinio rezultato pridedami (jei su „-“ ženklu – atimami) įvarčiai (taškai ir pan.) prie išsirinktos komandos ar dalyvio pranašumo. Jeigu sudėjus lažybų įvykio rezultatą su pranašumu, lažybų įvykio rezultatas (su pranašumu) yra išsirinktos komandos ar dalyvio naudai, tai statymas laikomas laimėtu. Jeigu rezultatas, įvertinus pranašumą, yra priešingos komandos ar dalyvio naudai, tai statymas laikomas pralaimėtu. Jei įvertinus pranašumą rezultatas tampa lygus - laimi statymai už lygiašias su pasirinktu pranašumu. (Pavyzdys) Jei žaidžia Arsenal su Liverpool, o lošėjas pasirenka Arsenal „Pranašumą“ (-1), tuomet pasibaigus varžyboms rezultatu 2:0, lošėjo lažybų kortelė laimi, nes įvertinus pranašumą gaunamas rezultatas lošėjo pasirinktos komandos naudai – 1:0. Pasibaigus varžyboms rezultatu 1:1, lošėjo lažybų kortelė pralaimi, nes įvertinus pranašumą gaunamas rezultatas priešingos komandos naudai – 0:1. Pasibaigus varžyboms rezultatu 2:1, lošėjo lažybų kortelė pralaimi, nes įvertinus pranašumą rezultatas tampa lygus – 1:1.

8.2.1.3. Dvigubas azijietiškas pranašumas - pasirinkus statyme lažybų įvykio baigties interpretavimo variantą „Dvigubas azijietiškas pranašumas“, po lažybų įvykio baigties prie galutinio išsirinktos komandos ar dalyvio rezultato pridedamas (jei su „-“ ženklu – atimamas) Pranašumas, o statoma suma yra padalijama į dvi lygias dalis. Pavyzdžiui, jei siūlomas „Dvigubas azijietiškas pranašumas“ (-1,-1.5) ir už šią baigtį statoma 100 EUR, tai skaičiuojama kad 50 EUR statoma už „Pranašumą“ (-1) ir 50 EUR statoma už „Pranašumą“ (-1.5). Kadangi „Dvigubas azijietiškas pranašumas“ yra dvigubas pasiūlymas, tai ir galutinis laimėjimo koeficientas gali būti mažesnis už 1, o laimėjimo suma mažesnė už statymo sumą. Jeigu, sudėjus lažybų įvykio rezultatą su pranašumu, lažybų įvykio rezultatas (su pranašumu) yra išsirinktos komandos ar dalyvio naudai, tai statymas laikomas laimėtu. Jeigu rezultatas, įvertinus pranašumą, yra priešingos komandos ar dalyvio naudai, tai statymas laikomas pralaimėtu. Jei įvertinus pranašumą rezultatas tampa lygus – statymas prilyginamas 1 (vienetui). (Pavyzdys) Atliktas 100 EUR statymas dėl įvykio Arsenal – Chelsea už Arsenal komandos „Dvigubą azijietišką pranašumą“ (-1,-1.5) su koeficientu 1,8 ir rungtynės pasibaigė rezultatu 2:1. Tokiu atveju 50 EUR statymo koeficientas už Arsenal „Pranašumą“ (-1) yra prilyginamas 1, o 50 EUR statymas už Arsenal „Pranašumą“ (-1.5) yra praloštas. Išmokamas laimėjimas yra 50 EUR.

8.2.2. Suminis – pasirinkus statyme lažybų įvykio baigties interpretavimo variantą „Suminis“, skaičiuojama lažybų įvykio dalyvių įvarčių (taškų, sekundžių ar pan.) suma per įvykusį lažybų įvykį.

8.2.3. Azijietiškas suminis - pasirinkus statyme lažybų įvykio baigties interpretavimo variantą „Azijietiškas suminis“, skaičiuojama lažybų įvykio dalyvių įvarčių suma, o statoma suma yra padalijama į dvi lygias dalis. Pavyzdžiui, jei siūlomas „Azijietiškas suminis“ daugiau nei (2, 2.5) ir už šią baigtį statoma 100 EUR, tai skaičiuojama kad 50 EUR statoma už „Suminį“ daugiau nei (2) ir 50 EUR statoma už „Suminį“ daugiau nei (2,5). Jeigu varžybose įvarčių buvo pelnyta daugiau nei Suminio reikšmė – statymas laikomas laimėtu, jei įvarčių buvo pelnyta mažiau nei Suminio reikšmė – statymas laikomas pralaimėtu, jei įvarčių buvo pelnyta lygiai tiek, kokia yra Suminio reikšmė – statymo suma prilyginama 1 (vienetui). Kadangi „Azijietiškas suminis“ yra dvigubas pasiūlymas, tai ir galutinis laimėjimo koeficientas gali būti mažesnis už 1, o laimėjimo suma mažesnė už statymo sumą. (Pavyzdys) Atliktas 100 EUR statymas dėl įvykio Arsenal – Chelsea už rungtynių „Azijietišką suminį“, kad bus daugiau (2, 2.5) su koeficientu 1,9 ir rungtynės pasibaigė rezultatu 2:0. Tokiu atveju 50 EUR statymo koeficientas už rungtynių „Suminį“ (2) yra prilyginamas 1, o 50 EUR statymas už rungtynių „Suminį“ (2.5) yra praloštas. Išmokamas laimėjimas yra 50 EUR.

8.2.4. Individualus Suminis – taikoma ta pati lažybų įvykio baigties interpretavimo varianto spėjimo nustatymo procedūra, kaip ir „Suminis“, tik vienai komandai ar atskiram lažybų įvykio dalyviui.

8.2.5. Pateikimas – statymas turnyrams, kai lažybų įvykis susideda iš kelių varžybų ir siūloma spėti komandą (asmenį), kuri pateks į kitą etapą.

8.2.6. Palyginimas - viena komanda (rungtynių dalyvis) sužais geriau (rezultatyviau) negu kita ar vienos rungtynės yra rezultatyvesnės už kitas.

8.2.7. Pirmą pusę – rungtynės – siūloma spėti, kaip pasibaigs pirmą rungtynių dalis ir kaip pasibaigs rungtynės.

8.2.8. Įmuš – neįmuš (arba „ Taip – Ne“) – siūloma spėti, ar įmuš įvartį pasirinkta konkreti komanda per futbolo, ledo ritulio, žolės riedulio ar kitas varžybas, kuriose yra mušami įvarčiai, taip pat per kokią laiką bus įmuštas pirmas arba paskutinis įvartis, tiek pasirinkus konkrečią komandą, tiek visose rungtynėse. Siūloma spėti tiek už visas varžybas, tiek konkrečiam laiko intervalui, pvz. Pirmas įvartis bus pelnytas 1 – 30 min.

8.2.9. Namų – Svečių (arba „Šeimininkai“, arba „Home – Road“) – siūloma spėti kelis lažybų įvykius, kurie yra sumuojami. Į „Namų“ komandą įeina atskiros čempionato, turo komandos, kurios žaidžia namuose. Į „Svečių“ komandą įeina visos turo, atskiros čempionato komandos, kurios žaidžia išvykoje. „Namų“ komanda lažybų pasiūloje ir lažybų kortelėje nurodoma pirmąja. Pavyzdžiui Namų/Svečių įmuštų įvarčių pranašumas, Namų / Svečių individualus suminis, Namų – Svečių suminis.

8.2.10. Diapazonas – siūloma spėti lažybų įvykio rezultatą, kuris patektų į lažybų pasiūloje nurodytą rezultato intervalą.

8.2.11. Papildoma lažybų įvykio pasiūla – papildomi suminiai ir pranašumai, komandų individualūs suminiai, pirmos rungtynių pusės, pirmo rungtynių ketvirčio baigtys ir kiti varžybų įvykio baigčių interpretavimo variantai.

8.3. Bendrovė turi teisę lažybų pasiūloje pateikti ir kitus lažybų įvykių baigčių interpretavimo variantus.

9. RIBINĖS SUMOS IR KOEFICIENTAI

9.1. Pagrindiniai lažybų koeficientų sudarymo principai:

9.1.1. Lažybų koeficientų intervalas nuo 1.1 iki 1250.

9.1.2. Kuo didesnė matematinė tikimybė atspėti lažybų įvykio baigtį, tuo lažybų koeficientas mažesnis. Kuo mažesnė matematinė tikimybė atspėti lažybų įvykio baigtį, tuo lažybų koeficientas didesnis.

9.1.3. Įvykio favoritui yra nustatomas mažesnis koeficientas, rungtynių autsaideriui – didesnis koeficientas.

9.1.4. Pranašumu mažinant lošėjo galimybę atspėti lažybų įvykio baigtį - koeficientas yra didinamas, Pranašumu didinant lošėjo galimybę atspėti lažybų įvykio baigtį – koeficientas mažinamas.

9.2. Minimali statoma suma už vieną paprasto ar kombinuoto lažybų įvykio baigtį yra 0,5 (penkiasdešimt centų)

EUR.

9.3. Minimali statoma suma vienoje sisteminio statymo kombinacijoje yra 0,5 (penkiasdešimt centų) EUR.

9.4. Maksimali laimėjimo suma bet kokiam statymui (viena lažybų kortelė) yra 5 000 (penki tūkstančiai) EUR.

9.5. Maksimali statymo suma bet kokiam statymui (viena lažybų kortelė) yra 500 (penki šimtai) eurų.

9.6. Jeigu į kombinaciją įeina lažybų baigtys su skirtingomis maksimaliomis sumomis, tai maksimali tokio statymo suma yra mažiausia maksimali statymo suma pasirinktoje kombinacijoje.

10. STATYMŲ PRIĖMIMAS LAŽYBŲ PUNKTE

10.1. Lošėjas, norėdamas dalyvauti lažybose, privalo atlikti statymą – nurodyti duomenis apie norimą atlikti statymą: statymo rūšį, norimų lažybų įvykių numerius, spėjamas lažybų baigtis bei sumokėti pageidaujama statyti sumą.

10.2. Pagal pateiktus lošėjo duomenis lažybų tarpininkas priima lošėjo, dalyvaujančio lažybose, statymą – priima statomą sumą, suveda lošėjo nurodytus duomenis į Bendrovės duomenų bazę ir atspausdina bei pateikia lošėjui lažybų kortelę.

10.3. Statomos sumos mokamos grynaisiais pinigais statymo atlikimo metu.

10.4. Laimėjimas išmokamas vadovaujantis Reglamentu, lažybų pasiūla ir informacija, išspausdinta ant lažybų kortelės.

10.5. Lažybų tarpininkas neprivalo patikrinti, ar lažybų kortelėje pateikiama informacija apie lažybų įvykius atitinka lošėjo pageidavimus. Lošėjas privalo pats, neatsitraukdamas nuo lažybų tarpininko, priėmusio statymą, patikrinti ant lažybų kortelės išspausdintos informacijos teisingumą. Jeigu lošėjas pastebi ir nurodo lažybų tarpininkui išspausdintoje lažybų kortelėje klaidas, tai lažybų tarpininkas privalo nedelsiant jas pašalinti. Visas pretenzijas, susijusias su neteisingos informacijos nurodymu ant lažybų kortelės, lošėjas privalo pareikšti iš karto po jos gavimo, kol nėra išspausdintas kasos čekis, išskyrus atvejus, kai statymai atliekami lažybose Gyvai. Lažybų Gyvai atveju lošėjas neturi teisės atsisakyti atlikto statymo.

11. NUOLAI DOS

11.1. Bendrovė, nusprendusi taikyti nuolaidas, apie tai paskelbia lažybų puntuose, kuriuose taikoma nuolaida, jog tam tikrą laiko tarpą ar periodiškai, visuose ar konkrečiame lažybų punkte bus taikomos viena ar kelios šiame skyriuje nurodytos nuolaidos.

11.2. Sprendimą taikyti nuolaidą priima Bendrovės direktorius savo įsakymu (toliau - Įsakymas), kuris yra neatsiejama Reglamento dalis. Įsakyme nurodomos taikomų nuolaidų rūšys, nuolaidų taikymo sąlygos, lažybų punktai, kuriuose taikomos nuolaidos, nuolaidų kaupimo ir taikymo terminai, konkretūs nuolaidų dydžiai.

11.3. Bendrovė gali taikyti nuo 1% iki 99,99% dydžio nuolaidą visiems ar konkrečiam(-iems) statymui(-ams) atlikti visuose ar konkrečiame(-iuose) Bendrovės lažybų punkte(-uose). Bendrovė taip pat gali suteikti nuo 1% iki 99,99% dydžio nuolaidą trečiųjų šalių (pvz., kelionių agentūrų) prekėms/paslaugoms.

11.4. Nuolaida įsigalioja tik įvykdžius nuolaidos sąlygas dalinai, visiškai ir/arba kitomis sąlygomis, kurios paskelbtos konkrečiame nuolaidos pasiūlyme.

11.5. Bendrovė pasilieka teisę panaikinti bet kurias nuolaidas ir laimėjimus, kurie gauti apgaulės būdu, jei nustatoma, kad buvo piktnaudžiauta nuolaidos pasiūlymu.

11.6. Bendrovė pasilieka teisę savo nuožiūra keisti nuolaidos pasiūlymo sąlygas bet kuriuo metu, priimdama įsakymą ir apie tai iš anksto paskelbus Bendrovės lažybų puntuose, kuriuose taikoma konkreti nuolaida ir/arba apie tai pranešus Bendrovės interneto svetainėje.

12. LAIMĖJIMŲ IŠMOKĖJIMAS

12.1. Lošėjas laimi Reglamente nustatyta tvarka teisingai atspėjęs lažybų baigtį.

12.2. Laimėjimai išmokami ne anksčiau, nei lažybų įvykio rezultatas paskelbiamas oficialiuose informacijos šaltiniuose ir Bendrovė tai patvirtina – paskelbia lažybų įvykių rezultatus lažybų puntuose ar savo interneto svetainėje. Lažybų rezultatus paskelbus nedarbo dieną, laimėjimai pradedami mokėti pirmą po jos einančią darbo dieną.

12.3. Laimėjimai išmokami tame lažybų punkte, kuriame buvo atliktas statymas.

12.4. Laimėjimai išmokami tik pinigais.

12.5. Laimėjimas neišmokamas, jei laimėjimui atsiimti pateikiamoje lažybų kortelėje ar asmens tapatybę patvirtinančiame dokumente neįmanoma nustatyti identifikuojančių duomenų.

12.6. Laimėjimo išmokėjimas gali būti sustabdomas šiais atvejais:

a) Kai Bendrovei kyla pagrįstų įtarimų dėl lošėjo sukčiavimo, apgavystės ar kitos nusikalstamos veiklos, kuria siekiama neteisėtai laimėti. Sustabdžius laimėjimo išmokėjimą, Bendrovė nedelsiant atlieka tyrimą, aiškinasi reikalavimo išmokėti pinigus pagrįstumą, apklausia darbuotojus, esant poreikiui kreipiasi į kitus paslaugų tiekėjus ir pan. Sprendimą dėl reikalavimo pagrįstumo Bendrovė priima kaip įmanoma greičiau, bet ne vėliau, kaip per 14 kalendorinių dienų nuo laimėjimų išmokėjimo sustabdymo dienos. Kilus įtarimams dėl neteisėtos veiklos, Bendrovė nedelsiant kreipiasi į ikiteisminio tyrimo institucijas. Ikiteisminio tyrimo institucijai pradėjus arba atsisakius pradėti tyrimą dėl neteisėtos veiklos, Bendrovė sprendimą dėl laimėjimo išmokėjimo ar lažybų anuliovimo priima per 5 dienas nuo minėtos institucijos galutinio sprendimo priėmimo. Apie sprendimą Bendrovė per 5 dienas informuoja lažybų kortelę pateikusį asmenį šio asmens pasirinktu būdu (telefonu, el. laišku arba registruotu laišku).

b) Esant pagrįstam įtarimui, kad Lažybų įvykio rezultatas buvo pasiektas dėl nesąžiningo Lažybų įvykio (varžybų) dalyvių susitarimo (pavyzdžiui, įtariama, kad nesąžininga veikla lėmė Lažybų įvykio baigtį (pavyzdžiui, įtariama, kad Lažybų įvykio eiga/baigtį lėmė neleidžiamai 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 lažybų įvykio (varžybų) dalyvių veiklos, tokio Lažybų įvykio pagrindu apskaičiuotų laimėjimų išmokėjimas už tokį Lažybų įvykį Statymus atlikusiems lošėjams gali būti Bendrovės vadovo raštišku sprendimu (įsakymu) vienašališkai laikinai sustabdomas, siekiant surinkti su galimai nesąžiningu Lažybų įvykiu susijusią informaciją ir atlikti pirminį galimai nesąžiningų veiksmų tyrimą, tačiau bet kokių atveju toks sustabdymas negali tęstis ilgiau nei 72 (septyniasdešimt dvi) valandas nuo atitinkamo Lažybų įvykio pradžios. Apie Bendrovės vadovo įsakymą laikinai sustabdyti laimėjimų išmokėjimą yra informuojami visi lošėjai, informaciją apie tokį įsakymą paskelbiant Bendrovės interneto tinklapyje. Per šiame punkte nurodytą laikiną

laimėjimų išmokėjimo sustabdymo laikotarpį Bendrovei surinkus pakankamai informacijos, preliminariai patvirtinančios galimai nesąžiningo Lažybų įvykio faktą, Bendrovė kreipiasi į Lažybų įvykio sporto šakos federaciją (jei taikytina), ikiteisminio tyrimo instituciją, Lošimų priežiūros tarnybą, tarptautinę lažybų asociaciją 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 Lažybų 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 Lažybų 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 Lažybų įvykio pagrindu apskaičiuotų laimėjimų išmokėjimo (taikytina tuo atveju, jei kilę įtarimai dėl galimai nesąžiningo Lažybų įvykio nurodytu atitinkamos kompetentingos institucijos sprendimu nėra patvirtinami) ar tokio Lažybų įvykio anuliavimo (taikytina tuo atveju, jei atitinkama kompetentinga institucija savo sprendimu patvirtina, kad aptariamasis Lažybų įvykis yra susijęs su nesąžininga veikla).

12.7. Atspausdintos lažybų kortelės originalas lieka lošėjui, lažybų kortelės skaitmeninė kopija lieka lažybų punkto, išmokėjusio laimėjimą, sistemoje.

12.8. Lošėjas gali atsiimti laimėjimą per 30 (trisdešimt) kalendorinių dienų nuo lažybų įvykio rezultato paskelbimo dienos tame Bendrovės lažybų punkte, kuriame atliko statymą. Jeigu paskutinė termino diena yra ne darbo ar švenčių diena, šis terminas baigiasi pirmą po jos einančią darbo dieną. Praėjus šiam terminui ir neatsiėmus laimėjimo, lošėjas praranda teisę į laimėjimą.

12.9. Jei lošėjas, lažybų tarpininkui reikalaujant, atsisako pateikti asmens tapatybę patvirtinantį dokumentą, laimėjimas neišmokamas iki tokio reikalavimo įvykdymo. Asmens tapatybę patvirtinančio dokumento nepateikimas negali būti pagrindu pratęsti laimėjimo išmokėjimo terminą.

12.10. Lošėjo prašymu Bendrovė privalo išrašyti Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažymą apie jo gautas pajamas. Tokį prašymą lošėjas turi pateikti lažybų punktui, išmokėjusiam laimėjimą arba Bendrovei (išsiunčiant registruotu paštu prašymą Bendrovės buveinės adresu UAB „UNIGAMES“, Vilkpėdės g. 20, LT-03151 Vilnius arba elektroniniu paštu prašymą adresu info@unigames.lt).

12.11. Laimėjimas ar statoma suma yra konfidenciali informacija, kurią Bendrovė privalo saugoti ir gali atskleisti tik Lietuvos Respublikos įstatymų nustatyta tvarka ir sąlygomis.

12.12. Informaciją apie laimėjimą ar statomas sumas Bendrovė privalo saugoti įstatymų nustatyta laikotarpį ir privalo pateikti valstybės institucijoms įstatymų nustatyta tvarka.

13. LAŽYBŲ ANULIAVIMAS IR PAGRINDINĖS LAŽYBŲ BAIGČIŲ NUSTATYMO TAISYKLĖS

13.1. Reglamente numatytais atvejais lažybos gali būti anuliuotos. Anuliuotas lažybas lažybų koeficientas prilyginamas „1“ ir lošėjas pastatytą sumą gali susigrąžinti per 45 kalendorines dienas nuo lažybų anuliavimo dienos.

13.2. Lažybos anuliuojamos, jei lažybų įvykis neįvyko. Lažybų įvykis laikomas neįvykusiu, jeigu jis realybėje nevyko, nepriklausomai nuo to ar turėjo, ar neturėjo įvykti. Lažybų įvykis taip pat laikomas neįvykusiu jei jis neatitinka Reglamento 13.11. punkte nurodytų sąlygų.

13.3. Lažybos anuliuojamos, jei lažybų įvykio dalyvis, dėl kurio buvo lažinamasi, nedalyvavo lažybų įvykyje. Lažybos taip pat anuliuojamos, jei lažybų įvykyje nedalyvavo dalyvis, kurio dalyvavimas buvo paskelbtas lažybų pasiūloje, įskaitant atvejus, kai dėl klaidos lažybų pasiūloje nebuvo nurodyta ar buvo neteisingai nurodyta lažybų dalyvio (-ių) pavadinimas, vardas, pavardė, lytis (kai įvykio dalyviai yra vyrai, nuoroda nėra pateikiama; kai įvykio dalyviai yra moterys, lažybų pasiūloje papildomai nurodoma „Moterys“), amžiaus grupė (nurodoma dalyvaujant jaunimo ar veteranų sportininkams) arba nebuvo nurodytas lažybų dalyvių neįgalumas.

13.4. Lažybos anuliuojamos, jei užskaitomas techninis laimėjimas ar pralaimėjimas dėl to, kad bent vienas lažybų įvykio dalyvis nedalyvavo lažybų įvykyje (pvz., komanda neatvyko į varžybas ar pan.).

13.5. Lažybos anuliuojamos, jeigu pakeičiamas lažybų įvykio reglamentas (pvz., keičiama rungtynių žaidimo trukmė, žaidėjų skaičius ar pan.).

13.6. Lažybos anuliuojamos, jei lošėjas atliko statymą ar jo statymą lažybų tarpininkas priėmė po lažybų įvykio pradžios. Statymų Gyvai (Live) atveju, lažybos anuliuojamos tik tuo atveju, jeigu lošėjas atliko statymą ar lažybų tarpininkas priėmė statymą po statymų priėmimo pabaigos. Visais atvejais lažybos anuliuojamos, jei lošėjas atliko statymą ar jo statymą lažybų tarpininkas priėmė po lažybų įvykio pabaigos. Jei lažybų įvykio pradžia nesutampa su oficialiuose šaltiniuose skelbiama informacija, lažybų pradžia laikoma faktinė lažybų įvykio pradžia.

13.7. Jei šis Reglamentas nenustato kitaip, lažybos anuliuojamos, jei lažybų įvykis nėra įvykęs per 12 valandų nuo lažybų įvykio organizatoriaus skelbto lažybų įvykio pradžios laiko, išskyrus atvejus kai varžybų organizatorius nurodo įvykio trukmę ilgesnę nei viena diena (pvz. snukeris, kriketas).

13.8. Lažybų pasiūloje pirma (1) nurodoma šeimininkų komanda, antra (2) – svečių komanda. Jeigu rungtynės buvo žaidžiamos namų, neutralioje arba svečių komandai priklausančioje aikštelėje, visi statymai nėra anuliuojami ir lieka galioti.

13.9. Kombinuotame arba sisteminiame statyme lažybų anuliovimo atvejais keičiamas tik konkrečios lažybų baigties lažybų koeficientas, o kitų lažybų baigčių, esančių kombinacijoje, lažybų koeficientai nesikeičia.

13.10. Jei šis Reglamentas nenustato kitaip, lažybose dėl sporto rungtynių visos lažybų baigtys nustatomos vadovaujantis pagrindiniu rungtynių laiku. Jei šis Reglamentas nenustato kitaip, Bendrovei siūlant lažintis tik dėl dviejų lažybų baigčių (1 - pirma komanda , 2 - antra komanda), t. y. Bendrovė nesūlo lažintis dėl X - lygaus rezultato, lažybų baigtys tik dėl lažybų baigčių 1 - pirma komanda ir 2 - antra komanda nustatomos vadovaujantis visu rungtynių laiku (t. y. rungtynių laikas su pratęsimais), o visos kitos lažybų baigtys nustatomos vadovaujantis pagrindiniu rungtynių laiku (t. y. rungtynių laikas be pratęsimų).

13.11. Lažybų įvykiai laikomi įvykusiais, nors jie faktiškai yra nebaigti, tačiau juose sužaista ne mažiau, kaip:

Futbolas – 60 min.

Krepšinis (NBA) – 40 min.

Europos krepšinis ar jei žaidžiama pagal FIBA taisykles, taip pat WNBA – 35 min.

Ledo ritulys (NHL) – 54 min.

Europos ledo ritulys – 50 min.

Amerikietiškas futbolas – 50 min.

Beisbolas – Rezultatui: 5 kėlinukai (iningai), tačiau lažybų baigtims Suminis ir Pranašumas turi būti sužaisti ne mažiau kaip 9 kėlinukai (iningai).

Rankinis – 50 min.

13.12. Lažybų baigtys Namų – Svečių statymai priimami lažybų pasiūloje nurodytam varžybų skaičiui. Jei neįvyksta bent vienos varžybos, lažybos anuliuojamos.

13.13. Statymuose su lažybų baigtimi Namų – Svečių skaičiuojami namų ir svečių komandų pelnyti taškai (įvarčiai ir kiti rezultatai) per rungtynių laiką, nurodytą lažybų pasiūloje. Namų – Svečių statymai priimami iki pirmųjų rungtynių pradžios.

13.14. Lažybų baigtis Patekimas nustatoma pagal rungtynių galutinį rezultatą ir tik pasibaigus rungtynių serijai (jei ji yra).

13.15. Siekiant užtikrinti, jog lažybos būtų sąžiningos, tuo atveju, jei lošėjas atliko kombinuotą statymą kuriame yra sukombinuoti vienas kitą lemiantys įvykiai ir Bendrovė per klaidą tokį statymą priėmė, lažybos dėl šių įvykių yra anuliuojamos.

13.16. Jeigu lažybų įvykis yra nutraukiamas ir per 12 valandų nuo įvykio pradžios nesužaistas, tai anuliuojami statymai už tas lažybų baigtis, kurios neįvyko iki įvykio nutraukimo arba kuriems įtakos galėtų turėti rungtynių tęsinys. Statymai, už lažybų baigtis kurios įvyko iki įvykio nutraukimo arba kurioms neturi įtakos rungtynių tęsinys, yra užskaitomi. Šio punkto nuostatos nėra taikomos įvykiams, numatytiems Reglamento 13.11. punkte.

13.17. Lažybų įvykio nugalėtojais paskelbus kelis lažybų įvykio dalyvius ar baigtis, laimėjimo suma yra apskaičiuojama, lažybų kortelėje nurodytą lažybų koeficientą padalinant iš nugalėjusių dalyvių arba baigčių skaičiaus. Perskaičiuotas lažybų koeficientas negali būti mažesnis už 1. Pavyzdys, kai lažybų įvykio nugalėtojais paskelbiami keli lažybų įvykio dalyviai ar baigtys - žiemos olimpinėse žaidynėse vyksta kalnų slidinėjimo moterų greitojo nusileidimo rungtis, pirmasis lošėjas iš lažybų pasiūlos išsirinkęs baigtį Maze, Tina (SLO) užims pirmą vietą su koeficientu 3,4 atlieka 10 EUR statymą. Tuo tarpu antrasis lošėjas iš lažybų pasiūlos išsirinkęs baigtį Gisin, Dominique (SUI) užims

pirmą vietą su koeficientu 8 atlieka 10 EUR statymą. Pasibaigus rungtynėms nugalėtojais su vienodais rezultatais 1:41.57 skelbiamos Maze, Tina (SLO) ir Gisin, Dominique (SUD), bei joms įteikiami olimpiniai aukso medaliai. Kadangi nugalėtojų yra du, abiem lošėjams yra išmokami laimėjimai su per pusę mažesniais koeficientais: pirmajam 17 EUR ($1,7 \times 10 = 17$) ir antrajam 40 EUR ($4 \times 10 = 40$).

14. ATSKIROS LAŽYBŲ RŪŠYS

14.1. Jei šio skyriaus lažybų organizavimo nuostatos prieštarauja bendrosios dalies nuostatoms, taikomos šiame skyriuje nurodytos lažybų organizavimo nuostatos.

14.2. Bendrovės lažybų punktuose įdiegus specialią (teisės aktuose nustatyta tvarka sertifikuotą) įrangą, galima lažintis dėl specialios programinės įrangos duomenų bazėje esančių ir atsitiktine tvarka parinktų Lažybų įvykių baigčių.

14.3. Lažybų įvykio ir pasiūlos vaizdo įrašą Reglamento 14.2. punkte nurodyta įrangą atsitiktine tvarka parenka iš duomenų bazės ir transliuoja lažybų punkte esančiame TV ekrane.

14.4. Lažybose dėl tokių Lažybų įvykių statymai priimami iki Lažybų įvykių pradžios pagal transliuojamą lažybų pasiūlą.

14.5. Lažybų pasiūloje nurodomas Lažybų įvykio numeris, Lažybų įvykio pavadinimas, nustatytas Lažybų koeficientas.

14.6. Šiame skyriuje nurodytose lažybose Statymai „Gyvai“ negalimi. Galimi tik paprasti, kombinuoti arba sisteminiai statymai.

14.7. Pasibaigus Lažybų įvykiams, ekrane rodomi rezultatai.

14.8. Laimėjimą šiame Reglamento skyriuje nustatyta tvarka organizuojamose lažybose lošėjas gali atsiimti per 24 (dvidešimt keturias) valandas nuo Lažybų įvykių rezultatų paskelbimo Bendrovės lažybų punktuose. Jeigu nurodytas terminas baigiasi ne darbo dieną, tai šis terminas pratęsiamas iki pirmos darbo dienos. Neatsiėmęs laimėjimo per nurodytą terminą, lošėjas praranda teisę į laimėjimą.

Futbolo tautos – futbolas (vienerios rungtynės) („Football Nations – Football (Single Match)“)

14.9. Kiekvienoms rungtynėms iš visų lygos komandų išrenkamos dvi komandos. Rungtynės yra padalintos į šešis laiko intervalus po tris kiekvienai rungtynių pusei. Kiekvieno laiko intervalo metu veiksmo tikslo įvykis (ir tik vienas) gali įvykti arba neįvykti. Komanda, turinti daugiau taškų rungtynių pabaigoje, laikoma nugalėtoja. Lygiosios taip pat galimos.

14.10. Statymai atliekami atsižvelgiant į įvykius rungtynėse. Galimi tik paprasti statymai. Laimėjimai apskaičiuojami padauginus statytą sumą iš koeficiento.

Futbolo lyga („Football League“)

14.11. Tai virtualus žaidimas, kuris suteikia galimybę lažintis dėl keleto futbolo rungtynių, kuriose dalyvauja 20–22 išgalvotų komandų ekipos. Rungtynės sudėliotos į 38 savaitinių rungtynių etapus (lygas). Kiekvienos savaitės rungtynėms komandos poruojamos tokiu būdu, kad rungtynių etapo pabaigoje kiekviena iš 20 komandų du kartus susitiktų su kiekviena priešininkų komanda: po vienerias rungtynes namuose ir vienerias išvykoje. Rungtynės suskirstytos į laiko intervalus, kaip ir futbolo žaidynėse. Šie žaidimai yra žaidžiami keletą (sąlyginių) savaitinių, kad kiekvieną savaitę būtų žaidžiamas skirtingas rungtynių etapas.

14.12. Kiekvienoje lygoje yra lyginis komandų skaičius. Rungtynės sugrupuotos į rungtynių dienas ar savaites. Kiekvienos savaitės rungtynių metu komandos yra poruojamos taip, kad lygos rungtynių pabaigoje kiekviena iš komandų du kartus susitiktų su kiekviena priešininkų komanda: po vienas rungtynes namuose ir vienas išvykoje. Taip pat galimi vienkartiniai, kombinuoti ir sisteminiai statymai. Laimėjimai apskaičiuojami padauginus iš koeficiento.

Pasaulio taurė („World Cup“)

14.13. Tai greitas žaidimas, kuris suteikia galimybę lažintis dėl keleto futbolo rungtynių. Asociacijos serijų futbolo varžybose 3D animaciniame variante dalyvauja išgalvotos komandos. Šios varžybos yra padalintos į du etapus: grupės etapas iš 32 komandų (8 grupės iš 4 komandų) ir atrinktamasis etapas iš 16 komandų (šešioliktfinalis, ketvirtfinalis, pusfinalis ir finalas), kurie turi sėkmingos futbolo lygos formato bruožus, kartu pridėdant tradicinės

Futbolo taurės statymų rinkų bruožus (pvz., 1X2 statymą, Tikslaus įvarčių skaičiaus statymą ir t.t.) ir taurių statymų rinkų bruožus (pvz., statymą Kvalifikacija, Tikslaus rezultato statymą ir t.t.).

14.14. Kiekviename turnyre yra lyginis komandų skaičius. Rungtynės sugrupuotos į rungtynių dienas ar savaites. Rungtyniavimas yra padalintas į du etapus:

14.14.1. Grupės etapas: šiame etape dalyvauja 32 komandos, 8 grupės po 4 komandas. Kiekviena komanda žaidžia po dvi rungtynes su visomis kitomis tos pačios grupės komandomis (ir tik 1 Pasaulio čempionate). Trys taškai skiriami už pergalę, vienas taškas už lygiąsias ir nė vieno taško už pralaimėjimą. Raundų skaičius yra 6 (3 Pasaulio taurės varžybose). Dvi pirmosios komandos yra kvalifikuotos kiekvienoje grupėje. Grupės reitingas nustatomas pagal šiuos kriterijus: didesnis taškų skaičius, geriausias įvarčių skirtumas, didesnis įmuštų įvarčių skaičius, komandos lygis.

14.14.2. Atkrintamasis etapas: šiame etape dalyvauja 16 komandų. 4 etapai (aštuntfinalis, ketvirtfinaliai, pusfinaliai, finalas). 2 atkrintamosios atrankinės rungtynės (aštuntfinalis, ketvirtfinalis, pusfinalis), 1 atkrintamosios rungtynės (finalas). Lygiųjų atveju svečiuose įmušti įvarčiai skaičiuojami dvigubai ir galiausiai surengiama baudų mušimo serija. Kvalifikacinė žaidimų rinka siūloma tik šiame etape.

14.15. Taip pat yra galimi vienkartiniai, kombinuoti ir sisteminiai statymai. Laimėjimai yra apskaičiuojami padauginant statomą sumą iš galimybių koeficiento.

Čempionai („Champions“)

14.16. Tai greitis žaidimas su galimybe lažintis dėl keleto serijų futbolo rungtynių. Šis žaidimas siūlo naują virtualių futbolo žaidimų formatą, pagrįstą UEFA Čempionų lyga. Šios varžybos yra suskirstytos į du etapus: grupinis etapas iš 32 komandų (8 grupės iš 4 komandų), kai žaidžiamos 2 rungtynės - namie ir išvykoje, ir atkrintamasis etapas iš 16 komandų (šešioliktfinalis, ketvirtfinalis, pusfinalis ir finalas), kur kiekvienos rungtynės taip pat žaidžiamos dviem etapais, išskyrus finalą. Tik per antrąjį etapą svečiuose įmušti įvarčiai skaičiuojami dvigubai, tuo atveju, jeigu rezultatas yra lygus, todėl statymas Kvalifikacijos lažybų rinkoje labai sudėtingas.

14.17. Kiekviename turnyre yra lyginis komandų skaičius. Rungtynės sugrupuotos į rungtynių dienas ar savaites. Rungtyniavimas yra padalintas į du etapus:

14.17.1. Grupės etapas: šiame etape dalyvauja 32 komandos, 8 grupės po 4 komandas. Kiekviena komanda žaidžia po dvi rungtynes su visomis kitomis tos pačios grupės komandomis (ir tik 1 Pasaulio čempionate). Trys taškai skiriami už pergalę, vienas taškas už lygiąsias ir nė vieno taško už pralaimėjimą. Raundų skaičius yra 6 (3 Pasaulio taurės varžybose). Dvi pirmosios komandos yra kvalifikuotos kiekvienoje grupėje. Grupės reitingas nustatomas pagal šiuos kriterijus: didesnis taškų skaičius, geriausias įvarčių skirtumas, didesnis įmuštų įvarčių skaičius, komandos lygis.

14.17.2. Atkrintamasis etapas: šiame etape dalyvauja 16 komandų. 4 etapai (aštuntfinalis, ketvirtfinaliai, pusfinaliai, finalas). 2 atkrintamosios atrankinės rungtynės (aštuntfinalis, ketvirtfinalis, pusfinalis), 1 atkrintamosios rungtynės (finalas). Lygiųjų atveju svečiuose įmušti įvarčiai skaičiuojami dvigubai ir galiausiai surengiama baudų mušimo serija. Kvalifikacinė žaidimų rinka siūloma tik šiame etape.

14.18. Taip pat yra galimi vienkartiniai, kombinuoti ir sisteminiai statymai. Laimėjimai yra apskaičiuojami padauginant statomą sumą iš galimybių koeficiento.

„Libertadores“

14.19. Tai greitis žaidimas ir siūlo galimybę lažintis dėl keleto serijų futbolo rungtynių. „Libertadores“ žaidimas siūlo naują virtualų futbolo formatą, pagrįstą klubų varžybomis LATAM lygoje (Lotynų Amerikos futbolas). Šios varžybos yra suskirstytos į du etapus: grupės etapas tarp 32 komandų (8 grupės iš 4 komandų), su rungtynėmis namie ir atsakomosiomis rungtynėmis svečiuose, ir atkrintamasis etapas iš 16 komandų (šešioliktfinaliai, ketvirtfinaliai, pusfinaliai ir finalai).

14.20. Kiekviename turnyre yra lyginis komandų skaičius. Rungtynės sugrupuotos į rungtynių dienas ar savaites. Rungtyniavimas yra padalintas į du etapus:

14.20.1. Grupės etapas: šiame etape dalyvauja 32 komandos, 8 grupės po 4 komandas. Kiekviena komanda žaidžia po dvi rungtynes su visomis kitomis tos pačios grupės komandomis (ir tik 1 Pasaulio čempionate). Trys taškai skiriami už pergalę, vienas taškas už lygiąsias ir nė vieno taško už pralaimėjimą. Raundų skaičius yra 6 (3 Pasaulio taurės varžybose). Dvi pirmosios komandos yra kvalifikuotos kiekvienoje

grupėje. Grupės reitingas nustatomas pagal šiuos kriterijus: didesnis taškų skaičius, geriausias įvarčių skirtumas, didesnis įmuštų įvarčių skaičius, komandos lygis.

14.20.2. Atkrintamasis etapas: šiame etape dalyvauja 16 komandų. 4 etapai (aštuntfinalis, ketvirtfinaliai, pusfinaliai, finalas). 2 atkrintamosios atrankinės rungtynės (aštuntfinalis, ketvirtfinalis, pusfinalis), 1 atkrintamosios rungtynės (finalas). Lygiųjų atveju svečiuose įmušti įvarčiai skaičiuojami dvigubai ir galiausiai surengiama baudų mušimo serija. Kvalifikacinė žaidimų rinka siūloma tik šiame etape.

14.21. Taip pat yra galimi vienkartiniai, kombinuoti ir sisteminiai statymai. Laimėjimai yra apskaičiuojami padauginant statomą sumą iš galimybių koeficiento.

6 žirgų lenktynės („Horse 6 races“)

14.22. Tai virtualus lenktynių lažybų lošimas, pagrįstas iš anksto įrašytais vaizdo įrašais. 6 žirgai atrenkami iš grupės. Pirmąją, antrąją ir trečiąją reitingo pozicijas turinčius žirgus nustato sistema, o statymų rinkose galima atlikti statymus, atsižvelgiant į tą informaciją.

Žirgų lenktynės (be kliūčių) (12) („Horse racing flat (12)“)

14.23. Tai virtualus lenktynių lažybų lošimas, pagrįstas iš anksto įrašytais vaizdo įrašais. 12 žirgų atrenkami iš grupės. Pirmąją, antrąją ir trečiąją reitingo pozicijas turinčius žirgus nustato sistema, o statymų rinkose galima atlikti statymus, atsižvelgiant į tą informaciją.

Žirgų lenktynių sprintas (12) („Horse racing sprint (12)“)

14.24. Tai virtualus lenktynių lažybų lošimas, pagrįstas iš anksto įrašytais vaizdo įrašais. 12 žirgų atrenkami iš grupės. Pirmąją, antrąją ir trečiąją reitingo pozicijas turinčius žirgus nustato sistema, o statymų rinkose galima atlikti statymus, atsižvelgiant į tą informaciją.

Kinkinių lenktynės (žirgų bėgimas ristute) („Harness Racing (Trotting)“)

14.25. Tai virtualus lenktynių lažybų lošimas, pagrįstas iš anksto įrašytais vaizdo įrašais. 12 žirgų atrenkami iš grupės. Pirmąją, antrąją ir trečiąją reitingo pozicijas turinčius žirgus nustato sistema, o statymų rinkose galima atlikti statymus, atsižvelgiant į tą informaciją.

Kurtų lenktynės („Greyhounds“)

14.26. Tai virtualus lenktynių lažybų lošimas, pagrįstas iš anksto įrašytais vaizdo įrašais. 6 šunys atrenkami iš grupės. Pirmąją, antrąją ir trečiąją reitingo pozicijas turinčius šunis nustato sistema, o statymų rinkose galima atlikti statymus, atsižvelgiant į tą informaciją.

Kartingų lenktynės („Karts“)

14.27. Tai serija kartingo lenktynių, vykstančių tiesioginio vaizdo formatu. Aštuoni varžovai išrenkami iš bendro dalyvių skaičiaus. Pirmąją, antrąją ir trečiąją reitingo pozicijas turinčius kartingus nustato sistema, ir statymus galima atlikti atsižvelgiant į šią informaciją. Lenktynės baigiamos po pirmo rato.

Lenktynės per purvo trasą („Dirt Track“)

14.28. Tai serija motociklų trasos lenktynių, vykstančių tiesioginio vaizdo formatu. Keturi lenktynininkai parenkami iš bendro dalyvių skaičiaus. Pirmąją ir antrąją reitingo pozicijas turinčius motociklininkus nustato sistema, ir statymų rinkose galima atlikti statymus, atsižvelgiant į tą informaciją. Lenktynės baigiamos po keturių ratų.

Greitkelis („Speedway“)

14.29. Tai virtualus lenktynių žaidimas, pagrįstas iš anksto įrašytais vaizdo įrašais. 4 dalyviai atrenkami iš grupės. Pirmąją, antrąją ir trečiąją reitingo pozicijas turinčius dalyvius nustato sistema, ir lošimo statymų rinkose galima atlikti statymus, atsižvelgiant į tą informaciją.

Motociklų lenktynės („Motorbike“)

14.30. Tai virtualus lenktynių žaidimas, pagrįstas iš anksto įrašytais vaizdo įrašais. 6 motociklininkai atrenkami iš grupės. Pirmąją, antrąją ir trečiąją reitingo pozicijas turinčius motociklininkus nustato sistema, o lošimo statymų rinkose galima atlikti statymus, atsižvelgiant į tą informaciją.

Suk, kad laimėtum („Spin 2 Win“)

14.31. Tai paprastas skaičių lošimas pagal Europietišką ruletę. Lošėjai spėja rezultata, kuris nustatomas atsitiktinai, burtų traukimo būdu.

14.32. Ratas turi 37 padalas. Spalvos ir skaičiai yra tokie: žalia, raudona (1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36), juoda (2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35).

14.33. Žalioji skaičių seka: 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22, 9, 31, 14, 20, 1, 33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13, 27, 6, 34, 17, 25, 2, 21, 4, 19, 15 ir 32.

14.34. Rato sukimosi procesas yra automatinis. Sukimosi trukmė yra fiksuota.

Karališkasis „Suk, kad laimėtum“ („Spin 2 Win Royale“)

14.35. Tai paprastas skaičių lošimas pagal Europietišką ruletę. Lošėjai spėja rezultata, kuris nustatomas atsitiktinai, burtų traukimo būdu.

14.36. Ratas turi 37 padalas. Spalvos ir skaičiai yra tokie: žalia, raudona (1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36), juoda (2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35).

14.37. Žalioji skaičių seka: 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22, 9, 31, 14, 20, 1, 33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13, 27, 6, 34, 17, 25, 2, 21, 4, 19, 15 ir 32.

14.38. Rato sukimosi procesas yra automatinis. Sukimosi trukmė yra fiksuota.

Keno („Keno“)

14.39. Tai lošimas, pagrįstas loterija. Lošėjas atlieka statymą ir, kai paspaudžiamas mygtukas „Play“, prasideda atsitiktinis kamuoliukų išmetimas, ir 20 kamuoliukų iš 80 iškrenta ekrane iš sukamo loterijos būgno. Lošimo trukmė yra fiksuota. Lošėjas renkasi skaičius nuo 1 iki 8 iš 80 galimų.

Prabangusis Keno („Keno Deluxe“)

14.40. Tai lošimas, pagrįstas loterija. Lošėjas atlieka statymą ir, kai paspaudžiamas mygtukas „Play“, prasideda atsitiktinis kamuoliukų išmetimas, ir 20 kamuoliukų iš 80 iškrenta ekrane iš sukamo loterijos būgno. Lošimo trukmė yra fiksuota. Lošėjas renkasi skaičius nuo 1 iki 10 iš 80 galimų.

15. KITI YPATINGI ATVEJAI

15.1. Kai Bendrovė nėra įsitikinusi oficialių informacijos šaltinių paskelbtos lažybų baigties patikimumu, ji turi teisę atidėti rezultato patvirtinimą iki 3 (trijų) darbo dienų. Apie tai Bendrovė paskelbia lažybų punktuose ir savo internetinėje svetainėje. Pasibaigus atidėjimo terminui laimėjimai išmokami vadovaujantis patikslintais oficialių informacijos šaltinių duomenimis arba, jei tokių nėra – pirminiais duomenimis.

15.2. Jeigu lažybų baigtis yra užprotestuota (pateiktas skundas) iki pirminio varžybų protokolo (statistiniai duomenys, skelbiami iš karto po varžybų) paskelbimo, visų su ja susijusių laimėjimų išmokėjimai yra atidedami iki protesto (skundo) išnagrinėjimo.

15.3. Jeigu lažybų įvykio rezultatas buvo anuliuotas ar pakeistas (pvz., dėl komandos ar žaidėjo diskvalifikacijos, teisėjavimo, sąlygų pasikeitimo ar pan.), galiojančiu laikomas tas lažybų įvykio rezultatas, kuris buvo paskelbtas pirmas iki jo užprotestavimo.

15.4. Jeigu bendrovė suklydo sudarydama lažybas su lošėju ir šią klaidą Bendrovė nustatė iki ar po lažybų įvykio pradžios, tai lažybos yra anuliuojamos. Bendrovės suklydimu, įskaitant bet neapsiribojant, yra laikomi šie atvejai: (i) kuomet yra nustatomas akivaizdžiai klaidingas lažybų koeficientas; (ii) yra praleistas kablelis; (iii) kai dėl techninės klaidos lažybose „Gyvai“, lažybų pasiūloje koeficientas neatsinaujina ir neatitinka realios rungtynių eigos; (iv) pranašume teigiamas ženklas yra sukeistas su neigiamu; (v) papildoma lažybų įvykio pasiūla neatitinka pagrindinių to paties įvykio baigčių pasiūlos (nugalėtojas, pranašumas, suminis ir pan.); (vi) baigties koeficientas iš esmės skiriasi nuo tos pačios baigties koeficientų kitų lažybų bendrovių pasiūloje, įskaitant tuos, kuriuos siūlo UAB „Top sport“, UAB „Olympic Casino Group Baltija“, statymo priėmimo metu. Apie tokį lažybų anuliovimą bei jo priežastis Bendrovė per 5 darbo dienas paskelbia viešai savo interneto svetainėje bei lažybų punktuose, kuriuose buvo atlikti statymai už anuliuotas lažybas. Jei lošėjas nesutinka su lažybų anuliovimu šiuo pagrindu, jis privalo per 10 kalendorinių dienų nuo lažybų anuliovimo dienos raštu pateikti Bendrovei pretenziją dėl tokio lažybų anuliovimo. Bendrovė, gavusi lošėjo pretenziją, per 14 kalendorinių dienų privalo arba išmokėti lošėjui laimėjimą arba atsisakyti tenkinti lošėjo pretenziją pateikdama lošėjui išsamų motyvuotą rašytinį paaiškinimą. Esant būtinybei prie paaiškinimo gali būti pateikti jį pagrindžiantys dokumentai. Jei lošėjas nesutinka su paaiškinime išdėstytais motyvais, lošėjas turi teisę kreiptis į Priežiūros tarnybą arba teismą dėl kilusio ginčo sprendimo.

15.5. Teismo sprendimo pagrindu laimėjimas gali būti išmokamas per 45 kalendorines dienas nuo teismo sprendimo įsiteisėjimo dienos.

16. PRETENZIJŲ PATEIKIMO IR NAGRINĖJIMO TVARKA

16.1. Visos lošėjo pretenzijos dėl lažybų ir/arba dėl su jomis susijusių klausimų pateikiamos raštu lažybų tarpininkui tame lažybų punkte, kuriame buvo atspausdinta lažybų kortelė arba registruotu paštu Bendrovės buveinės adresu (UAB „UNIGAMES“, Vilkpėdės g. 20, LT-03151 Vilnius) ne vėliau kaip per 14 kalendorinių dienų nuo tos dienos, kuomet lošėjas sužinojo arba turėjo sužinoti apie galimai pažeistą jo teisę. Pretenzijoje turi būti nurodytas Lošėjo vardas, pavardė, gyvenamosios vietos adresas, kontaktinis telefonas bei elektroninis paštas (jei toks yra), pretenzijos pateikimo data bei lošėjo ar jo įgalioto asmens parašas. Jei pretenziją pateikia įgaliotas asmuo – jo atstovavimo teisę liudijantis dokumentas.

16.2. Bendrovė privalo ne vėliau kaip per 14 kalendorinių dienų nuo lošėjo pretenzijos gavimo dienos išsiųsti lošėjui jo nurodytu elektroninio pašto arba korespondencijos adresu ar įteikti pasirašytinai išsamų motyvuotą rašytinį paaiškinimą. Esant būtinybei prie paaiškinimo gali būti pateikti jį pagrindžiantys dokumentai.

16.3. Bendrovė neprisiima atsakomybės už ryšio paslaugas, kuriomis naudojantis yra siunčiama informacija, teikiančių operatorių veiksmus ar neveikimą.

16.4. Lošėjas dėl Bendrovės veiksmų arba neveikimo įstatymų nustatyta tvarka turi teisę kreiptis į Priežiūros tarnybą ar kitas institucijas teisės aktų nustatyta tvarka.

17. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

17.1. Visi ginčai, kilę tarp Bendrovės ir lošėjų, kurie nebus išspręsti šio Reglamento nustatyta tvarka, sprendžiami Lietuvos Respublikos įstatymų nustatyta tvarka.

17.2. Bendrovė turi teisę keisti šį Reglamentą Lietuvos Respublikos teisės aktų nustatyta tvarka.

17.3. Šis Reglamentas yra privalomas Bendrovei, lažybų tarpininkams ir kitiems asmenims, dalyvaujantiems lažybose.

UAB „UNIGAMES“ LAŽYBŲ REGLAMENTO PRIEDAS NR. 1

STATYMŲ TIPŲ APRAŠYMAI

Bendrovė lažybose siūlo lažintis atliekant žemiau nurodytų tipų Statymus.

Paprastas statymas – tai vienos Lažybų įvykio baigties spėjimas vienoje Lažybų kortelėje. Galimos paprasto statymo rūšys:

- a. Statymas už Lažybų įvykio baigtį su galimais rezultatų variantais:
 - laimi pirmasis pasiūloje įrašytas Lažybų įvykio dalyvis;
 - laimi antrasis pasiūloje įrašytas Lažybų įvykio dalyvis;
 - lygiosios;
 - laimi pirmasis pasiūloje įrašytas Lažybų įvykio dalyvis arba lygiosios;
 - laimi antrasis pasiūloje įrašytas Lažybų įvykio dalyvis arba lygiosios;
 - laimi pirmasis pasiūloje įrašytas Lažybų įvykio dalyvis arba laimi antrasis pasiūloje įrašytas Lažybų įvykio dalyvis (t.y. Lažybų įvykis būtinai baigiasi vieno iš jų dalyvių pergale, o ne lygiosiomis).
- b. Statymas už Lažybų įvykio baigtį, kai vienam Lažybų įvykio dalyviui Bendrovė suteikia pranašumą („handikapas“):

Dviejų baigčių „azijietiškas“ pranašumas – kai po lažybų įvykio baigties prie galutinio išsirinktos komandos ar dalyvio rezultato pridedamas (o jei su ženklu „-“ atimamas) pranašumas (įvarčiai, taškai ir pan.). Jeigu sudėjus lažybų įvykio rezultatą su pranašumu šis rezultatas su pranašumu yra pasirinktos komandos ar dalyvio naudai, tai statymas laikomas laimėtu. Jei rezultatas, įvertinus pranašumą, yra priešingos komandos ar dalyvio naudai, tai statymas laikomas pralaimėtu. Jei įvertinus pranašumą rezultatas tampa lygus – statymas prilyginamas 1 (vienetui). Pvz: žaidžia „Real“ prieš „Barcelona“ ir lošėjas pasirenka „Real“ pranašumą (+2). Rungtynėms pasibaigus rezultatu 70:67, lošėjo lažybų kortelė laimi, nes įvertinus pranašumą gaunamas rezultatas yra lošėjo pasirinktos komandos naudai 72:67. Rungtynėms pasibaigus 68:73, lošėjo lažybų kortelė pralaimi, nes įvertinus pranašumą gaunamas rezultatas priešingos komandos naudai – 70:73. Rungtynėms pasibaigus 72:74, statymas prilyginamas 1 (vienetui), nes įvertinus pranašumą rezultatas tampa lygus 74-74.

Trijų baigčių pranašumas – kai po lažybų įvykio baigties prie galutinio išsirinktos komandos ar dalyvio rezultato pridedamas (o jei su ženklu „-“ atimamas) Pranašumas (įvarčiai, taškai ir pan.). Jeigu sudėjus lažybų įvykio rezultatą su pranašumu šis rezultatas su pranašumu yra pasirinktos komandos ar dalyvio naudai, tai statymas laikomas laimėtu. Jei rezultatas, įvertinus pranašumą, yra priešingos komandos ar dalyvio naudai, tai statymas laikomas pralaimėtu. Jei įvertinus pranašumą rezultatas tampa lygus – laimi statymai už lygiąsias su pasirinktu pranašumu. Pvz: žaidžia „Milan“ - „Inter“, o lošėjas pasirenka „Milan“ pranašumą (-1), tuomet rungtynėms pasibaigus rezultatu 2:0, lošėjo lažybų kortelė laimi, nes įvertinus pranašumą gaunamas rezultatas lošėjo pasirinktos komandos naudai – 1:0. Rungtynėms pasibaigus rezultatu 1:1, lošėjo lažybų kortelė pralaimi, nes įvertinus pranašumą gaunamas rezultatas priešingos komandos naudai – 0:1. Rungtynėms pasibaigus 2:1, lošėjo lažybų kortelė pralaimi, nes įvertinus pranašumą rezultatas tampa lygus – 1:1.

Dvigubas „azijietiškas“ pranašumas - kai po lažybų įvykio baigties prie galutinio išsirinktos komandos ar dalyvio rezultato pridedamas (o jei su ženklu „-“ atimamas) Pranašumas, o statymo suma yra padalijama į 2 lygias dalis. Pvz: jei siūlomas dvigubas „azijietiškas“ pranašumas (-1, -1,5) ir už šią baigtį statoma 100 EUR tai skaičiuojama kad 50 EUR statoma už pranašumą (-1) ir 50 EUR statoma už pranašumą (-1,5). Kadangi tai yra dvigubas pasiūlymas, tai galutinis laimėjimo koeficientas gali būti mažesnis už 1, o laimėjimo suma mažesnė už statymo sumą. Pvz.: lošėjas stato 100 EUR už rungtynes „Milan“ - „Inter“ už „Milan“ komandos dvigubą „azijietišką“ pranašumą (-1, -1,5) su koeficientu 1,8 ir rungtynės baigiasi rezultatu 2:1. Tokiu atveju 50 EUR statymas už „Milan“ pranašumą (-1) yra prilyginamas 1 (nes įvertinus pranašumą rezultatas tampa lygus 1:1), o 50 EUR statymas už „Milan“ pranašumą (-1,5) yra praloštas (nes įvertinus pranašumą rezultatas tampa 0,5:1 priešingos komandos naudai). Šiuo atveju lošėjui išmokamas 50 EUR laimėjimas.

- c. Statymas už pasirinktų įvykių dalyvių – asmenų ar komandų – pergalę ar išsidėstymą turnyrinėje lentelėje.
- d. Statymas už geriausius rezultatus pasiekusį įvykio dalyvį per tam tikrą laiko tarpą, ar pasiektus geriausius rezultatus ilgai trunkančiuose įvykiuose.
- e. Statymas už surinktų taškų/balsų/balų skaičių per iš anksto išvardintus įvykius.
- f. Statymas už tikslų įvykio rezultatą (per pagrindinį įvykio laiką).
- g. Statymas už įvykio trukmės dalį: lošėjas spėja pasirinktos įvykio dalies rezultatą.

- h. Statymas už tai, kuris iš dviejų įvykio dalyvių pateks į tolimesnį įvykio etapą (pavyzdžiui, ketvirtfinalį, pusfinalį, finalą, sekantį turą, sekantį ratą ir t.t.).
- i. Statymas už tai, kuris iš dviejų įvykio dalyvių surinks daugiau taškų/balsų/balų per tam tikrą įvykių kiekį per pagrindinį laiką (pavyzdžiui, kuri iš dviejų futbolo komandų įmuš daugiau įvarčių per 10 rungtynių ir t.t.).
- j. Statymas už finalines pozicijas: lošėjas stato už tai, kaip po įvykio pabaigos išsidėstys įvykio dalyviai - asmenys ar komandos - galutinėje lentelėje.

Kombinuotas statymas – tai ne mažiau, negu dviejų ir ne daugiau, negu 30 įvykių baigčių spėjimas vienoje Lažybų kortelėje. Šiuo atveju Lažybų koeficientas, iš kurio laimėjimo atveju bus dauginama statymo suma, yra apskaičiuojamas sudauginant visų Lažybų kortelėje nurodytų Lažybų įvykių koeficientus ir suapvalinant gautą skaičių iki dviejų skaitmenų po kablelio. Šiuo atveju jeigu trečiasis po kablelio esantis skaitmuo yra 5 ir daugiau, tai apvalinama didinant antrąjį skaitmenį, esantį po kablelio, jei mažiau – antrasis skaitmuo nėra keičiamas. Kombinuoto statymo atveju vienoje Lažybų kortelėje negalima kombinuoti tarpusavyje susijusių arba vienas kitą lemiančių Lažybų įvykių (įvykių, kurie labai glaudžiai priklauso vienas nuo kito; pvz. rungtynėse „Barcelona” - „Real” tarpusavyje susiję ir vienas kitą lemiantys įvykiai būtų „Barcelona” įmuštas įvartis ir „Barcelona” laimėtos rungtynės). Šio statymo atveju lošėjas laimi, jei teisingai atspėja visų Lažybų kortelėje nurodytų įvykių baigtį, išskyrus statymo tipą „13”.

Kombinuoto statymo pavyzdys: lošėjas pasirinko tris Lažybų įvykius: „Barcelona” – „Real”, „Arsenal” – „Chelsea” ir „Žalgiris” – „Lietuvos Rytas”. Lošėjo atliktose Statymuose nurodyta, kad jis spėja, jog turėtų laimėti pirmosios pasiūloje nurodytos komandos. „Barcelona” lažybų koeficientas - 2, „Arsenal“ lažybų koeficientas - 3, „Žalgiris” lažybų koeficientas - 1,5. Tokiu atveju, jei lošėjas pastatė 1 Eur, jo statoma suma laimėjimo atveju dauginama iš lažybų koeficientų sandaugos. Teisingai atspėjus visas Lažybų įvykių baigtis, lošėjo laimėjimas būtų 9 Eur ($1 \times (2 \times 3 \times 1,5) = 9$), neatspėjus bent vienos baigties iš visų pasirinktų Lažybų įvykių, visas lošėjo kombinuotas statymas laikomas praloštu.

Kombinuoto statymo tipai:

- a. *Septynetas* – tai statymas, kai lošėjas iš Lažybų pasiūloje nurodyto specialaus sąrašo pasirenka ne mažiau, kaip septynis įvykius. Lošėjas turi teisę gauti laimėjimą, jei teisingai atspėja visas pasirinktų įvykių baigtis. Lažybų koeficientas gaunamas sudauginus visų Lažybų kortelėje nurodytų Lažybų įvykių koeficientus.
- b. *Statymas su papildomu koeficientu* – tai statymas, kai lošėjas vienoje Lažybų kortelėje spėja ne mažiau, kaip 4 įvykių, kurių kiekvieno nustatytas Lažybų koeficientas yra ne mažesnis, kaip 1,4, baigtį. Šiuo atveju galutinis Lažybų koeficientas papildomai yra dauginamas iš Bendrovės tai dienai nustatyto papildomo koeficiento.
- c. *„Super” statymas*. Bendrovė nurodo įvykį, kurio baigtį spėjant tą dieną yra nustatomas aukštesnis Lažybų koeficientas. Tačiau nurodyto įvykio aukštesnis Lažybų koeficientas yra taikomas tik tuo atveju, jeigu lošėjas atlieka kombinuotą statymą, spėdamas vienoje Lažybų kortelėje ne mažiau, kaip Bendrovės tam kalendoriniam laikotarpiui (dienai, savaitei, mėnesiui ir t.t.) nustatyto Lažybų įvykių skaičiaus baigtį. Įvykis su padidintu koeficientu būtinai turi patekti į Lažybų įvykių, kurių baigtį spėja lošėjas, sąrašą.
- d. *Statymas „10”, „11”, „12”, „13”*. Tai Statymas, kai lošėjas vienoje Lažybų kortelėje lošėjas spėja ne mažiau, kaip 10, 11, 12, 13 įvykių baigtį iš specialaus Lažybų įvykių sąrašo. Šiuo atveju lošėjas laimi, jeigu teisingai atspėja visų Lažybų kortelėje nurodytų Lažybų įvykių baigtį, o taip pat jeigu neatspėjo vieno iš Lažybų kortelėje nurodytų įvykių baigties, o kitų įvykių baigtį atspėjo teisingai. Neatspėjus vieno įvykio baigties lošėjo laimėjimą sudaro statymo suma, padauginta iš Lažybų koeficiento „1”.

Sisteminis statymas – tai Statymas grupuojant Lažybų įvykius į sistemas už pasirinktų įvykių baigtį iš ne daugiau, kaip 30 (trisdešimties) įvykių grupės, kai lošėjas nurodo, kiek Lažybų įvykių baigčių turi būti atspėta, kad lošėjas gautų laimėjimą. Sisteminių statymų tipai:

- 1. *paprastas sisteminis statymas* – toks statymas, kai yra galimybė laimėti ir neatspėjus visų pasirinktų Lažybų įvykių baigčių. Pasirenkamas įvykių kiekis ir kiek mažiausiai baigčių tikimasi atspėti (pvz. pasirinkus, kad tikimasi atspėti trijų Lažybų įvykių baigtis iš penkių, užtenka iš pasirinktų penkių Lažybų įvykių atspėti trijų Lažybų įvykių baigtis). Bendrovės lažybų organizavimui naudojama programinė įranga sugeneruoja visas įmanomas skirtingas kombinacijas iš pasirinktų Lažybų įvykių, o lošėjas pasirenka vienos kombinacijos statymo sumą. Bendra statymo suma gaunama susumavus visų kombinacijų statymų sumas (jei pasirenkama 3 iš 5, tai yra 10 įmanomų kombinacijų variantų ir pasirinkus statymo sumą pvz. 1 Eur, tokiu būdu statoma 10 Eur, 10 kombinacijų x 1 Eur). Mažiausia suma už vieną kombinaciją yra 0,25 Eur (dvidešimt penki euro centai).

Kiekviena kombinacija yra vertinama atskirai, o laimėjimas apskaičiuojamas susumavus visų kombinacijų laimėtas sumas;

2. *sisteminis statymas su konstanta* – tai statymas, kai iš pasirinktų lažybų įvykių lošėjas nurodo, kurių įvykių baigtis jis planuoja atspėti būtinai (tokie įvykiai vadinami "konstantomis"), o iš likusių įvykių yra daromos paprasto sisteminio statymo kombinacijos ir prie kiekvienos iš gautų kombinacijų pridedamos konstantos. Konstantų negali būti daugiau negu pasirinktų įvykių kortelėje skaičius minus 2 (t.y. Jei pasirenkame 5 įvykius, tai negalime rinktis daugiau nei 3 konstantų). Laimėjimas apskaičiuojamas kaip ir paprasto sisteminio statymo atveju. 3. *didžioji sistema* - tai daugiau nei vienas sisteminis statymas toje pačioje kortelėje iš tų pačių įvykių. Pvz. pasirenkama 2 iš 4 (6 įmanomos kombinacijos) ir 3 iš 4 (4 įmanomos kombinacijos), taigi kortelėje iš viso bus 10 kombinacijų. Laimėjimas apskaičiuojamas kaip ir paprasto sisteminio statymo atveju.