

Sporty wirtualne Betradar

Zasady

Wersja 6.0, czerwiec 2018 r.



Spis treści

1. Virtual Football	3
1.1 Zasady gry	4
1.2 Harmonogram dni meczowych / rund	5
1.3 Harmonogram turniejów	6
1.4 Rynki zakładów	7
1.5 Inne informacje	13
2. Virtual Horse Classics	14
2.1 Zasady gry	12
2.2 Informacje o dniach wyścigowych	12
2.3 Informacje o wyścigach	12
2.4 Zakłady	12
2.5 Inne informacje	13
3. Virtual Dog Racing	14
3.1 Zasady gry	15
3.2 Informacje o imprezach	15
3.3 Informacje o wyścigach	15
3.4 Zakłady	15
3.5 Inne informacje	16
4. Virtual Tennis Open	17
4.1 Zasady gry	18
4.2 Informacje o turniejach	18
4.3 Informacje o rundach turnieju	18
4.4 Zakłady	18
4.5 Inne informacje	19
5. Virtual Basketball League	20
5.1 Zasady gry	21
5.2 Informacje o sezonach	21
5.3 Informacje o meczach	21
5.4 Zakłady	21
5.5 Inne informacje	22



1. Virtual Football



1.1 Zasady gry

Virtual Football League Mode umożliwia obstawianie zakładów za prawdziwe pieniądze na wirtualną piłkę nożną o każdej porze, 7 dni w tygodniu, przez cały rok. Rozgrywki są nieprzerwanie generowane, a gracz może obstawiać zakłady w dowolnej chwili, nawet w środku sezonu.

Tryb ligi:

- 16 drużyn
- Mecze na stadionach gospodarzy i gości
- 30 dni meczowych
- 8 równocześnie rozgrywanych meczy na dzień meczowy
- 240 meczy na sezon

Liga Mistrzów UEFA i Puchar Narodów:

Faza grupowa

- 24 drużyny (6 grup po 4 drużyny każda)
- 9 segmentów dni meczowych (3 mecze dniowe po 3 segmenty każdy)
- 4 równocześnie rozgrywane mecze na segment dnia meczowego
- 32 mecze na fazę grupową

Faza pucharowa

- 16 drużyn
- 5 rund (runda I [1..4]; runda II [5...8]; ćwierćfinały; półfinały; finał i mecz o 3. miejsce)
- 4 równocześnie rozgrywane mecze (runda I [1..4]; runda II [5...8]; ćwierćfinały)
2 równocześnie rozgrywane mecze (półfinały; finał i mecz o 3. miejsce)
- 16 meczy na fazę pucharową

Puchar Świata:

Faza grupowa

- 32 drużyny (8 grup po 4 drużyny każda)
- 12 segmentów dni meczowych (3 mecze dniowe po 4 segmenty każdy)
- 4 równocześnie rozgrywane mecze na segment dnia meczowego
- 48 meczy na fazę grupową

Faza pucharowa

- 16 drużyn
- 5 rund (runda I [1..4]; runda II [5...8]; ćwierćfinały; półfinały; finał i mecz o 3. miejsce)
- 4 równocześnie rozgrywane mecze (runda I [1..4]; runda II [5...8]; ćwierćfinały)
2 równocześnie rozgrywane mecze (półfinały; finał i mecz o 3. miejsce)
- 16 meczy na fazę pucharową



1.2 Harmonogram dni meczowych / rund

Tryb ligi:

- 01:00 min – cykl zakładów online; 03:00 min – cykl zakładów obstawianych w totalizatorach
- 02:20 min – cykl meczu
- 20 sekund – cykl rozliczania wyników zakładów online; 01:00 min – cykl rozliczania wyników zakładów obstawionych w totalizatorach
- 03:40 min na dzień meczowy (zakłady online)
- 06:20 min na dzień meczowy (zakłady obstawione w totalizatorach)

Liga Mistrzów UEFA, Puchar Narodów i Puchar Świata:

Faza grupowa

- 01:00 min – cykl zakładów online (w tym 10 sekund przerwy w obstawianiu zakładów); 03:00 min – cykl zakładów obstawianych w totalizatorach (w tym 10 sekund przerwy w obstawianiu zakładów)
- 02:20 min – cykl meczu
- 20 sekund – cykl rozliczania wyników zakładów online
- 01:00 min – cykl rozliczania wyników zakładów obstawionych w totalizatorach
- 03:40 min na dzień meczowy (zakłady online)
- 06:20 min na dzień meczowy (zakłady obstawione w totalizatorach)

Faza pucharowa

- 01:00 min – cykl zakładów online (w tym 10 sekund przerwy w obstawianiu zakładów); 03:00 min – cykl zakładów obstawianych w totalizatorach (w tym 10 sekund przerwy w obstawianiu zakładów)
- 02:30 min – cykl meczu
- 20 sekund – cykl rozliczania wyników zakładów online
- 01:00 min – cykl rozliczania wyników zakładów obstawionych w totalizatorach
- 03:50 min na rundę pucharu (zakłady online)
- 06:30 min na rundę pucharu (zakłady obstawione w totalizatorach)



1.3 Harmonogram turniejów

Tryb ligi:

- 01:00 min – okres przedsezonowy
- Pętla dni meczowych; 30 dni meczowych
 - 03:40 min na dzień meczowy (zakłady online)
 - 06:20 min na dzień meczowy (zakłady obstawione w totalizatorach)
- 01:00 min – okres posezonowy
- 112 min na sezon (zakłady online)
- 192 min na sezon (zakłady obstawione w totalizatorach)

Liga Mistrzów UEFA i Puchar Narodów:

- 01:00 min – okres przedsezonowy
- Pętla fazy grupowej; 9 segmentów dni meczowych
 - 03:40 min na dzień meczowy (zakłady online)
 - 06:20 min na dzień meczowy (zakłady obstawione w totalizatorach)
- 01:00 min – okres przejściowy między fazą grupową a fazą pucharową
- Pętla fazy pucharowej; 5 rund
 - 03:50 min na dzień meczowy (zakłady online)
 - 06:30 min na dzień meczowy (zakłady obstawione w totalizatorach)
- 01:00 min – okres posezonowy
- 55:10 min – czas trwania pucharu (zakłady online)
- 92:30 min – czas trwania pucharu (zakłady obstawione w totalizatorach)

Puchar Świata:

- 01:00 min – okres przedsezonowy
- Pętla fazy grupowej; 12 segmentów dni meczowych
 - 03:40 min na dzień meczowy (zakłady online)
 - 06:20 min na dzień meczowy (zakłady obstawione w totalizatorach)
- 01:00 min – okres przejściowy między fazą grupową a fazą pucharową
- Pętla fazy pucharowej; 5 rund
 - 03:50 min na dzień meczowy (zakłady online)
 - 06:30 min na dzień meczowy (zakłady obstawione w totalizatorach)
- 01:00 min – okres posezonowy
- 66:10 min – czas trwania pucharu (zakłady online)
- 111:30 min – czas trwania pucharu (zakłady obstawione w totalizatorach)



1.4 Rynki zakładów

Mecz można obstawiać najpóźniej 10 sekund przed jego rozpoczęciem. Zakłady outright nie są przyjmowane w czasie trwania meczu. Po rozliczeniu rynku zostanie on wyczyszczony i usunięty z tabeli. Rynki zakładów na przyszłe dni meczowe bieżących rozgrywek pozostają otwarte. Po wybraniu przyszłego dnia meczowego z paska na dole ramki w znajdującej się poniżej sekcji Kursy zostaną wyświetlone mecze powiązane z danym dniem wraz z ich kursami. Dostępne są następujące opcje zakładów związanych z meczami:

Rynek zakładów	Opis
Rynki związane z meczami	
Zakład 3-torowy / 1X2 na wynik po drugiej połowie	Wynik po 90 minutach – regulaminowy czas meczu (1 – wygrana drużyny gospodarzy; X – remis; 2 – wygrana drużyny gości)
Zakład 3-torowy / 1X2 po pierwszej połowie	Wynik po pierwszej połowie (1 – prowadzenie drużyny gospodarzy; X – remis; 2 – prowadzenie drużyny gości)
Suma goli	Liczba goli strzelonych w meczu. 3 najbardziej wartościowe handicapy we wszystkich meczach: Poniżej/powyżej 1,5, 2,5, 3,5 (PON/POW)
Handicap	Punkty handicapu są dodawane do ostatecznego wyniku meczu, a za zwycięską jest uznawana drużyna, która wygrywa po dodaniu tych punktów (1 – wygrana drużyny gospodarzy; X – remis; 2 – wygrana drużyny gości) 4 najbardziej wartościowe handicapy we wszystkich meczach: Handicap 1:0; 0:1; 0:2; 2:0
Pierwszy gol	Pierwszy gol meczu (1 – pierwszy gol strzelony przez drużynę gospodarzy; X – żadna drużyna nie strzeli gola; 2 – pierwszy gol strzelony przez drużynę gości)
Prawidłowo wytypowany wynik	Prawidłowo wytypowany wynik po 90 minutach (od 0:00 do 3:3; inne)
Handicap azjatycki * (szczegóły poniżej)	Domyślnie wyłączony: oblicza się handicapy od -2 do 2, a trzy najbardziej wyważone są publikowane
Zakład 3-torowy po pierwszej połowie / po drugiej połowie 3-torowy	Połączenie „zakładu 3-torowego / 1X2 po drugiej połowie” z „zakładem 3-torowym / 1X2 po pierwszej połowie”, w którym gracz obstawia zakład łączony na wyniki obu zakładów (XX;1X;11;X1;2X;22;X2)
Podwójna szansa	Wynik po 90 minutach – regulaminowy czas meczu. Zakład „Podwójna szansa” obejmuje dwa z trzech możliwych wyników. Obliczamy i publikujemy wszystkie 3 kombinacje: 1X; 2X; 12
Podwójna szansa po pierwszej połowie	Wynik po pierwszej połowie Zakład „Podwójna szansa” obejmuje dwa z trzech możliwych wyników. Obliczamy i publikujemy wszystkie 3 kombinacje: 1X; 2X; 12
Gol strzelony przez obie drużyny	Wynik po 90 minutach – regulaminowy czas meczu (Tak – obie drużyny strzelą przynajmniej jednego gola; Nie – przynajmniej jedna z drużyn nie strzeli gola)
Drużyny, które strzelą gola (gospodarzy/gości)	Gol strzelony po 90 minutach – regulaminowy czas meczu (1 – drużyna gospodarzy strzeli przynajmniej jednego gola; 2 – drużyna gości strzeli przynajmniej jednego gola; obie drużyny; żadna z drużyn)
Połowa z największą liczbą goli	Wynik po 90 minutach – regulaminowy czas meczu. Zakład na to, w której połowie zostanie strzelonych najwięcej goli, lub na taką samą liczbę goli w obu połowach (pierwsza połowa; taka sama liczba goli; druga połowa)
Liczba goli strzelonych przez drużynę	Wynik po 90 minutach – regulaminowy czas meczu. Liczba goli strzelonych przez wskazaną drużynę (drużyna gospodarzy; drużyna gości; obliczane i rozprawdane 3 najbardziej wartościowe handicapy



	dla obu drużyn: Poniżej/powyżej 0,5, 1,5, 2,5 (PON/POW)
Liczba goli strzelonych przez drużynę gospodarzy	Dokładna liczba goli strzelonych przez drużynę gospodarzy (0/1/2/3/4+)
Liczba goli strzelonych przez drużynę gości	Dokładna liczba goli strzelonych przez drużynę gości (0/1/2/3/4+)
Liczba goli	Dokładna liczba goli strzelonych w meczu (0/1/2/3/4/5/6+)
Nieparzysta/parzysta całkowita liczba goli	Wynik po 90 minutach – regulaminowy czas meczu (parzysta; nieparzysta całkowita liczba goli) Uwaga! W przypadku meczy zakończonych bez strzelonych goli na potrzeby rozliczenia przyjmuje się, że liczba goli jest parzysta.



Draw No Bet	Wynik po 90 minutach – regulaminowy czas meczu. Gracze otrzymują zwrot zakładu, jeśli mecz zakończy się remisem (1 – wygrana drużyny gospodarzy wygrywa; 2 – wygrana drużyny gości)
Zakłady na sumę goli w pierwszej połowie	Oblicza się i rozprowadza 3 najbardziej wartościowe handicapy dla wszystkich meczów: Poniżej/powyżej 0,5, 1,5, 2,5 (PON/POW)
Handicap azjatycki na sumę goli w pierwszej połowie	Domyślnie wyłączony / oblicza się handicapy od -2 do 2, a trzy najbardziej wyważone są publikowane
Handicap azjatycki na sumę goli w meczu	Domyślnie wyłączony / oblicza się handicapy od 0,5 do 5,5, a trzy najbardziej wyważone są publikowane
Handicap azjatycki na sumę goli w pierwszej połowie	Domyślnie wyłączony / oblicza się handicapy od 0,5 do 2,5, a trzy najbardziej wyważone są publikowane
Kombinacja zakładów 1X2 i zakładu na sumę bramek	Rynek stanowiący połączenie zakładów „1X2” i „Suma goli” (1PON/1POW/XPON/XPOW/2PON/2POW)

Zakłady outright

Rynek zakładów	Opis
Tryb ligi	
Związane z dniem meczowym	
Liczba goli w dniu meczowym	Suma goli strzelonych przez wszystkie drużyny (PON/POW)
Suma goli strzelonych przez drużyny gospodarzy	Suma goli strzelonych przez wszystkie drużyny gospodarzy (PON/POW)
Suma goli strzelonych przez drużyny gości	Suma goli strzelonych przez wszystkie drużyny gości (PON/POW)
Najwięcej goli strzelonych przez drużyny gospodarzy lub drużyny gości	Zakład na to, kto strzeli więcej goli – drużyny gospodarzy czy gości (1 – wygrana drużyny gospodarzy; X – remis; 2 – wygrana drużyny gości)
Liczba wygranych drużyny gospodarzy	Liczba wygranych drużyny gospodarzy (PON/POW)
Liczba remisów	Liczba remisów (PON/POW)
Liczba wygranych drużyny gości	Liczba wygranych drużyny gości (PON/POW)
Związane z ligą (rynki zamknięte podczas meczy)	
Zwycięzca sezonu	Początkowo dostępny dla wszystkich uczestniczących drużyn; po odpadnięciu drużyny jest ona usuwana z oferty.
Miejsce w czołowej piątce	Czy drużyna zakończy sezon na miejscu od 1 do 5? (Tak/Nie)
Miejsce w dolnej trójce	Czy drużyna ukończy rozgrywki na miejscu od 14 do 16? (Tak/Nie)
Head to Head	Która drużyna zajmie lepsze miejsce na koniec sezonu? 12 rynków; ograniczone do 20 kombinacji.
Liga Mistrzów UEFA, Puchar Narodów i Puchar Świata	
Faza grupowa (rynki zamknięte podczas meczów)	
Zwycięzca rozgrywek	Taki sam rynek jak w przypadku fazy pucharowej, ale zakłady są oferowane już na etapie grupowym. Początkowo dostępny dla wszystkich uczestniczących drużyn; po klasyfikacji drużyny jest ona usuwana z oferty.
Zwycięzca grupy	Początkowo dostępny dla wszystkich uczestniczących drużyn; po klasyfikacji drużyny jest ona usuwana z oferty.
Kwalifikacja do rundy play-off	Początkowo dostępny dla wszystkich uczestniczących drużyn; po klasyfikacji drużyny jest ona usuwana z oferty.
Dokładna kolejność 1-2 na grupę	Oferowane wszystkie kombinacje, wizualizacja macierzowa (używana również w przypadku zakładów prostych na wyścigi psów)
Faza pucharowa (rynki zamknięte podczas meczów)	
Zwycięzca rozgrywek	Początkowo dostępny dla wszystkich uczestniczących drużyn; po odpadnięciu drużyny jest ona usuwana z oferty.



Dotarcie do finału	Początkowo dostępny dla wszystkich uczestniczących drużyn; po odpadnięciu drużyny jest ona usuwana z oferty.
Dokładna kolejność 1-2	Oferowane wszystkie kombinacje, wizualizacja macierzowa (używana również w przypadku zakładów prostych na wyścigi psów)



*** Szczegółowe informacje dotyczące handicapu azjatyckiego:**

Zakłady z handicapem azjatyckim nakładają handicap na faworytów i zmniejszają liczbę możliwych wyników z trzech (w tradycyjnych zakładach 1X2) do dwóch poprzez wyeliminowanie remisu. Handicap, który może być wartością całkowitą, połówkową lub połączeniem tych dwóch, ma na celu zrównoważenie rynku. W przypadku handicapu całkowitego wynik ostateczny skorygowany o handicap może doprowadzić do remisu – wówczas wszyscy gracze otrzymają zwrot pierwotnego zakładu, gdyż nie ma żadnego zwycięzcy. Z kolei handicap ćwiartkowy ($\frac{1}{4}$) rozdziela zakład pomiędzy handicap o ćwiartkę niższy i handicap o ćwiartkę wyższy, a gracz może uzyskać wygraną i remis (wygrana połowy zakładu) bądź przegraną i remis (przegrana połowy zakładu). Stawka jest automatycznie dzielona równo na 2 osobne zakłady. Poniżej przedstawiono przykłady ilustrujące sposób rozliczania zakładów:

Handicap	Wynik drużyny	Wynik zakładu	Handicap	Wynik drużyny	Wynik zakładu
0	Wygrana	Wygrana	0	Wygrana	Wygrana
	Remis	Zwrot stawki		Remis	Zwrot stawki
	Przegrana	Przegrana		Przegrana	Przegrana
- 0,25	Wygrana	Wygrana	+ 0,25	Wygrana	Wygrana
	Remis	Połowiczna przegrana		Remis	Połowiczna wygrana
	Przegrana	Przegrana		Przegrana	Przegrana
- 0,50	Wygrana	Wygrana	+ 0,50	Wygrana	Wygrana
	Remis	Przegrana		Remis	Wygrana
	Przegrana	Przegrana		Przegrana	Przegrana
- 0,75	Wygrana różnicą 2+ pkt	Wygrana	+ 0,75	Wygrana	Wygrana
	Wygrana różnicą 1 pkt	Połowiczna wygrana		Remis	Wygrana
	Remis	Przegrana		Przegrana różnicą 1 pkt	Połowiczna przegrana
	Przegrana	Przegrana		Przegrana różnicą 2+ pkt	Przegrana
- 1,00	Wygrana różnicą 2+ pkt	Wygrana	+ 1,00	Wygrana	Wygrana
	Wygrana różnicą 1 pkt	Zwrot stawki		Remis	Wygrana
	Remis	Przegrana		Przegrana różnicą 1 pkt	Zwrot stawki
	Przegrana	Przegrana		Przegrana różnicą 2+ pkt	Przegrana
- 1,25	Wygrana różnicą 2+ pkt	Wygrana	+ 1,25	Wygrana	Wygrana
	Wygrana różnicą 1 pkt	Połowiczna przegrana		Remis	Wygrana
	Remis	Przegrana		Przegrana różnicą 1 pkt	Połowiczna wygrana
	Przegrana	Przegrana		Przegrana różnicą 2+ pkt	Przegrana
- 1,50	Wygrana różnicą 2+ pkt	Wygrana	+ 1,50	Wygrana	Wygrana
	Wygrana różnicą 1 pkt	Przegrana		Remis	Wygrana
	Remis	Przegrana		Przegrana różnicą 1 pkt	Wygrana
	Przegrana	Przegrana		Przegrana różnicą 2+ pkt	Przegrana
- 1,75	Wygrana różnicą 3+ pkt	Wygrana	+ 1,75	Wygrana	Wygrana
	Wygrana różnicą 2 pkt	Połowiczna wygrana		Remis	Wygrana
	Wygrana różnicą 1 pkt	Przegrana		Przegrana różnicą 1 pkt	Wygrana
	Remis	Przegrana		Przegrana różnicą 2 pkt	Połowiczna przegrana
	Przegrana	Przegrana		Przegrana różnicą 3+ pkt	Przegrana
- 2,00	Wygrana różnicą 3+ pkt	Wygrana	+ 2,00	Wygrana	Wygrana
	Wygrana różnicą 2 pkt	Zwrot stawki		Remis	Wygrana



Wygrana różnicą 1 pkt	Przegrana	Przegrana różnicą 1 pkt	Wygrana
Remis	Przegrana	Przegrana różnicą 2 pkt	Zwrot stawki
Przegrana	Przegrana	Przegrana różnicą 3+ pkt	Przegrana



1.5 Inne informacje

Wszystkie mecze można oglądać na żywo poprzez wbudowany odtwarzacz multimedialny przeglądarki. Gracz może dowolnie przełączać między czterema dostępnymi meczami lub obserwować tylko mecz, który najbardziej go interesuje. Symulacje meczów wykorzystują połączenie sztucznej inteligencji i niezależnych generatorów liczb losowych. Ponadto parametry wydolności zawodników są oparte na danych zawodowych piłkarzy (np. liczbie strzelonych goli, sprawności fizycznej, statystykach kolejnych meczy itp.).



2. Virtual Horse Classics



2.1 Zasady gry

VHC umożliwia obstawianie zakładów za prawdziwe pieniądze na wirtualne wyścigi konne o każdej porze, 7 dni w tygodniu, przez cały rok. VHC obejmuje 2 niezależne, działające równoległe kanały wyścigów, każdy pokazujący nieprzerwanie generowane dni wyścigowe.

Zakłady są przyjmowane maksymalnie na 10 sekund przed rozpoczęciem następnego wyścigu. Gracze mogą także w dowolnej chwili obstawiać wszelkie przyszłe wyścigi bieżącego dnia wyścigowego.

2.2 Informacje o dniach wyścigowych

Dni wyścigowe są nieprzerwanie generowane, tj. tuż po zakończeniu bieżącego dnia wyścigowego rozpoczyna się nowy. Pojedynczy dzień wyścigowy obejmuje 9 wyścigów na tym samym torze (o nawierzchni trawiastej lub piaskowej) i trwa przeciętnie 35 minut.

2.3 Informacje o wyścigach

Zależnie od liczby koni w wyścigu (8, 10 lub 12) i dystansu (3 różne dystansy na tor) pojedynczy wyścig trwa ok. 3-5 min i składa się z następujących etapów: „Rozpoczęcie wyścigu” (15 sekund), „Prezentacja koni” (6 sekund na konia), „Wstrzymanie zakładów” (10 sekund), „Wyścig” (70-160 sekund, zależnie od dystansu wyścigu) i „Zakończenie wyścigu” (10 sekund).

Na początku/końcu dnia wyścigowego występuje również etap „Rozpoczęcie dnia wyścigowego” / „Zakończenie dnia wyścigowego” (30 sekund każdy).

2.4 Zakłady

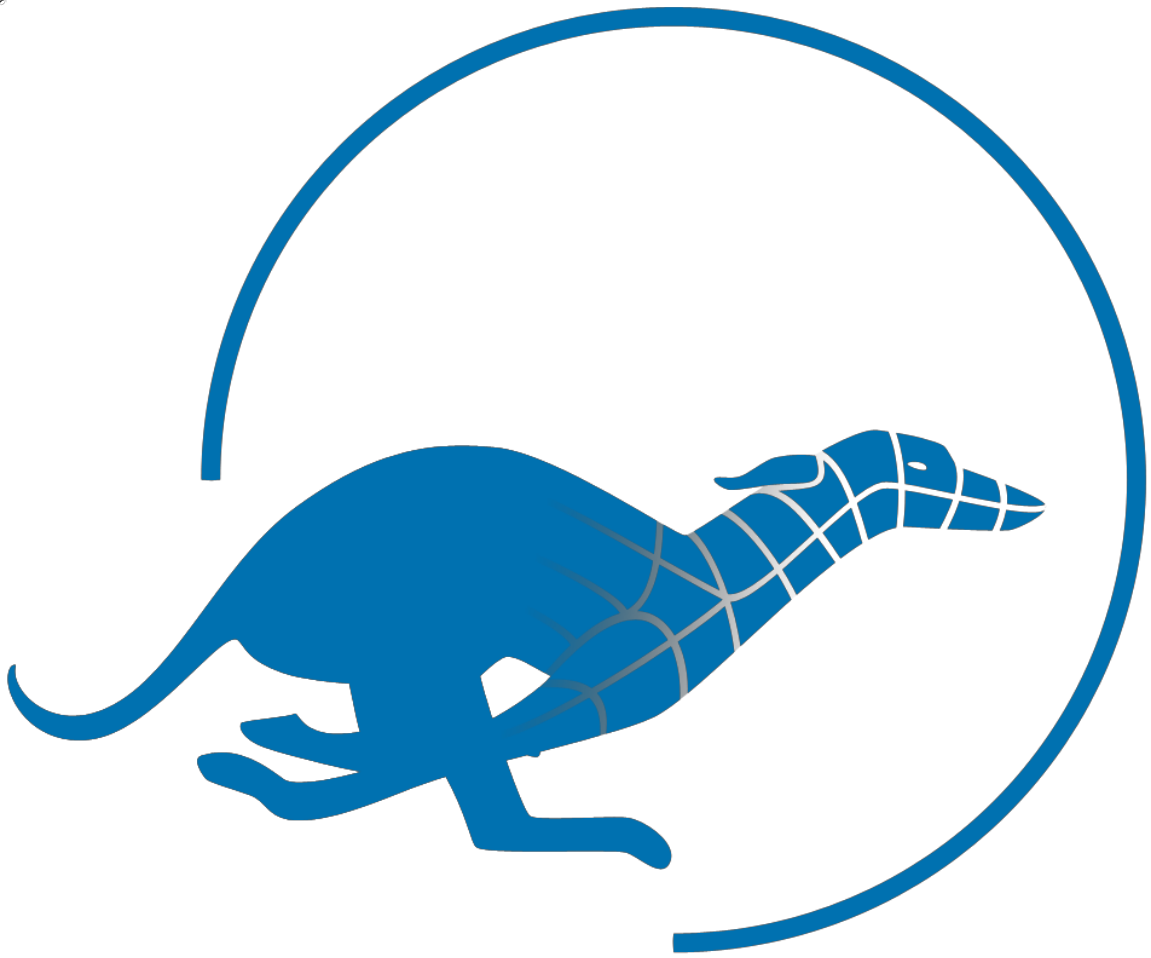
Wyścigi VHC można obstawiać maksymalnie na 10 sekund przed ich rozpoczęciem. Rynki zakładów na przyszłe wyścigi bieżącego dnia wyścigowego (kanał wyścigów nr 1 i kanał wyścigów nr 2) pozostają otwarte. Po wybraniu przyszłego wyścigu w „Kalendarzu wyścigów” tabela kursów na dole zostanie automatycznie przewinięta do odpowiedniej pozycji. Dostępne są następujące opcje zakładów związanych z wyścigami:

Rynek	Opis
Zwycięzca	Gracz typuje zwycięzcę wyścigu.
Miejsce	Gracz typuje miejsce zajęte przez danego konia (pierwsze, drugie lub trzecie).
Zakład prosty / zakład podwójny	W przypadku zakładu prostego gracz typuje 2 konie, które zakończą na pierwszym i drugim miejscu, z uwzględnieniem kolejności . Można również obstawić zakład podwójny, w ramach którego typuje się konie, które zajmą pierwsze i drugie miejsce, bez względu na kolejność . Stawka łączna jest wówczas dwa razy większa niż pierwotna. Jeśli oba konie uplasują się na pierwszych dwóch miejscach, gracz wygrywa zakład. Wynik ograniczony do 20 najprawdopodobniejszych.
Zakład prosty tricast / zakład podwójny tricast	W przypadku zakładu prostego tricast gracz typuje 3 konie, które zakończą na pierwszym, drugim i trzecim miejscu, z uwzględnieniem kolejności . W ramach zakładu podwójnego tricast typuje się konie, które zajmą pierwsze, drugie i trzecie miejsca, bez względu na kolejność . Stawka łączna jest wówczas sześć razy większa niż pierwotna. Jeśli trzy konie uplasują się na pierwszych trzech miejscach, gracz wygrywa zakład. Wynik ograniczony do 20 najprawdopodobniejszych.



2.5 Inne informacje

Wszystkie wyścigi można oglądać na żywo poprzez wbudowany odtwarzacz multimedialny przeglądarki. Gracz może dowolnie przełączać między dwoma niezależnymi kanałami wyścigów lub obserwować tylko ten, który najbardziej go interesuje. Symulacje wyścigów wykorzystują połączenie sztucznej inteligencji i niezależnych generatorów liczb losowych. Parametry wydolności koni VHC są oparte na parametrach prawdziwych koni (np. przyspieszeniu, prędkości i wytrzymałości, statystykach kolejnych wyścigów itp.).



3. Virtual Dog Racing



3.1 Zasady gry

VDR umożliwia obstawianie zakładów za prawdziwe pieniądze na wirtualne wyścigi psów o każdej porze, 7 dni w tygodniu, przez cały rok. VDR nieprzerwanie generuje imprezy na zmieniających się torach, a każda impreza obejmuje 12 wyścigów. Zakłady są przyjmowane maksymalnie na 10 sekund przed rozpoczęciem następnego wyścigu. Gracze mogą także w dowolnej chwili obstawiać wszelkie przyszłe wyścigi bieżącej imprezy.

3.2 Informacje o imprezach

Imprezy są nieprzerwanie generowane, tj. tuż po zakończeniu bieżącej imprezy rozpoczyna się nowa. Pojedyncza impreza obejmuje 12 wyścigów na tym samym torze (za dnia lub nocą) oraz trwa 26 minut i 15 sekund.

3.3 Informacje o wyścigach

Zależnie od dystansu wyścigu (3 różne dystanse) pojedynczy wyścig trwa ok. 1,5-4 min i składa się z następujących etapów: „Rozpoczęcie wyścigu” (65 sekund), „Wstrzymanie zakładów” (10 sekund), „Wyścig” (22, 36 lub 48 sekund, zależnie od dystansu wyścigu) i „Zakończenie wyścigu” (15 sekund). Na początku/końcu imprezy występuje również etap „Rozpoczęcie imprezy” / „Zakończenie imprezy” (45/30 sekund).

3.4 Zakłady

Wyścigi VDR można obstawiać maksymalnie na 10 sekund przed ich rozpoczęciem. Rynki zakładów na przyszłe wyścigi bieżącej imprezy pozostają otwarte. Po wybraniu przyszłego wyścigu w „Kalendarzu wyścigów” tabela kursów automatycznie wyświetli odpowiednią pozycję. Dostępne są następujące opcje zakładów związanych z wyścigami:

Rynek	Opis
Zwycięzca	Gracz typuje zwycięzcę wyścigu
Miejsce	Gracz typuje miejsce zajęte przez danego psa (pierwsze lub drugie)
Pokaz	Gracz typuje miejsce zajęte przez danego psa (pierwsze, drugie lub trzecie)
Zakład prosty / zakład podwójny	W przypadku zakładu prostego gracz typuje 2 psy, które zakończą wyścigi na pierwszym i drugim miejscu, z uwzględnieniem kolejności. Można również obstawić zakład podwójny, w ramach którego typuje się psy, które zajmą pierwsze i drugie miejsce, bez względu na kolejność. Jeśli oba psy uplasują się na pierwszych dwóch miejscach, gracz wygrywa zakład. Wyniki zakładu prostego są ograniczone do 20 najprawdopodobniejszych kombinacji psów oraz „INNEJ”. Zakład podwójny obejmuje wszystkie 15 kombinacji.
Zakład prosty tricast / zakład podwójny tricast	W przypadku zakładu prostego tricast gracz typuje 3 psy, które zakończą wyścigi na pierwszym, drugim i trzecim miejscu, z uwzględnieniem kolejności. W ramach zakładu podwójnego tricast typuje się psy, które zajmą pierwsze, drugie i trzecie miejsca, bez względu na kolejność. Jeśli trzy psy uplasują się na pierwszych trzech miejscach, gracz wygrywa zakład. Wyniki zakładu prostego tricast są ograniczone do 20 najprawdopodobniejszych kombinacji psów oraz „INNEJ”. Zakład podwójny tricast obejmuje wszystkie 20 kombinacji.



3.5 Inne informacje

Wszystkie wyścigi można oglądać na żywo poprzez wbudowany odtwarzacz multimedialny przeglądarki. Symulacje wyścigów wykorzystują połączenie sztucznej inteligencji i niezależnych generatorów liczb losowych. Parametry wydolności psów VDR są oparte na parametrach prawdziwych psów (np. przyśpieszeniu, prędkości i wytrzymałości, statystykach kolejnych wyścigów itp.).



4. Virtual Tennis Open



4.1 Zasady gry

VTO umożliwia obstawianie zakładów za prawdziwe pieniądze na wirtualny tenis. Gracze mają do wyboru 2 nieustannie i równocześnie rozgrywane turnieje tenisowe w systemie pucharowym. W każdym turnieju startuje 16 zawodników. Turniej składa się z 4 rund (runda I, runda II, półfinały, finał). Aby zapewnić wystarczający czas na obstawianie zakładów system rozgrywa wspomniane 2 turnieje naprzemiennie, tj. po rundzie turnieju na korcie trawiastym zawsze rozgrywana jest runda turnieju na korcie twardym i odwrotnie. Zakłady można obstawiać na wszystkie mecze następnej dostępnej rundy.

4.2 Informacje o turniejach

Ze względu na system równoległe rozgrywanych turniejów cały turniej trwa 25:30 min i dzieli się na następujące etapy: „Wprowadzenie do turnieju” (15 sekund) mające miejsce przed rozpoczęciem rozgrywek, pętlę „rund turnieju”, (3:30 min na rundę turnieju) oraz „Ceremonię” zamykającą każdy turniej.

4.3 Informacje o rundach turnieju

Jedna runda turnieju trwa 3:30 min. Zależnie od rundy turnieju, transmitowane są wszystkie dostępne mecze (runda I = 8 meczy, runda II = 4 mecze, półfinały = 2 mecze, finał = 1 mecz), a klient może przełączać pomiędzy transmisjami wideo poszczególnych meczy.

4.4 Zakłady

Mecze VTO można obstawiać maksymalnie na 10 sekund przed ich rozpoczęciem. Dostępne są zakłady na poziomie gema, seta i meczu. Rynki zakładów są zawsze otwarte przynajmniej na 3:30 min przed meczem (tj. gracze obstawiają następną dostępną rundę na korcie trawiastym podczas trwania rundy na korcie twardym i odwrotnie). Dostępne są następujące opcje zakładów związanych z meczami:

Zakłady na poziomie gema

- Zwycięzca 1. gema w 1. secie (1 – wygrana drużyny gospodarzy; 2 – wygrana drużyny gości)
- Prawdłowo wytypowany wynik 1. gema w 1. secie (gem-0; gem-15; gem-30; gem-40; 0-gem; 15-gem; 30-gem; 40-gem)

Zakłady na poziomie seta

- Zwycięzca 1. seta (1 – wygrana drużyny gospodarzy; 2 – wygrana drużyny gości)
- Prawdłowo wytypowany wynik 1. seta: (6:0; 6:1; 6:2; 6:3; 6:4; 7:5; 7:6 – 0:6; 1:6; 2:6; 3:6; 4:6; 5:7; 6:7)
- Łączna liczba gemów w 1. secie: (Powyżej/poniżej, 3 różne oferty)
- Nieparzysta/parzysta liczba gemów w secie 1: (Nieparzysta/parzysta)

Zakłady na poziomie meczu

- Zwycięzca meczu (1 – wygrana drużyny gospodarzy; 2 – wygrana drużyny gości)
- Ostateczny wynik (w setach – do 3 wygranych) (2:0; 2:1 – 0:2; 1:2)
- Łączna liczba gemów w meczu: (Powyżej/poniżej, 1 oferta)



4.5 Inne informacje

Wszystkie mecze można oglądać na żywo poprzez wbudowany odtwarzacz multimedialny przeglądarki. Gracz może dowolnie przełączać między wszystkimi meczami dostępnymi w rundzie turnieju lub obserwować tylko mecz, który najbardziej go interesuje. Symulacje meczów wykorzystują połączenie sztucznej inteligencji i niezależnych generatorów liczb losowych. Ponadto parametry wydolności zawodników VTO są oparte na danych zawodowych tenisistów (np. liczbie wygranych piłek, sprawności fizycznej, statystykach kolejnych meczy itp.).



5. Virtual Basketball League



5.1 Zasady gry

VBL umożliwia obstawianie zakładów za prawdziwe pieniądze na wirtualną koszykówkę o każdej porze, 7 dni w tygodniu, przez cały rok. Liga obejmuje 16 drużyn, a sezony są rozgrywane nieprzerwanie. Każdy sezon składa się z 30 dni meczowych (na stadionach gospodarzy i gości). Zakłady można obstawiać w dowolnej chwili, nawet w ciągu sezonu.

5.2 Informacje o sezonach

Sezon trwa 106:30 min i dzieli się na następujące etapy: „Okres przedligowy”, „Pętla dni meczowych” i „Okres po zakończeniu rozgrywek ligowych”. „Okres przedligowy” ma miejsce przed rozpoczęciem sezonu i trwa 60 sekund.

„Pętla dni meczowych” obejmuje wszystkie dni meczowe i trwa 105:00 min. Każdy sezon zwieńcza 30-sekundowy etap „Okres posezonowy”.

5.3 Informacje o meczach

Jeden dzień meczowy trwa 3:30 min. i dzieli się na następujące etapy: „Okres przedmeczowy”, „I kwarta”, „II kwarta”, „Połowa”, „III kwarta”, „IV kwarta”, „Dogrywka” (jeśli po IV kwarcie jest remis) i „Okres pomeczowy”.

„Okres przedmeczowy” ma miejsce przed rozpoczęciem meczu i trwa 30 sekund. Mecz trwa łącznie 2:30 min z 10-sekundową przerwą między połowami. Po każdym meczu występuje 20-sekundowy „Okres pomeczowy”. Zmiana dnia meczowego trwa 10 sekund.

5.4 Zakłady

Mecz VBL można obstawiać najpóźniej 10 sekund przed jego rozpoczęciem. Rynki zakładów na przyszłe dni meczowe bieżącego sezonu pozostają otwarte. Po wybraniu przyszłego dnia meczowego z paska „Dzień meczowy” na dole w znajdującej się niżej sekcji Kursy zostaną wyświetlone mecze powiązane z danym dniem wraz z ich kursami. Dostępne są następujące opcje zakładów związanych z meczami:

- **Zwycięzca meczu z dogrywką:** Wynik po 4 kwartach (+dogrywka) (1 – wygrana drużyny gospodarzy; 2 – wygrana drużyny gości)
- **Suma punktów z dogrywką:** Liczba punktów zdobytych w meczu przez obie drużyny, włącznie z dogrywką (ponad; poniżej)
- **Handicap z dogrywką:** Punkty handicapu są dodawane do ostatecznego wyniku meczu, a za zwycięską jest uznawana drużyna, która wygrywa po dodaniu tych punktów (1 – wygrana drużyny gospodarzy; 2 – wygrana drużyny gości)
- **Margines zwycięstwa z dogrywką:** Różnica między punktami posiadanymi przez obie drużyny na koniec meczu włącznie z dogrywką
- **Zwycięzca pierwszej połowy:** Zwycięzca pierwszych dwóch kwart (1 – wygrana drużyny gospodarzy; x – remis; 2 – wygrana drużyny gości)
- **Suma punktów w pierwszej połowie:** Liczba punktów zdobytych w pierwszej połowie (1 – wygrana drużyny gospodarzy; 2 – wygrana drużyny gości)
- **Handicap po pierwszej połowie:** Punkty handicapu są dodawane do wyniku pierwszej połowy meczu, a za zwycięską jest uznawana drużyna, która wygrywa po dodaniu tych punktów (1 – wygrana drużyny gospodarzy; 2 – wygrana drużyny gości)
- **Margines zwycięstwa po pierwszej połowie:** Różnica między punktami zdobytymi przez obie drużyny w pierwszej połowie (1 – wygrana drużyny gospodarzy; 2 – wygrana drużyny gości)



- **Kto pierwszy zdobędzie X pkt:** Która drużyna jako pierwsza zdobędzie X pkt (1 – wygrana drużyny gospodarzy; 2 – wygrana drużyny gości)
- **Kwarta z największą liczbą punktów:** Kwarta meczu, w której zdobyto najwięcej punktów (łącznie przez obie drużyny). Jeśli w co najmniej dwóch kwartach zdobyto tyle samo punktów i jest to największa liczba punktów, jaką zdobyto w pojedynczej kwarcie, zasady dotyczące wygranych ex aequo nie będą mieć zastosowania, gdyż wygrywającym wynikiem jest opcja zakładu „Równe” (pierwsza, druga, trzecia, czwarta, równe)
- **Suma punktów drużyny gospodarzy, z dogrywką:** Liczba punktów zdobytych w meczu przez drużynę gospodarzy, włącznie z dogrywką (ponad; poniżej)
- **Suma punktów drużyny gości, z dogrywką:** Liczba punktów zdobytych w meczu przez drużynę gości, włącznie z dogrywką (ponad; poniżej)

5.5 Inne informacje

Wszystkie mecze można oglądać na żywo poprzez wbudowany odtwarzacz multimedialny przeglądarki. Gracz może dowolnie przełączać między ośmioma dostępnymi meczami lub obserwować tylko mecz, który najbardziej go interesuje. Symulacje meczów wykorzystują połączenie sztucznej inteligencji i niezależnych generatorów liczb losowych. Ponadto parametry wydolności zawodników VBL są oparte na danych zawodowych koszykarzy (np. liczbie zdobytych punktów, sprawności fizycznej, statystykach kolejnych meczy itp.).