

1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНЫ

Настоящие Правила определяют порядок приема ставок, выплат, разрешения споров, а также особенности ставок на отдельные виды спорта. Настоящие Правила регулируют все остальные отношения между Букмекерской компанией Sportesla N.V., зарегистрированной под номером 130029 по адресу 40, Schout Bij Nacht Doormanweg, Кюрасао (далее – ВС) и игроками.

Данные Правила распространяются на игроков веб-сайта БК и аффилированных веб-сайтов.

Ставка - соглашение о выигрыше, заключённое между игроком и БК, согласно установленным Правилам, при этом исход данного соглашения зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет. Приём ставок от игрока происходит на условиях, предлагаемых БК.

Исход - результат события (событий), на которое делалась ставка.

Игрок - лицо, делающее ставку в БК на исход события.

Линия - совокупность событий, возможные исходы этих событий, коэффициенты на возможные исходы этих событий, их дата и время, после которых БК прекращает приём ставок на исходы указанных событий.

Пари - заключенное между двумя сторонами (игрок и БК) условие (соглашение), по которому проигравший должен выполнить взятое обязательство (выплатить определенную сумму). Пари заключаются в форме приема ставок от игроков на условиях, предлагаемых БК.

Отмена ставки - событие, по которому расчет и выплата выигрыша не производятся. В случае «отмены ставки», согласно условиям настоящих Правил, сделка между БК и игроком считается незаключенной, и по такой ставке производится возврат денежных средств.

Основное время матча - это продолжительность матча в соответствии с правилами проведения соревнования по данному виду спорта, включающее добавленное арбитром время. Основное время матча не включает дополнительное время, овертаймы, серии пенальти, буллитов и т.п.

Промокод - комбинация символов, которая при выполнении условий промокода дает право на дополнительные бонусы, ставки от БК и другие преимущества. Для активации промокод вводится в специальное поле в личном кабинете игрока или же выбирается при регистрации.

Событие - спортивное событие, матч.

Начало тиража - фактическое время начала матча, который стартовал в тираже первым; при этом не учитываются матчи, признанные несостоявшимися.

2. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

2.1. БК принимает ставки на спортивные и другие события, происходящие во всех странах мира.

2.2. Деятельность БК регулируется международной лицензией, выданной организацией, уполномоченной правительством Кюрасао. Пользователям из США, Швейцарии, Кипра, Лихтенштейна, Гибралтара, Нидерландов и Королевства Нидерландов (Аруба, Кюрасао, Бонайре, Саба, Синт-Эстатиус и Синт-

Мартен), Франции, Австралии, Испании, Бельгии, Польши, Ливана, Сингапура, Катара, Японии, Северной Кореи, Камбоджи, Брунея, Объединенных Арабских Эмиратов и других стран, где ставки на спорт являются незаконными, запрещено играть на данном веб-сайте. Все другие клиенты должны прочитать условия, чтобы пользоваться услугами, представленными на веб-сайте БК.

2.3. БК осуществляет прием ставок (заключает пари) на исходы спортивных событий.

2.4. При заключении пари возможен риск проигрыша вложенных денежных средств.

2.5. В пари принимают участие:

- — с одной стороны — БК. Заключает пари на наиболее значимые спортивные события, в которых предлагаются возможные варианты исходов этих событий и коэффициенты этих вариантов, осуществляет приём ставок от игроков и выдачу выигрышей игрокам.
- — с другой стороны — игроки. Могут быть все лица, достигшие 18 лет, кроме основателей БК, сотрудников БК и членов их семей. В розыгрыше исходов событий все участники действуют в соответствии с настоящими правилами. Участие лиц, не достигших совершеннолетнего возраста, в предлагаемой на веб-сайте деятельности запрещено.

ПОЛИТИКА В ОТНОШЕНИИ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ

Если игроку нет 18 лет, то он не должен пытаться зарегистрироваться на данном веб-сайте БК.

БК является социально-ответственным оператором азартных игр и применяет стратегию ограничений доступа к таким играм для лиц, не достигших 18-летнего возраста. БК проводит проверки участников пари, поэтому если игрок регистрирует игровой счет на веб-сайте БК, то БК вправе запросить у него документы, подтверждающие его возраст и личность.

2.6. Цель игрока — угадать результат спортивных соревнований или иных общественных событий, предложенных в линии.

2.7. Игрок согласно выбранному варианту исхода события и в соответствии с установленными правилами осуществляет ставку.

2.8. Условия приема ставок (коэффициенты, форы, тоталы, ограничения по максимальному и минимальному размеру ставки и т. д.) могут быть изменены в любой момент, при этом условия ранее сделанных ставок остаются неизменными.

2.9. БК оставляет за собой право отказать в приеме ставки любому лицу без объяснения причин.

2.10. В случае ошибок персонала БК при приеме ставок (очевидные опечатки в предлагаемом перечне событий, несоответствие коэффициентов в линии и ставке и т. п.), при наличии доказательств неспортивной борьбы, при отступлении от настоящих правил при приеме ставок, а также других аргументах, подтверждающих некорректность ставок, БК оставляет за собой право объявить ставки на таких условиях недействительными. Выплата по этим ставкам производится с коэффициентом 1..

2.11. Любая ставка, сделанная игроком, является подтверждением того, что игрок знает настоящие правила и согласен с ними.

2.12. БК ни при каких обстоятельствах не несет ответственности перед игроком за какие-либо косвенные, побочные или случайные убытки, или ущерб (в том числе упущенную выгоду), даже в случае, если он не был уведомлен о возможности возникновения таких убытков или ущерба.

2.13. Сбой интернет-связи при получении игроком подтверждения сделанной ставки не является основанием для её отмены.

- 2.14. Только результаты событий, объявленные БК, являются основанием для расчёта ставок и определения выигрышей. Претензии по результатам событий будут рассматриваться только в пакете с официальными документами соответствующих спортивных федераций.
- 2.15. Если есть подозрения, что игрок совершает мошеннические действия в отношении БК (мульти-аккаунт, ставки совершались третьими лицами, использование ПО для автоматизации ставок, игра на арбитражных ситуациях, ставки сделаны с целью превысить установленные БК ограничения, если игровой счет не используется для совершения ставок, злоупотребление программами лояльности и т.д.), то БК оставляет за собой право пресечь такие мошеннические действия путём: отмены ставок; закрытия счета игрока без возврата денежных средств; обращения в правоохранительные органы по факту совершения мошеннических действий таким игроком.
- 2.16. БК не принимает претензии относительно разночтений при транслитерации (переводе с иностранных языков) названий команд, фамилий игроков, мест проведения соревнований. Вся информация, приведённая в названии турнира, носит вспомогательный информативный характер. Возможные ошибки в этой информации не являются основанием для возврата ставок.
- 2.17. Все спортивные события будут считаться перенесёнными и отменёнными только при наличии сведений из официальных документов организаций, проводящих спортивные соревнования, официальных веб-сайтов спортивных федераций, веб-сайтов спортивных клубов и других источников спортивной информации, и на основании этих данных корректируются указанные в линии спортивные события.
- 2.18. При изменении настоящих Правил клиенты оповещаются об этом соответствующими объявлениями. Ставки, принятые, начиная с указанной в объявлении даты, подчиняются изменённым Правилам. Условия ранее сделанных ставок остаются неизменными.
- 2.19. Игрок подтверждает, что ознакомлен с настоящими Правилами и всеми приложениями, являющимися неотъемлемой частью настоящих Правил и согласен с ними.

3. УПРАВЛЕНИЕ АККАУНТОМ (СЧЕТОМ)

СОЗДАНИЕ АККАУНТА (СЧЕТА)

Физическое лицо не может участвовать в игре на реальные деньги, если только оно не является владельцем аккаунта на веб-сайт веб-сайте. Чтобы зарегистрироваться как игрок (получить возможность делать ставки), физическое лицо должно пройти регистрацию на веб-сайт веб-сайте БК и предоставить минимальный набор данных о себе:

- действительный номер телефона или адрес электронной почты;

3.1. БК в ряде случаев предоставляет возможность ускоренной регистрации игрока по процедуре One Click, когда логин и пароль формируется БК автоматически.

Минимальный набор данных ограничивает функционал, доступный игроку на веб-сайт веб-сайте БК, также установлены лимиты игры на реальные деньги. Чтобы получить возможность делать выплаты выигрышей и снять установленные лимиты операций, игрок должен пройти дополнительную идентификацию и, в зависимости от Уровня идентификации, предоставить следующую информацию:

- Дата рождения (подтверждение совершеннолетия в юрисдикции Клиента, этот возраст должен быть больше 18);
- Имя и Фамилия;

- Паспортные данные (включая сканы основных страниц)
- При необходимости БК могут быть запрошены дополнительные документы или проведена видео-идентификация.

Кроме того, физическое лицо, инициируя регистрацию аккаунта на веб-сайт веб-сайте БК, гарантирует, что:

- является физическим лицом (юридические лица не допускаются до игры);
- не является резидентом: Афганистан, Албания, Алжир, Ангола, Австралия, Багамы, Ботсвана, Камбоджа, Эквадор, Эфиопия, Франция, Гана, Гайана, Гонконг, Иран, Ирак, Израиль, Италия, Кувейт, Лаос, Мьянма, Намибия, Никарагуа, Северная Корея, Панама, Папуа-Новая Гвинея, Филиппины, Сингапур, Испания, Судан, Сирия, Тайвань, Тринидад и Тобаго, Тунис, Уганда, Великобритания, Соединенные Штаты Америки, Йемен, Зимбабве.
- не является профессиональным игроком в любом спорте, соревновании или лиге, где БК предлагает размещать ставки;
- не признан недееспособным гражданином;
- не действует от лица другой стороны;
- не квалифицируется как проблемный игрок или не включен в любой реестр исключенных игроков;
- не вносит на игровой счет средства, полученные в результате преступной и/или иной несанкционированной деятельности;
- не вносит на игровой счет средства с использованием банковской карты, запрещенной в юрисдикции игрока, или в юрисдикции, где запрещена букмекерская деятельность;
- не занимается преступной деятельностью;
- не использует сервисы веб-сайт веб-сайта, если в его/ее стране проживания незаконно или иным образом ограничено открытие игрового счета/покупка или использование сервисов/участие в предлагаемых играх. Владелец счета несет ответственность за законность использования им/ею веб-сайта и сервисов БК;
- не считает веб-сайт БК или сервисы БК оскорбительными, нежелательными, несправедливыми и непристойными;
- поддерживает актуальность данных своей учетной записи: имя и фамилия, страна проживания, действующий адрес электронной почты и номер телефона;
- не создает несколько учетных записей.

3.2. Лицо, инициировавшее регистрацию, гарантирует и заявляет, что любая информация, указанная при регистрации, является достоверной и правильной. В противном случае БК может отказать в регистрации аккаунта. В случае возникновения сомнений достоверности данных уже созданного аккаунта БК оставляет за собой право запросить у участника пари любые документы по выбору БК, подтверждающие его личность, и другие переданные участником пари данные, а также приостановить любые платежи, пока не будут проверены все сведения. БК имеет право запросить выслать документы почтовым отправлением. Верификация документов может длиться до 72 часов с момента получения документов. Если будет доказано, что полученные сведения не являются достоверными, то БК вправе на неопределённый срок отменить все ставки и приостановить все денежные расчеты, а также продолжить проверку аккаунта.

3.3. Каждый зарегистрированный игрок может иметь только один аккаунт.

- 3.4. В случае подтверждения факта повторной регистрации (в том числе под новым именем), предоставления чужих, недействительных, поддельных документов (в том числе, измененных при помощи различных программ и графических редакторов), БК оставляет за собой право признать недействительными ставки, сделанные с такого счета. В случае отказа от процедуры идентификации (или видео-интервью по запросу БК) и не предоставления со стороны игрока запрашиваемых документов в течение 14 дней с момента уведомления, БК имеет право признать ставки недействительными и заблокировать аккаунт бессрочно. Так же администрация оставляет за собой право заблокировать такой счет (повторно зарегистрированный) на время разбирательства (до 2-х месяцев).
- 3.5. Неактивные игровые аккаунты, последняя операция по которым была совершена не позднее, чем за 12 месяцев до текущей даты могут быть заблокированы по решению БК. К операциям, препятствующим получению статуса «неактивный» относятся совершение любых ставок, пополнение игрового счета и вывод денежных средств. Кроме того, неактивным не может быть признан счет с незавершенными ставками.

По истечении 12 месяцев с момента последней операции, игровой счет получает статус «неактивный» и баланс данного счета облагается ежемесячной комиссией не менее 5 евро. Размер комиссии определяется БК и зависит от технических и административных издержек БК, которыми сопровождается содержание игрового счета. Комиссией не облагаются игровые счета с нулевым балансом.

Не позднее, чем за 28 дней до истечения 12-месячного срока, владелец такого игрового счёта будет проинформирован о предстоящем изменении статуса игрового счёта на «неактивный».

БК оставляет за собой право сделать баланс счета нулевым, если игровой счет имеет статус "неактивный" 3 и более года.

При возобновлении активного использования игрового счета, он незамедлительно теряет статус «неактивный» и с данного момента перестает облагаться комиссией.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ КЛИЕНТА

В соответствии с внутренней AML-Политикой БК проводит первичные и текущие проверки личности игрока.

- БК потребует клиента предоставить минимальные данные для удостоверения его личности.
- БК запишет и сохранит данные и документы, удостоверяющие личность клиента, а также информацию о том, какие методы использовались для удостоверения личности и результаты проверок.
- БК проверит личные данные клиента на совпадения со списком лиц, подозреваемых в терроризме, сформированным уполномоченным государственными и независимыми органами.

Минимальный набор идентификационных данных включает:

- о полное имя игрока;
- о дата рождения;
- о источник происхождения средств, которые планируется депонировать на счет БК.

Для проверки и подтверждения подлинности упомянутых выше данных, БК может потребовать от игрока следующие документы:

- паспорт или идентификационная карта, или другой документ, заменяющий их, который отвечает следующим требованиям: содержит имя, дату рождения и фотографию владельца документа; был выдан национальными государственными органами;
- недавно полученный счет об оплате коммунальных услуг (не старше 3-х месяцев) или другой документ, подтверждающий адрес проживания игрока.
- БК может также запрашивать иную дополнительную информацию, подтвержденную соответствующими документами. В определенных случаях, БК может также запрашивать от игрока нотариально заверенные копии документов или прохождение видео-идентификации.

БЕЗОПАСНОСТЬ ПАРОЛЯ И НОМЕРА СЧЕТА

- Игрок самостоятельно отвечает за секретность и сохранность своего пароля и номера счёта, полученные при регистрации. Все ставки, зарегистрированные в БК, являются действительными. Отмена ставок возможна только на основании настоящих Правил.
- В случае если логин или пароль клиента станет известен третьим лицам, необходимо поставить в известность Службу поддержки БК, а также сменить логин и пароль на своем аккаунте и в электронной почте на более сложный. Строго рекомендуется не сообщать третьим лицам информацию, касающуюся кодов для вывода средств и смены номера телефона.

4. ПОПОЛНЕНИЕ И ВЫВОД СРЕДСТВ

- 4.1. Пополнить и снять денежные средства со счета можно различными способами. Все способы пополнения и вывода денежных средств представлены на странице "Пополнить" и «Вывести». В зависимости от валюты игрового счета, а также местоположения и гражданства игроку могут быть доступны различные методы.
- 4.2. Все заявки на вывод денежных средств с игрового счета обрабатываются круглосуточно. Вывод денежных средств может производиться до 72 часов.
- 4.3. Размещая заказ на пополнение или вывод средств на веб-сайт веб-сайте БК, игрок подтверждает и указывает, что не нарушает законы любого государства. Дополнительно, принимая положения данных Правил, игрок, как владелец платежной карты, подтверждает, что имеет право пользоваться услугами, предлагаемыми на веб-сайт веб-сайте БК.
- 4.4. Если игрок хочет отказаться от использования услуги, то может обратиться в Службу поддержки с запросом произвести возврат денежных средств. Возврат денежных средств может быть осуществлен только по тем же реквизитам, по которым они были внесены. БК оставляет за собой право провести идентификацию личности игрока перед осуществлением возврата. Для идентификации необходимо предоставить копию или цифровую фотографию документа, удостоверяющего личность игрока, такого как паспорт или ID карта. Если оплата была произведена с использованием банковской карты, для идентификации так же будет запрошена фотография банковской карты с обеих сторон, при этом должны быть видны первые 6 цифр номера карты, последние 4 цифры, имя владельца карты, на обратной стороне должен быть закрыт CVV- код.
- 4.5. БК оставляет за собой право удержать комиссию в размере затрат, понесенных на вывод денежных средств, которые не были задействованы в игре.

Служба безопасности БК имеет право:

- - отказать в выводе средств любым из доступных способов, если сумма ставок меньше суммы пополнений с момента регистрации. При этом учитываются ставки с коэффициентом 1.3 или

более;

- отказать в выводе средств, если игровой счёт используется не в игровых целях;
- запросить перед выводом средств полную верификацию игрового аккаунта: заполнить корректно профиль, предоставить фотографии документов, удостоверяющих личность, а также при необходимости, ответить на вопросы Службы поддержки или пройти дополнительную видео-идентификацию.

Служба безопасности БК не рекомендует:

- переводить деньги между платёжными системами;
- пополнять счет и выводить средства, не размещая ставок;
- пополнять счёт с чужих электронных кошельков. БК имеет право вернуть средства на счета владельцев кошельков без предварительного уведомления;

4.6. БК имеет право отказать в выплате на скомпрометированные платежные системы.

4.7. Служба безопасности БК имеет право ограничить вывод средств любым из доступных способов, если суммы пополнения или вывода средств с игрового счета не соответствуют суммам размещенных ставок.

5. ВЫПЛАТА ВЫИГРЫША

При начислении выигрыша игрок обязан проверить правильность начисленного выигрыша, а в случае несогласия по начисленному выигрышу уведомить БК об этом, указав в обращении номер своего счета, дату совершения ставки, время, событие, сумму, выбранный исход события, коэффициент, а также причины несогласия с начисленным выигрышем. Все претензии по начисленным выигрышам принимаются в течение 10 (десяти) дней с момента начисления выигрыша.

Ставка, сделанная игроком на определенный исход события, считается выигранной, если правильно предсказаны все исходы, указанные в такой ставке.

Выигравшими ставками считаются:

- 5.1. Для ставок типа **Одиночная** — ставка с точно угаданным одиночным выбором исхода события. Выигрыш по одиночной ставке равен произведению суммы ставки на установленный для данного исхода коэффициент.
- 5.2. Для ставок типа **Экспресс** — ставка, в которой точно угаданы все одиночные выборы исходов событий, включенные в Экспресс. Выигрыш по экспрессу равен произведению суммы ставки на коэффициенты всех исходов, входящих в экспресс.
- 5.3. Для ставок типа **Система** — ставка, в которой точно угадана хотя бы одна ставка типа Экспресс, входящая в такую Систему. Выигрыш по Системе равен сумме выигрышей по Экспрессам, входящим в систему.
- 5.4. Игрок может получить выигранную им сумму после официального опубликования окончательных результатов.
- 5.5. Результаты публикуются на веб-сайте БК на основании официальных данных по мере их поступления.

- 5.6. Если в результатах, опубликованных БК, обнаружатся ошибки, влияющие на выигрыш, выигрыши будут выданы по уточненным, правильным результатам.
- 5.7. БК оставляет за собой право определить способ выплаты выигрыша в соответствии с действующим законодательством.
- 5.8. Перевод выигранных денежных средств производится на основании оформленной заявки, с указанием необходимых реквизитов, игроком в Личном инфо-центре в разделе Снять со счета.
- 5.9. При регистрации нового игрового счета, выплата выигрыша игроку производится только по истечении 24 часов с момента подачи заявки на выплату выигрыша.
- 5.10. В случае пополнения счета одним способом и запроса на получение выигрыша другим, БК оставляет за собой право отказать и произвести выплату по своему усмотрению.
- 5.11. Заявка на выплату может быть удалена, если сумма баланса аккаунта меньше суммы заявки.

6. ПРАВИЛА ПРИЁМА СТАВОК

Ставки на веб-сайте БК

- 6.1. Для заключения пари допускаются лица, прошедшие процедуру регистрации на веб-сайте. БК доверяет данным, указанным клиентом при регистрации, но оставляет за собой право проверки этих данных. В случае успешной регистрации для клиента открывается один игровой счет для заключения пари на веб-сайте.
- 6.2. Клиенту запрещается иметь более одного игрового счета.
- 6.3. Игровой счет содержит информацию обо всех успешных транзакциях (информация о ставках, заказах на снятие денежных средств и т. п.), произведенных клиентом.
- 6.4. Средством аутентификации для доступа к игровому счету является имя пользователя (логин) и пароль. Имя пользователя (логин) задается один раз при регистрации, пароль может быть изменен клиентом в любой момент времени самостоятельно. Ответственность за сохранность средств аутентификации лежит на клиенте. Запрещается разглашать третьим лицам средства аутентификации. Если средства аутентификации клиента станут известны третьим лицам, необходимо поставить в известность администрацию БК.
- 6.5. Любая транзакция, сделанная после аутентификации, считается сделанной клиентом. Отмена ставок возможна только на основании настоящих правил. После записи в банке данных веб-сайта о ставке изменение или удаление ставки невозможно.
- 6.6. БК гарантирует неразглашение её сотрудниками информации о данных клиента и совершенных транзакциях клиента, за исключением случаев, предусмотренных законодательством.
- 6.7. БК оставляет за собой право на временную приостановку работы веб-сайта для проведения технических и регламентных работ с целью улучшения качества работы веб-сайта.
- 6.8. Клиент вправе в любой момент времени пополнить игровой счет любым доступным на веб-сайте способом. Пополнение игрового счета осуществляется клиентом для дальнейшей игры на веб-сайте БК. БК имеет право отказать клиенту в снятии денежных средств с игрового счета, если сумма ставок меньше суммы всех пополнений игрового счета.
- 6.9. При пополнении игрового счета БК баланс счета увеличивается на сумму пополнения.
- 6.10. Пополнение игрового счета осуществляется клиентом для дальнейшей игры на веб-сайте БК.

- 6.11. Клиент вправе в любой момент времени подать заявку на снятие денежных средств с игрового счета, указав способ снятия, доступный в данный момент на веб-сайте.
- 6.12. В случае снятия с игрового счета денежных средств клиент должен сделать на веб-сайте заявку. Выплата денежных средств осуществляется любым доступным для клиента на веб-сайте способом в соответствии с действующим законодательством и по согласованию с клиентом не позднее 3-х рабочих дней.
- 6.13. Комиссионный процент за снятие с игрового счета не взимается за исключением случаев, предусмотренных настоящими Правилами.
- 6.14. БК не несет ответственность за неправильное указание клиентом своих реквизитов.
- 6.15. При снятии денежных средств баланс игрового счета уменьшается на сумму снятия и комиссионного процента при решении БК о его удержании.
- 6.16. Клиент вправе в любой момент времени сделать ставку с игрового счета, за исключением случаев отказа в приеме ставок для этого клиента со стороны БК, и если баланс его игрового счета больше нуля.
- 6.17. При успешной записи в банке данных о ставках на веб-сайте баланс игрового счета уменьшается на сумму ставки.
- 6.18. БК имеет право в любой момент ограничить сумму ставки, принимаемую от клиента.
- 6.19. БК не принимает претензий в случае, если запись об успешной транзакции не появилась в банке данных веб-сайта по любым причинам (обрыв связи, технические проблемы с каналом связи, оборудованием клиента и т. д.).
- 6.20. Подтверждением ставки является только запись об успешной транзакции в банке данных веб-сайта.
- 6.21. При выигрыше по ставке баланс игрового счета увеличивается на сумму выигрыша.
- 6.22. БК не несет ответственности за любой ущерб, который прямо или косвенно может возникнуть при использовании веб-сайта или его информации.
- 6.23. На веб-сайте игрок может сделать ставку на событие свыше установленного лимита (кроме live-ставок). В таком случае ставка отправляется на рассмотрение в БК. БК имеет право уменьшить сумму ставки, тогда неприятая часть суммы возвращается обратно на игровой счет. Информацию по ставке игрок может посмотреть в разделе текущие ставки.

БК оставляет за собой право приостановить или закрыть счет клиента, отменить ставки полностью либо частично в случаях, если БК будет установлено, что:

- 6.24. клиент в момент совершения ставок обладал информацией о результате события;
- 6.25. клиент имел возможность оказать влияние на результат события, являясь непосредственным участником матча (спортсмены, судьи, тренеры и т.д.) или лицом, действующим по их поручению;
- 6.26. ставки были совершены группой клиентов, действующих согласованно (синдикатом), с целью превысить установленные БК ограничения;
- 6.27. один клиент имеет несколько игровых счетов на веб-сайте БК;
- 6.28. клиент подозревается в использовании специального программного обеспечения или технических средств, использующих алгоритмы автоматического принятия решений, либо позволяющих автоматизировать процесс постановки ставок (автозаполнение форм и автоматическую отправку запросов);

- 6.29. были использованы любые нечестные способы получения информации или обхода ограничений, установленных БК;
- 6.30. были обнаружены злоупотребления со стороны клиента с целью использования БК как промежуточного звена для перевода денег с одного платежного средства на другое.
- 6.31. При возникновении сомнений по поводу личности клиента, достоверности предоставленных сведений (адресе, кредитной или дебетовой карте, других данных), а также законности использования расчетных и иных счетов, используемых при операциях с денежными средствами для участия в азартной игре, БК имеет право запросить у участника пари любые документы (на усмотрение БК), а так же использовать другие способы верификации для подтверждения личности клиента и других переданных клиентом данных, а также отменить любые платежи, пока не будут проверены все сведения. Если будет доказано, что полученные сведения не являются достоверными, то БК вправе на неопределённый срок до завершения разбирательства отменить все ставки и приостановить все денежные расчеты.

При отказе (уклонении) участника пари от прохождения процедуры верификации или при неуспешном прохождении процедуры верификации БК вправе принять решение об аннулировании всех ставок, сделанных участником пари, и возврате всех средств на те же платежные реквизиты, что были использованы при зачислении средств на игровой счет в тех случаях, где это возможно.

БК взимает с игрока, в указанных выше случаях, в том числе и потери, понесенные на комиссиях платежных систем при перемещении средств на игровой счет и с игрового счета. Комиссионный процент устанавливается БК.

Ставки на события по ходу матча

- 6.32. Лайв-ставка — это ставка на событие по ходу матча (уже начавшегося, но еще не закончившегося).
- 6.33. БК принимает лайв-ставки на основные и дополнительные исходы.
- 6.34. Прием лайв-ставок осуществляется в одиночных и экспресс ставках. Лайв-события, которые можно объединить в экспресс, обозначаются специальным значком.
- 6.35. Лайв-ставка считается сделанной после регистрации её в компьютерной системе БК.
- 6.36. В случае изменений условий приема при регистрации ставки клиент должен подтвердить ставку на новых условиях. При отказе участника от ставки на измененных условиях ставка не принимается.
- 6.37. Принятая лайв-ставка возврату или редактированию по требованию клиента не подлежит.
- 6.38. Лайв-ставка, сделанная после окончания события, считается недействительной, а расчет по ней происходит с коэффициентом выигрыша равным 1. Если игрок сознательно сделал ставку на исход, результат которого на момент совершения ставки был определен, то расчет по ней производится с коэффициентом выигрыша равным 1 (в т. ч. и для экспрессов).
- 6.39. Выплаты выигрышей по лайв-ставкам осуществляются в течение 20-60 минут после окончания матча (см. также п. 8.11). В случае завершения события после 21:00 (а также в случае технических неполадок) БК оставляет за собой право выплатить выигрыш на следующий день. Лайв-ставки на внутриматчевые исходы (ставки на тайм, период, сет, гейм, партия и т.д.) рассчитываются по мере получения информации с официальных сайтов или по трансляции на момент окончания указанных игровых отрезков.
- 6.40. БК не несет ответственность по ставкам, сделанным на основании возможных неточностей в информации о ходе встречи, отображенной на мониторе и веб-сайте. Рекомендуем использовать альтернативные источники информации.

Дополнительные положения

- 6.41. БК принимает ставки на основании линии — перечня событий с определенными коэффициентами выигрыша.
- 6.42. Минимальная ставка на любое событие может быть изменена по усмотрению БК отдельно для конкретного события, типа ставок, либо отдельно для конкретных клиентов. Информация о размере такой минимальной ставки может быть доведена до клиента азартных игр любым доступным способом.
- 6.43. Минимальная сумма ставки на один вариант в системе определяется БК.
- 6.44. Максимальный коэффициент выигрыша по ставке не ограничен.
- 6.45. Максимальный выигрыш на одну ставку, либо на несколько ставок, сделанных на одни и те же события, равен сумме, эквивалентной 100 000. БК имеет право ограничить максимальный чистый выигрыш одним клиентом по ставкам, поставленным за период одной календарной недели по GMT+3, суммой, эквивалентной 200 000 евро.
- 6.46. БК имеет право ограничивать максимальную ставку на отдельные события, а также ограничивать или повышать максимальную ставку конкретному клиенту без уведомления и объяснения причин.
- 6.47. Прием повторных ставок на один исход или комбинацию исходов от одного игрока может быть ограничен по решению БК.
- 6.48. Все ограничения, указанные в п.2-7 могут быть изменены БК в любой момент, как по соревнованиям, так и индивидуально для участников пари. Расчет по ранее принятым ставкам производится на прежних условиях.
- 6.49. Ставки принимаются до начала события. В случае если по каким-либо причинам ставка сделана после фактического начала события, такая ставка считается недействительной, а расчет по ней происходит с коэффициентом, равным 1, исключение составляют ставки на события по ходу матча (лайв-ставки). Такие ставки считаются действительными до окончания события.
- 6.50. Сделанные ставки после оформления отмене не подлежат.
- 6.51. Информация о ходе матча и промежуточных результатах, отраженная на веб-сайте, носит рекомендательный характер. При заключении пари настоятельно рекомендуем учитывать погрешности, такие как фиксированное время обновления веб-сайта, задержка при передаче цифрового сигнала, возможные погрешности аппаратуры.

7. ВИДЫ СТАВОК

БК для заключения пари предлагает следующие виды ставок:

- 7.1. **Одиночная** — ставка на отдельный исход события. Выигрыш по одиночной ставке равен произведению суммы ставки на установленный для данного исхода коэффициент.
- 7.2. **Экспресс** — ставка на несколько независимых исходов событий. Выигрыш по экспрессу равен произведению суммы ставки на общий коэффициент экспресса. Общий коэффициент экспресса представляет собой произведение коэффициентов всех исходов, входящих в экспресс, округленное математически до сотых (два знака после запятой). При математическом округлении разряд, значение которого меньше 5, округляется в меньшую сторону, остальные – в большую. Проигрыш по одному из исходов экспресса означает проигрыш по всему экспрессу. В случае, если, согласно правилам БК,

один или несколько исходов в экспрессе рассчитаны по коэффициенту «1», при расчете общего коэффициента экспресса данный коэффициент также принимается равным «1».

- 7.3. Система — ставка на полную комбинацию экспрессов определенного размера из выбранного заранее количества событий.

Максимальное количество вариантов в системе — 1001.

Максимальное количество событий в системе — 16.

Выигрыш по системе равен сумме выигрышей по экспрессам, входящим в систему.

Конечные коэффициенты выигрышей по всем видам ставок учитывают также особенности определения коэффициентов выплаты по некоторым видам исходов (например, ставки на победу участника в соревновании, когда победителей оказалось несколько; ставки на победу участника с учетом форы, когда значение форы совпало с результатом, и т. д.).

Формула системы представлена в виде: $m-n$, где m — количество выбранных событий, n — количество исходов событий, которое допускается не угадать, чтобы билет был выигрышный. В системе можно использовать константы — события, которые добавляются к каждому варианту системы. В случае проигрыша константы проигрывает вся система.

Основные выборы исходов для заключения пари

- 7.4. Победа первой команды — в линии обозначается 1.

- 7.5. Ничья — в линии обозначается X.

- 7.6. Победа второй команды — в линии обозначается 2.

- 7.7. Победа первой или ничья — в линии обозначается 1X. Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы победила первая команда или произошла ничья.

- 7.8. Победа первой команды или победа второй команды — в линии обозначается 12. Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы одна из команд выиграла, т.е. чтобы не было ничьей.

- 7.9. Победа второй команды или ничья — в линии обозначается X2. Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы выиграла вторая команда или произошла ничья.

- 7.10. Победа команды (игрока, гонщика и т. п.) с учетом форы — в линии обозначается ф1к (фора первой команды) и ф2к (фора второй команды). Для каждой форы предлагается свой коэффициент — кф.

Фора — преимущество или отставание команды (игрока, гонщика и т. п.), выраженное в голах, очках, сетах, секундах и т. д., которое определяется БК по конкретной ставке на команду (игрока, гонщика и т. п.).

Исход события с учетом форы определяется прибавлением форы к фактическому результату. Если полученный результат в пользу выбранной команды (игрока, гонщика и т.п.), ставка считается выигранной. Если наоборот, то ставка считается проигранной. Если полученный с учетом форы результат — ничья, то коэффициент по данному исходу приравнивается 1.

- 7.11. Меньше, больше (на тотал) — в линии обозначается тотал.tal.

Пари на количество голов/очков/геймов и т. д., забитых/набранных/сыгранных и т. д. участником события. В линии, для краткости, это количество называется словом тотал. Для выигрыша необходимо угадать, будет забито/набрано/проведено больше, меньше данного в линии тотала или ровно указанное количество. При определении результата в расчет принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами, если в линии не указано иное. При определении

индивидуальных тоталов в расчет принимаются только голы, забитые в ворота соперника.

Предлагается меньше или больше. Если результат совпадет с предложенным конторой значением тотала, коэффициенты выигрышей по ставкам на больше и меньше принимаются равными 1.

В линии тотал может обозначаться двумя способами: тотал (значение тотала), мен (коэф.) / бол (коэф.);

тотал <(меньше) (значение тотала): коэф, тотал>(больше) (значение тотала): коэф.

- 7.12. Счет матча — пари на угадывание точного счета матча в основное время без учета овертаймов, пенальти и т. д. (В линии указывается счет и коэффициент для данного счета).
- 7.13. Тайм-матч — в линии обозначается 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. При этом на первом месте ставится исход первого тайма, а на втором (после « / ») исход матча.

Например, 1/1 — в первом тайме победит первая команда и в матче победит первая команда; 1/X — в первом тайме победит первая команда, результат всего матча — ничья; 1/2 — в первом тайме победит первая команда, а в матче победит вторая команда и т.д.

- 7.14. Сравнение результативности таймов (периодов, четвертей, сетов, геймов, иннингов).

В таком пари необходимо угадать, какой из таймов, периодов, четвертей и т. д. в матче окажется результативнее.

Сравнение результативности таймов в футболе

В линии обозначается так:

1-й тайм результативнее 2-го

2-й тайм результативнее 1-го

В случае равной результативности сравниваемых таймов коэффициент выигрыша на данный исход приравнивается «1».

Сравнение результативности периодов в хоккее

Для выигрыша по ставке Результативность 2-го периода бол. 1-го — да необходимо, чтобы во втором периоде было забито хотя бы на одну шайбу больше, чем в первом.

Для выигрыша по ставке Результативность 2-го периода бол. 1-го — нет необходимо, чтобы во втором периоде было забито столько же шайб, сколько в первом периоде, либо хотя бы на одну шайбу меньше.

В случае равной результативности сравниваемых периодов ставки на:

Результативность 2-го периода бол. 1-го — да

Результативность 3-го периода бол. 1-го — да

Результативность 3-го периода бол. 2-го — да

— проигрывают, и, соответственно, ставки на:

Результативность 2-го периода бол. 1-го — нет

Результативность 3-го периода бол. 1-го — нет

Результативность 3-го периода бол. 2-го — нет

— выигрывают.

Сравнение результативности сетов в теннисе:

Результативность сетов в теннисе рассчитывается по геймам.

7.15. Результат участника, выход в следующий круг, выход из группы и т. д.

В таких пари необходимо угадать, достигнет ли участник определенной стадии соревнования (например, 1/8, 1/4, 1/2 финала, и т. д.), или какое место займет участник в соревновании (группе, подгруппе и т. д.), или пройдет ли в следующий круг (раунд). Если выход участника в следующий раунд по любым причинам позднее отменен, отмена во внимание не принимается, и выплата будет производиться по результатам состоявшихся матчей.

Для ставок на выход из группы все события внутри одной группы считаются взаимозависимыми и не могут включаться в экспрессы более одного раза, если в линии не указано иное.

В пари на выход в следующий круг, когда участники встречаются несколько раз, в случае изменения очередности проведения игр на полях команд (участников), ставки сохраняют силу. Если один из матчей не состоялся или прерван, а также, если результат первого матча изменен, выход определяется по фактическому выходу команды (участника) в следующий раунд. Если ни один из матчей не состоялся — коэффициенты выигрыша на такие ставки принимаются равными 1.

Если заявленный в соревновании участник по какой-либо причине (травма, отказ и т. п.) не может завершить или принять участие в соревновании (если оно на этот момент не приостановлено), ставки на результат этого участника считаются действительными: выигрывают, если результат достигнут, и проигрывают, когда результат не достигнут (если в линии не указано иное). Например, ставка на победу теннисиста в турнире будет проиграна, а на невыход его в 1/8 финала — выиграна, если спортсмен снялся из-за травмы до начала соревнования.

Если итоговые результаты участников/команд (выходы в следующий круг, выходы из группы, победитель сезона и т.д.) не были определены в рамках указанного в линии сезона/года, то события считаются не состоявшимися и все ставки на данные исходы будут выплачены с коэффициентом «1».

7.16. Хозяева-Гости

Победа хозяев (принимающей команды) или гостей (гостевой команды) определяется по разнице голов (очков), набранных соответственно командами хозяев и командами гостей с учетом форы. В случае турниров или матчей в туре, которые проводятся на нейтральных полях, хозяевами признаются команды из матча, стоящие в линии первыми в указанных матчах.

7.17. Сравнение результативности игроков по итогам турнира

В таком пари необходимо угадать, какой из игроков по итогам турнира окажется более результативным.

При сравнении результативности игроков по итогам турнира (количество забитых мячей, заброшенных шайб, количество набранных очков и пр.), в случае равенства этих показателей, расчет ставок производится с коэффициентом 1. Это правило работает только для данного исхода.

Послематчевые забитые пенальти, буллиты не учитываются. Количество сыгранных игроком матчей не учитывается, если игрок не провел ни одного матча, расчет ставок производится с коэффициентом 1.

7.18. Кто выше по итогам чемпионата (турнира) В предложенных парах предлагается назвать команду, которая будет выше в турнирной таблице по итогам чемпионата (турнира).

Для ставок «Кто выше по итогам чемпионата» в футболе для международных турниров приоритет отдается стадии, до которой дошли команды. Если обе команды выбыли на групповом этапе турнира или выбыли на одной стадии плей-офф, то положение команд определяется по дополнительным показателям в следующем порядке:

- более высокое место в последнем по времени проведению групповом турнире соревнования, если такой имел место;
- большее количество очков в последнем по времени проведению групповом турнире соревнования, если такой имел место;
- лучшая разница забитых и пропущенных мячей в последнем по времени проведению групповом турнире соревнования, если такой имел место;
- большее количество забитых мячей в последнем по времени проведению групповом турнире соревнования, если такой имел место.

7.19. Статистические итоги дня, тура/раунда

В таком пари предлагаются исходы, зависящие от результатов сразу нескольких игр, проходящих в один день, тур или раунд соревнования.

Хозяевами для расчета исходов считаются команды или участники, указанные в линии первыми, даже если матчи играют на нейтральном поле. Ставки на предложенные исходы рассчитываются на основе результата, полученного сложением результатов представленных для пари игр.

Если хотя бы один, представленный для пари в рамках игрового дня, тура/раунда, матч по футболу, баскетболу, хоккею, бейсболу, американскому футболу, волейболу, гандболу, футзалу отменен, перенесен более, чем на 12 часов, не завершен и считается несостоявшимся согласно правилам для видов спорта, расчет всех ставок по данному виду пари производится с коэффициентом «1». Если матч по теннису, представленный для данного пари прерван, не завершен в тот же день и отложен не более, чем на 48 часов, ставки на «Статистику игрового дня» остаются в силе до завершения всех матчей. Если в начавшемся теннисном матче один из участников по любой причине отказывается продолжать игру (или дисквалифицирован), то для расчета итогового результата учитывается счет на момент остановки матча.

- 7.20. «Пройдет в дополнительное время «Название страны» «да»/«нет». Побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если указанная в ставке команда по итогам дополнительного времени проходит в следующий этап плей-офф. Во всех остальных случаях (команда проходит в следующий этап в основное время, по итогам серии пенальти, либо не проходит в следующий этап и т.д.) проигрывает исход «да» и побеждает исход «нет».
- 7.21. «Отрыв победителя от второго места (в секундах) — больше/меньше» — нужно определить, будет ли отрыв победителя от второго места больше или меньше предлагаемого тотала секунд.
- 7.22. «Кто лучше (кто выше)» - в предложенных парах предлагается назвать спортсмена (гонщика, команду), который выступит лучше. Лучше выступившим признается спортсмен (гонщик, команда), занявший более высокое место в итоговом протоколе.
- 7.23. «Индивидуальный тотал» - учитывает количество голов, очков, геймов и т.д., забитых, набранных, сыгранных и т.д. одной из команд (игроком и т.д.). В линии обозначается: «Тотал 1К мен (значение тотала), Тотал 1К бол (значение тотала)», «Тотал 2К мен (значение тотала), Тотал 2К бол (значение тотала)».
- 7.24. «Забьет/не забьет» — для выигрыша по ставке на исход «забьет» необходимо, чтобы команда забила хотя бы один гол (шайбу и т. п.) в событии. Для выигрыша по ставке на исход «не забьет» необходимо, чтобы команда не забила ни одного гола (шайбы и т. п.) в событии.

- 7.25. «Обе забьют да/нет» — нужно определить, будут ли забиты голы (шайбы и т.п.) в ворота обеих команд.
- 7.26. «Чет/нечет» — нужно определить четное или нечетное количество голов (очков, геймов и тд) будет забито (набрано) суммарно в матче.
- 7.27. Ставки в пари на тренеров. Если предлагается пари на следующего тренера команды, следующего тренера, отправленного в отставку, и т.д., и если выяснится, что ставки в пари сделаны после принятия решения о назначении или отставке, БК оставляет за собой право аннулировать эти ставки в пари.
- 7.28. «Выход в 1/8 – 1к/2к» – победа исхода зависит от того, какая из двух команд текущего матча по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования выйдет в 1/8 финала текущего соревнования.
- 7.29. «Выход в 1/4 – 1к/2к» – победа исхода зависит от того, какая из двух команд текущего матча по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования выйдет в 1/4 финала текущего соревнования.
- 7.30. «Выход в 1/2 – 1к/2к» – победа исхода зависит от того, какая из двух команд текущего матча по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования выйдет в 1/2 финала текущего соревнования.
- 7.31. «Обладатель кубка – 1к/2к» – победа исхода зависит от того, какая из двух команд текущего матча по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования станет победителем текущего соревнования.
- 7.32. «Победитель – 1к/2к» – победа исхода зависит от того, какая из двух команд текущего матча по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования станет победителем текущего соревнования.
- 7.33. «Победитель турнира» — Победителем турнира считается участник(команда), занявший первое место в итоговом протоколе. В случае если участник (команда) откажется или не сможет выступить на турнире до его начала (независимо от причины), то ставки на его победу в турнире, а также ставки на исход «кто пройдет дальше», «выход в следующий раунд и т.п.», будут рассчитаны с коэффициентом выигрыша равным «1».
- 7.34. БК сохраняет за собой право обновлять текст правил и в любое время добавлять новые правила. При этом новые правила или новая редакция правил вступают в силу и будут применяться сразу же после их опубликования на веб-сайте. Обновленные правила регламентируют все ставки, пари, совершенные после их опубликования. Размещая ставку, заключая пари, игрок соглашается с обновленными правилами.

8. ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ВКЛЮЧЕНИЮ НЕКОТОРЫХ ИСХОДОВ СОБЫТИЙ

В экспресс можно включать только один из зависимых исходов. В случае включения в один экспресс (систему) двух и более зависимых событий, исключаются события с наименьшим коэффициентом из данного экспресса (системы).

9. РЕЗУЛЬТАТЫ МАТЧЕЙ, ДАТА И ВРЕМЯ ИХ НАЧАЛА, ПОРЯДОК РЕШЕНИЯ СПОРНЫХ

ВОПРОСОВ

- 9.1. Расчет ставок может быть пересмотрен в связи с неверным результатом, предоставленным БК.
- 9.2. При расчёте ставок принимается во внимание фактическое время начала событий, которое ориентировочно определяется на основании официальных документов организаций, проводящих спортивные соревнования, и если нет таких утверждённых документов, то на основании официальных веб-сайтов спортивных федераций, веб-сайтов спортивных клубов и других источников спортивной информации.
- 9.3. БК не несёт ответственности за несоответствие даты и времени реальному началу событий. Дата и время начала события, указываемые в линии, носят ориентировочный характер. При расчёте ставок принимается фактическое время начала события, которое определяется на основании официальных документов организации, проводящей соревнование.
- 9.4. БК не несёт ответственности за неточности в названии чемпионатов; продолжительности и счёта матчей (спортивных событий). Данные, указываемые в линии и лайве, носят информативный характер. Игрокам необходимо пользоваться другими независимыми источниками информации для уточнения данных по спортивному событию.
- 9.5. Претензии по результату события принимаются в течение 10 календарных дней с момента завершения события при наличии официальных документов по результату события организации, проводящей соревнование.
- 9.6. Ставки, сделанные после начала события, рассчитываются с коэффициентом «1» (за исключением live-ставок); в экспрессах коэффициент по таким ставкам считается равным «1».
- 9.7. Если игрок сделал ставку на событие, результат которого ему был известен, такая ставка подлежит отмене. В этом случае решение БК принимается после специального закрытого расследования. Все действия в отношении такой ставки временно приостанавливаются.
- 9.8. Ставки ЛИНИЯ. Если матч или соревнование по какой-либо причине откладывается или переносится более чем на 48 часов (данное время является ориентировочным, БК имеет право на свое усмотрение оставить ставки в силе во избежание спорных ситуаций, которые могут возникнуть при переносе матча более чем на 48 часов от официального запланированного времени начала), то все ставки аннулируются.
- 9.9. Событие считается отложенным или перенесенным, если изменяется запланированное официальное время начала события.
- 9.10. Ставки LIVE. Если матч или соревнование по какой-либо причине прерывается и возобновляется в течение 5 часов после его начала, то все ставки остаются в силе. Если прерванный матч или соревнование не возобновится в течение 5 часов после его начала, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1», за исключением тех случаев, когда результат ставки уже определен. Это правило не распространяется на события, которые по правилам проведения соревнования могут быть завершены в срок, превышающий 5 часов.
- 9.11. Если какой-либо матч не завершён и считается несостоявшимся, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (например, исход первого тайма, первый забитый гол и его время и т.д.), принимаются для расчётов по ставкам. По всем остальным ставкам выплата производится с коэффициентом выигрыша, равным «1».
- 9.12. Если участник матча или соревнования отказывается от борьбы до начала события, то все ставки на этого участника аннулируются.

- 9.13. Если участник матча или соревнования по какой-либо причине (травма, отказ и т.п.) выбывает по ходу соревнования, то все ставки, сделанные до начала последнего раунда или этапа соревнования, в котором он участвовал, считаются действительными, а остальные ставки аннулируются.
- 9.14. Если участник, член команды (футболист, хоккеист, баскетболист и т.д.), не принимал участия в матче, коэффициент выигрыша по ставкам на него принимается равным «1», если не оговорено другое.
- 9.15. Если в теннисном матче отказ (дисквалификация) произошёл до начала матча, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1», кроме ставок на результат участника в соревновании. Если теннисный матч прерван, не завершён в тот же день и отложен, ставки на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился, пока матч не будет доигран или не произойдет отказ одного из участников матча или соревнования.
- 9.16. Если в событии (матче, сравнении или бое) указывается одна пара участников (команд, спортсменов), а впоследствии состав пары изменяется, то все ставки на это событие отменяются.
- 9.17. В командных соревнованиях, при замене одного или нескольких участников любой из команд по любой причине, ставки на исход всего матча остаются в силе.
- 9.18. В парных матчах, если указан состав пар, при замене хотя бы одного из участников коэффициент выигрыша по ставкам будет равен «1»; если состав не указан, ставки остаются в силе..
- 9.19. В соревнованиях, где употребляются понятия «хозяева» и «гости», в случае переноса события:
- на нейтральное поле, ставки сохраняют силу;
 - на поле команды-соперника, ставки сохраняют силу.
- 9.20. Если понятия «хозяева» и «гости» неприменимы для события (например, в одиночных и парных видах спорта), то при изменении места проведения события все ставки на него сохраняют силу.
- 9.21. Команды NBA, NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, Хоккейной лиги восточного побережья Северной Америки могут располагаться как в прямой последовательности (хозяева - гости), так и в обратной. В случае обратного расположения возврат по ставкам не производится.
- 9.22. В товарищеских матчах, клубных товарищеских турнирах при изменении места проведения события все ставки на него сохраняют силу.
- 9.23. Если победителем соревнования объявлен более чем один участник или команда, коэффициенты выигрыша по пари на этих участников считаются по следующей формуле $((k-1)/n) + 1$, где k - коэффициент пари, n - количество победителей соревнования.
- 9.24. Виды спорта или ситуации, для которых не существует отдельного описания особенностей приема и расчета ставок, подчиняются общим правилам.
- 9.25. В спорных ситуациях, не имеющих прецедента, окончательное решение принимается БК.
- 9.26. В случае несоответствия данных из различных источников информации (даты, времени, результата, названия команды) БК приостанавливает выплату выигрыша до полного разбирательства подлинности таких сведений. Если результат завершённого события, представленный на официальном веб-сайте, отличается от данных телевизионной трансляции, то БК оставляет за собой право производить расчёт по данным телевизионной трансляции.
- 9.27. В случае выявления ошибки в программе вывода коэффициентов и признания этой ошибки БК, все сделанные ставки по этим событиям считаются выигрышными, и выплата по ставкам производится с коэффициентом выигрыша, равным «1».

9.28. Если баскетбольный, бейсбольный, хоккейный или матч по регби:

- отменен или перенесен по любой причине более чем на 15 часов, все ставки на это событие получают коэффициент выигрыша, равный «1»;
- если в результате переноса матча на время менее 15 часов любая из команд в паре играет в течение одного календарного дня 2 и более матчей все ставки на это событие также получают коэффициент выигрыша, равный «1»;
- если матч прерван или приостановлен более чем на 30 часов, все ставки на этот матч (кроме случаев, указанных в п. 31, п. 32) также получают коэффициент выигрыша, равный «1»; если же он будет доигран в течение 30 часов, все ставки на него остаются в силе. Если прерванный или приостановленный матч продолжается со времени приостановки, все исходы рассчитываются по сумме двух частей матча. Если прерванный или приостановленный матч играется заново, а не со времени приостановки, все ставки по линии рассчитываются по переигранному матчу, ставки лайв рассчитываются отдельно по двум матчам для тех исходов, результат которых однозначно определен к моменту остановки.

9.29. Все ставки на матчи по футболу, американскому футболу и иные спортивные события, кроме теннисных матчей, а также кроме случаев, указанных в п. 28, и п. 49, которые приостановлены, отменены или перенесены по любой причине более чем на 30 часов: те исходы, которые однозначно определены к моменту остановки матча, рассчитываются согласно результату матча до приостановки; исходы, результат которых не определен однозначно на момент приостановки получают коэффициент выигрыша, равный «1». Если матч по этим видам спорта прерван и не доигран в течение 30 часов с момента остановки, то все ставки на этот матч (кроме случаев, указанных в п. 31, п. 32) те исходы, которые однозначно определены к моменту остановки матча, рассчитываются согласно результату матча до приостановки; исходы, результат которых не определен однозначно на момент приостановки получают коэффициент выигрыша, равный «1».

Если прерванный или приостановленный матч продолжается со времени остановки, все исходы рассчитываются по сумме двух частей матча. Если прерванный или приостановленный матч играется заново, а не со времени остановки, все ставки по линии рассчитываются по переигранному матчу, ставки лайв рассчитываются отдельно по двум матчам для тех исходов, результат которых однозначно определен к моменту остановки.

9.30. Матчи считаются состоявшимися, если формат их проведения не изменен, если они прерваны, не доиграны и не переиграны в оговоренные в сроки и если в них сыграно не менее:

футбол — 70 мин.;

хоккей — 50 мин.;

баскетбол НБА — 40 мин.;

евробаскетбол — 35 мин.;

американский футбол — 50 мин.;

хоккей с мячом — 75 мин.;

бейсбол — 5 полных иннингов (периодов).

Исключение составляют случаи равного счета на момент остановки матчей в тех видах, где не допускается ничьей: в баскетболе, бейсболе, американском футболе и серии плей-офф НХЛ. В этих

случаях матчи считаются несостоявшимися, и выплата по ставкам производится с коэффициентом выигрыша, равным 1 (кроме случаев, оговоренных в п. 31).

9.31. В соревнованиях, где употребляются понятия хозяева и гости, в случае переноса матча (события) на нейтральное поле (условное обозначение в линии: Н.П.), ставки сохраняют силу; при переносе на поле команды-соперника (кроме случая команд из одного города) — коэффициенты выигрышей по ставкам принимаются равными 1.

Если международный матч перенесен в другую страну, коэффициенты выигрышей по ставкам на данное событие и события, с ним связанные (например, выход в следующий раунд), принимаются равными 1. Исключение — товарищеские матчи.

Если для какого-либо события понятия хозяева и гости неприменимы, то при изменении места проведения события все ставки на него сохраняют силу.

9.32. Если победителем соревнования объявлен более чем один участник или команда, коэффициенты выигрыша по ставкам на этих участников делятся на количество победителей. Например, если два участника объявлены победителями, то коэффициенты выигрыша по ставкам на них делятся на два.

9.33. Если участник — член команды (футболист, хоккеист, баскетболист и т. д.) не принимал участия в матче, коэффициент выигрыша по ставкам на него принимается равным 1, если не оговорено другое.

9.34. В случае несоответствия данных из различных источников информации (даты, времени, результата, названия команды) букмекерская контора приостанавливает выплату выигрыша до полного разбирательства подлинности таких сведений. Если результат завершённого события, представленный на официальном веб-сайте, отличается от данных телевизионной трансляции, то контора оставляет за собой право производить расчёт по данным телевизионной трансляции.

9.35. Перечисленные ниже изменения параметров игры, принятые в результате официального судейского решения (в т.ч. после видеопросмотра или в результате консультаций с дополнительными арбитрами), не могут являться основанием для аннулирования пари:

- изменение счета;
- отмена или пересмотр очка/очков;
- назначение или отмена штрафных ударов;
- удаление или отмена удаления;
- корректировка игрового времени и пр.

Правила по видам спорта

9.36. Футбол, киберфутбол

Ставки на футбольные матчи (в т.ч. кубковые) принимаются на основное время игры (90 мин.). К продолжительности любого из таймов судья может добавить время, ушедшее на замены, травмы и т. д. Это время является компенсированным временем и считается частью основного времени игры. Дополнительное время в виде дополнительных таймов, серия пенальти, которые могут быть назначены по регламенту отдельных соревнований для определения победителя в случае ничейного результата в матче или серии матчей не считаются частью основного времени. Забитые мячи, замены игроков и другие события игры, зафиксированные в компенсированное время, считаются совершенными в основное время.

Если футбольный матч не завершён и считается несостоявшимся, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (например, исход первого тайма, первый забитый гол и его

время и т.д.), принимаются для расчетов по ставкам. По всем остальным ставкам выплата производится с коэффициентом выигрыша, равным «1».

В случае изменения формата матча (количество сыгранных таймов в основное время матча не равняется 2 или продолжительность какого-либо из таймов без официально компенсированного арбитром времени составляет не 45 минут, все ставки на данный матч рассчитываются с коэффициентом 1, за исключением случаев, когда информация об измененном формате матча указывается в линии или в примечании к событию LIVE.

Не учитываются желтые/красные карточки, показанные после финального свистка и в перерыве матча.

Дополнительные выборы исходов для заключения пари:

Кто откроет счет: Для выигрыша по ставке «кто откроет счет» необходимо угадать, какая из команд первой откроет счет. В линии обозначается «Откр. счет: (название команды)». В случае, когда счет матча 0:0, ставки на исход откр. счет считаются проигранными.

Обозначение исходов первого тайма:

1-й тайм:Поб.1 - победа первой команды в первом тайме;

1-й тайм:Ничья - исход первого периода — ничья;

1-й тайм:Поб.2 — победа второй команды в первом тайме

Время первого гола: Для выигрыша по ставке первый гол, необходимо угадать в каком временном промежутке матча будет забит первый гол.

В линии обозначается: «Первый гол с 1 по 29 мин.» или «Первый гол с 30 по 90 мин.».

В случае, когда в матче не было голов, ставки на исход первый гол считаются проигранными.

Голы в матче: Необходимо угадать точное количество голов в матче. В линии обозначается: «В матче 1 гол», «В матче 5 голов», «В матче 6 голов» и более.

Голы в обоих таймах: Для выигрыша по ставке на исход «голы в обоих таймах — да», необходимо, чтобы в каждом тайме были забиты голы. Для выигрыша по ставке на исход «голы в обоих таймах — нет», необходимо, чтобы в матче не было голов или, хотя бы в одном из таймов не было голов.

Лидерство в счете 1К/2К: да/нет. Для выигрыша по ставке на исход ДА необходимо, чтобы оппонент повел в счете хотя бы один раз за событие. Для выигрыша по ставке на исход НЕТ необходимо, чтобы оппонент ни разу за событие не вел в счете.

Ставки на очередной гол. Данный исход предлагается для ставок на события по ходу матча. Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд забьет очередной гол. Если этот гол не был забит, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

При расчёте ставок: «Откр.счет», «Время первого гола», «Время последнего гола», «Обе забьют», «Гол с... по... мин», «Исходы по интервалам, мин», «Гол из вратарской площади» - в случае, если гол забит в компенсированное время, то он считается забитым на последней минуте соответствующего игрового отрезка (тайма); автогол засчитывается как гол команды, на счёт которой записан мяч.

В линии обозначается:

«Забьет в матче: 1-й гол [1К/2К]». Стоит принимать 1К — первая команда; 2К — вторая команда.

Последний гол: 1К / 2К. Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд забьет последний гол. В случае, когда в матче не было голов, ставки на исход последний гол считаются проигранными.

Время последнего гола. В линии обозначается:

«Последний гол с 1 по N мин.», «Последний гол с N по 90 мин.». Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча будет забит последний гол. В случае, когда в матче не было голов, ставки на исходы «последний гол с..по..мин» считаются проигранными.

Обе забьют в 1-ом тайме: да / нет

Для выигрыша по ставке «В 1-ом тайме будет забит гол — да», необходимо, чтобы любая из команд забила хотя бы один гол в первом тайме. Для выигрыша по ставке «В 1-ом тайме будет забит гол — нет», необходимо, чтобы в первом тайме не было забито ни одного гола.

Both will score in the 1st halftime: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход «Обе забьют в 1-ом тайме — да», необходимо, чтобы обе команды забили хотя бы по одному голу в первом тайме. Для выигрыша по ставке на исход «Обе забьют в 1-ом тайме — нет», необходимо, чтобы хотя бы одна из команд не забила ни одного гола в первом тайме, или обе команды не забили в первом тайме.

1К забьет в обоих таймах: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход «1К забьет в обоих таймах -да», необходимо, чтобы первая команда забила хотя бы по одному голу в каждом из таймов. Для выигрыша по ставке на исход «1К забьет в обоих таймах — нет», необходимо, чтобы первая команда не забила ни одного гола хотя бы в одном из таймов.

2К забьет в обоих таймах: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход «2К забьет в обоих таймах — да», необходимо, чтобы вторая команда забила хотя бы по одному голу в каждом из таймов. Для выигрыша по ставке на исход «2К забьет в обоих таймах — нет», необходимо, чтобы вторая команда не забила ни одного гола хотя бы в одном из таймов.

1К выиграет оба тайма: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход «1К выиграет оба тайма — да», необходимо, чтобы первая команда выиграла оба тайма. Для выигрыша по ставке на исход «1К выиграет оба тайма — нет», необходимо, чтобы первая команда не выиграла хотя бы один тайм.

2К выиграет оба тайма: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход «2К выиграет оба тайма — да», необходимо, чтобы вторая команда выиграла оба тайма. Для выигрыша по ставке на исход «2К выиграет оба тайма — нет», необходимо, чтобы вторая команда не выиграла хотя бы один тайм.

1К выиграет матч и не пропустит: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход «1К выиграет матч и не пропустит — да», необходимо, чтобы первая команда выиграла матч и не пропустила ни одного гола. Для выигрыша по ставке на исход «1К выиграет матч и не пропустит — нет», необходимо, чтобы первая команда не выиграла в матче или пропустила хотя бы один гол.

2К выиграет матч и не пропустит: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход «2К выиграет матч и не пропустит — да», необходимо, чтобы вторая команда выиграла матч и не пропустила ни одного гола. Для выигрыша по ставке на исход «2К выиграет матч и не пропустит — нет», необходимо, чтобы вторая команда не выиграла в матче или пропустила хотя бы один гол.

Будет пенальти в матче / Не будет пенальти в матче

Для выигрыша по ставке на исход «Будет пенальти в матче», необходимо, чтобы в матче был назначен пенальти. Для выигрыша по ставке на исход «Не будет пенальти в матче», необходимо, чтобы в матче не было назначено пенальти. При ставках на исход «Забьет ли команда (1-й, 2-й, 3-й) пенальти», порядок пенальти считается индивидуально для каждой команды.

При расчете ставок на удаления/желтые карточки, не учитываются карточки, показанные во время перерыва и после финального свистка.

Будет удаление в матче / Не будет удаления в матче

Для выигрыша по ставке на исход «Будет удаление в матче», необходимо, чтобы в матче было удаление игрока с поля. Для выигрыша по ставке на исход «Не будет удаления в матче», необходимо, чтобы в матче не было удалений игроков с поля. Засчитываются только удаления полевых игроков и вратаря. Удаления во время перерыва, либо после финального свистка — не учитываются.

Первое удаление: 1К/ 2К

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в какой из команд (команда 1(1к)/команда 2(2к)) будет первое удаление. Если первое удаление у обеих команд произошло одновременно или в матче не было ни одного удаления, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

Первая замена в матче: 1К / 2К

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд первая произведет замену. Если замена в матче у обеих команд произведена одновременно (на одной минуте или в перерыве матча), то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1». В случае отсутствия замен в матче, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

Первая замена в матче в матче состоится: в 1-м тайме / в перерыве или во 2-м тайме

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, когда будет произведена первая замена в матче: в первом тайме, в перерыве матча или во втором тайме. В случае отсутствия замен в матче, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

Последняя замена в матче: 1К / 2К

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд последней произведет замену. Если последняя замена в матче у обеих команд произведена одновременно (на одной минуте или в перерыве матча), то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1». В случае отсутствия замен в матче, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

Кол-во замен (значение):Бол / Мен

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет количество замен, произведенных в матче обеими командами. В случае равенства количества замен в матче с указанным значением, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается

равным «1». При расчете ставок на угловые, если судья не засчитывает угловой удар, и назначает его повторно, то учтен будет только один угловой удар.

1-й угловой в матче: 1К / 2К

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет количество замен, произведенных в матче обеими командами. В случае равенства количества замен в матче с указанным значением, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1». При расчете ставок на угловые, если судья не засчитывает угловой удар, и назначает его повторно, то учтен будет только один угловой удар.

Время первого углового

В линии обозначается «Время первого углового с 1-N мин.», «Время первого углового с N-90 мин.». Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча будет подан первый угловой. В случае, если в матче не будет подано ни одного углового удара, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

Время последнего углового

В линии обозначается «Время последнего углового с 1-N мин.», «Время последнего углового с N-90 мин.». Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча будет подан последний угловой. В случае, если в матче не будет подано ни одного углового удара, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

Тотал угловых в 1-ом тайме (значение): Бол / Мен

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет подано угловых в 1-ом тайме обеими командами.

Тотал угловых в матче (значение): Бол / Мен

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет подано угловых в течение матча обеими командами. Если угловой был назначен, но не подан, то в этом случае угловой не учитывается в итоговом количестве угловых.

Тотал угловых в интервале

Необходимо угадать, сколько будет подано угловых в указанном временном интервале. Побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число поданных угловых в указанном временном интервале превысило значение выбранного тотала. Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол». Результат заводится по времени фактического розыгрыша углового.

Время первой желтой карточки

В линии обозначается «Время 1-ой ж. карточки с 1-N мин.», «Время 1-ой ж. карточки с N-90 мин.». Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча игрок любой из команд получит первую желтую карточку в матче (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче желтых карточек, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

Время последней желтой карточки

В линии обозначается «Время последней ж. карточки с 1-N мин.», «Время последней ж. карточки с N-90 мин.». Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча игрок любой из команд получит последнюю желтую карточку в матче (засчитываются предупреждения только полевым игрокам и вратарю, данные до финального свистка). В случае отсутствия в матче желтых карточек или если последние желтые карточки были показаны игрокам

обеих команд на одной минуте матча, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

Последняя желтая карточка: 1К / 2К 1Т/2Т

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, игрок какой из команд получит последнюю желтую карточку в матче (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче желтых карточек или если последние желтые карточки были показаны игрокам обеих команд на одной минуте матча, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

Тотал желтых карточек в матче (значение): Бол / Мен Бол / Мен

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет получено желтых карточек в матче игроками обеих команд (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). Повторная желтая карточка, влекущая за собой удаление игрока с поля, не учитывается при подсчете количества желтых карточек.

Тотал желтых карточек в 1-ом тайме (значение): Бол / Мен

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет получено желтых карточек в первом тайме игроками обеих команд (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). Повторная желтая карточка, влекущая за собой удаление игрока с поля, не учитывается при подсчете количества желтых карточек.

Что произойдет в матче раньше: желтая карточка / гол

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, что произойдет раньше в матче, желтая карточка или гол (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче желтых карточек и голов, а также если первый гол и первая желтая карточка в матче произошли на одной минуте, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1». В случае, если в матче был забит хотя бы один гол, а желтой карточки показано не было, то выигрывает ставка — «раньше в матче произойдет гол», а в случае, если в матче была показана хотя бы одна желтая карточка, но не было забито ни одного гола, то выигрывает ставка — «раньше в матче произойдет желтая карточка».

Что произойдет в матче раньше: гол/замена

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, что произойдет в матче раньше, гол или замена. В случае отсутствия в матче и голов и замен, а также, если первый гол и первая замена в матче произошли на одной минуте, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1». В случае, если в матче хотя бы один гол был забит, а замен не было произведено, то выигрывает ставка «произойдет раньше в матче гол», а в случае, если в матче была произведена хотя бы одна замена, но не было забито ни одного гола, то выигрывает ставка «произойдет раньше в матче замена».

Что произойдет в матче последним: желтая карточка / гол Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, что произойдет в матче последним, желтая карточка или гол (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче и желтых карточек и голов, а также если последний гол и последняя желтая карточка произошли на одной минуте, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1». В случае, если в матче хотя бы один гол был забит, а желтой карточки показано не было, то выигрывает ставка - «последним в матче произойдет гол», а в случае, если в матче была показана хотя бы одна желтая карточка, но не было забито ни одного гола, то выигрывает ставка - «последним в матче произойдет желтая карточка».

Игрок, вышедший на замену забьет гол: да / нет Для выигрыша по ставке игрок, «вышедший на замену забьет гол — да», достаточно, чтобы хотя бы один игрок, вышедший на замену, забил гол. Для выигрыша по ставке «игрок, вышедший на замену, забьет гол — нет» необходимо, чтобы ни один игрок, вышедший на замену, не забил ни одного гола.

Официальное компенсированное время первого тайма (значение): Бол / Мен

Официальное компенсированное время первого тайма — это число минут, добавленных судьей ко времени первого тайма. В линии обозначается: «Офиц. компенс. время 1-го тайма (значение) [Бол / Мен]». Для выигрыша по этой ставке предлагается угадать, больше или меньше, относительно указанного значения, число минут официального компенсированного времени первого тайма было добавлено судьей к первому тайму.

Исходы на показатели игроков для пари, заключенных до начала матча (игрок забьет гол, игрок получит карточку и т.д.):

Расчет пари на исходы раздела «Показатели игроков» (игрок забьет гол, забьет 1-й гол и т.д.), заключенных до начала матча, распространяется как на игроков стартового состава, так и на игроков, вышедших на замену, если иного не указано в комментарии к разделу или событию; голы, забитые игроком в свои ворота, в его показателях не учитываются.

Расчет пари на исходы раздела «Игроки» (забьет игрок да/нет, тотал фолов и т.д.), заключенных до начала матча, распространяется на игроков стартового состава; в случае невыхода игрока в стартовом составе - выплата с коэффициентом 1; голы, забитые игроком в свои ворота, в его показателях не учитываются.

Для выигрыша по ставке «Получит игрок ж/кр. карточку — да», достаточно, чтобы игрок получил желтую или красную карточки в матче.

Для выигрыша по ставке «Получит игрок ж/кр. карточку — нет», необходимо, чтобы игрок не получил ни желтую, ни красную карточки в матче. Если игрок не вышел в стартовом составе, то коэффициент выигрыша по ставкам на данные исходы принимается равным «1». Не учитываются карточки, показанные после финального свистка и в перерыве матча.

Незабитый пенальти – нет

Для выигрыша по ставке необходимо чтобы все назначенные пенальти в матче были реализованы, либо в матче не было назначено ни одного пенальти.

Волевая победа

Одержавшей «волевою победою» считается команда, уступавшая в счете по ходу матча, но одержавшая победу в матче (основное время с учетом компенсированного). В случаях отсутствия голов или ничейного результата ставка считается проигранной.

Ничья в первом тайме или в матче: да / нет

Для выигрыша по ставке «ничья в первом тайме или в матче будет» необходимо, чтобы, либо первый тайм, либо матч, либо и первый тайм, и матч закончились вничью. Для выигрыша по ставке «ничья в первом тайме или в матче не будет» необходимо, чтобы ничья не была зафиксирована ни в первом тайме, ни в матче, то есть и первый тайм, и матч должны закончиться победой какой-либо из команд.

1К/2К победит в 1 тайме или в матче: да / нет.

Для выигрыша по ставке на исход «1К/2К победит в 1-м тайме или в матче - да», необходимо, чтобы выбранная команда (1 или 2) забила бы больше голов, чем другая команда либо в течение первого тайма, либо в течение основного времени матча. Для выигрыша по ставке на исход «1К/2К победит

в 1-м тайме или в матче - нет», необходимо, чтобы выбранная команда (1 или 2) не забила бы больше голов, чем другая команда ни в течение первого тайма, ни в течение основного времени матча.

VAR

VAR – система видеопомощи арбитрам. Учитываются все обращения к VAR совершенные главным арбитром и любые изменения решений главным арбитром инициированные судьей VAR. Для выигрыша по ставке «Будет использован VAR – да», необходимо выполнение хотя бы одного из условий: наличие в протоколе или текстовой трансляции официального источника указания на запрос к VAR, графика в трансляции, содержащая слово "VAR", относящаяся к спорному моменту, знак "прямоугольник", нарисованный арбитром в воздухе. Во всех остальных случаях выигрышными будут считаться ставки на исход «Будет использован VAR – нет». Для выигрыша по ставкам на исход «Гол отменят после просмотра VAR», необходимо выполнение двух условий: судья должен запросить помощь VAR, а после консультации или просмотра VAR гол должен быть отменен.

«Пройдет в дополнительное время «Название команды»: да / нет.

Для выигрыша ставки по исходу «Пройдет в дополнительное время «Команда» - да», если указанная в ставке команда по итогам дополнительного времени проходит в следующий этап плей-офф. Во всех остальных случаях (команда проходит в следующий этап в основное время, по итогам серии пенальти, либо не проходит в следующий этап и т.д.) , выигрышным будет исход «Пройдет в дополнительное время «Команда» - нет».

«Пройдет по пенальти «Название команды» да / нет. Для выигрыша ставки по исходу «Пройдет по пенальти «Команда» - да», если указанная в ставке команда по итогам серии пенальти проходит в следующий этап плей-офф. Во всех остальных случаях (команда проходит в следующий этап в основное время, по итогам дополнительного времени, либо не проходит в следующий этап и т.д.) , выигрышным будет исход

Только 1К забьет (1-й тайм) Да/Нет;

Для выигрыша пари на исход «Только 1К забьет (1-й тайм) — да», необходимо, чтобы в первом тайме первая команда одержала победу и не пропустила ни одного мяча. Для выигрыша пари на исход «Только 1К забьет (1-й тайм) — нет», необходимо, чтобы в первом тайме не было голов или чтобы вторая команда забила минимум один гол в первом тайме.

Только 2К забьет (1-й тайм) Да/Нет;

Для выигрыша пари на исход «Только 2К забьет (1-й тайм) — да», необходимо, чтобы в первом тайме вторая команда одержала победу и не пропустила ни одного мяча. Для выигрыша пари на исход «Только 2К забьет (1-й тайм) — нет», необходимо, чтобы в первом тайме не было голов или чтобы первая команда забила минимум один гол в первом тайме.

Инд. тотал 1К (1-й тайм) Чет/Нечет;

Для выигрыша пари необходимо угадать, четное или нечетное количество голов забьет 1К в первом тайме.

Инд. тотал 2К (1-й тайм) Чет/Нечет;

Для выигрыша пари необходимо угадать, четное или нечетное количество голов забьет 2К в первом тайме.

Будет доп. время Да/Нет;

Для выигрыша пари необходимо угадать, будет ли по итогам матча или двухматчевого противостояния, согласно регламенту турнира, назначено дополнительное время в виде дополнительных таймов.

В доп. время забьют гол Да/Нет;

Для выигрыша пари на исход «В доп. время забьют гол — да», необходимо, чтобы по итогам матча или двухматчевого противостояния, согласно регламенту турнира, было назначено дополнительное время в виде дополнительных таймов, в течение которых был забит минимум один гол. Для выигрыша пари на исход «В доп. время забьют гол — нет», необходимо, чтобы по итогам матча или двухматчевого противостояния, согласно регламенту турнира, не было назначено дополнительное время в виде дополнительных таймов или чтобы в течение дополнительных таймов не было забито голов.

Послематчевые пенальти Да/Нет;

Для выигрыша пари необходимо угадать, будет ли победитель матча или двухматчевого противостояния определен в серии послематчевых пенальти.

Забьет в 1-м тайме(1-й гол) 1К/2К/Никто;

Для выигрыша по данному пари необходимо угадать, какая из команд забьет в первом тайме первый гол. В случае, когда в первом тайме не было голов, пари на исход «Забьет 1-м тайме(1-й гол) — Никто» считаются выигранными, а пари на исходы «Забьет 1-м тайме(1-й гол) — 1К» и «Забьет 1-м тайме(1-й гол) — 2К» считаются проигранными.

Забьет в матче(п-й гол) 1К/2К/Никто;

Для выигрыша по данному пари необходимо угадать, какая из команд забьет в матче гол под номером n. В случае, когда ни одна из команд не забила гол под номером n, пари на исход «Забьет матче(п-й гол) — Никто» считаются выигранными, а пари на исходы «Забьет матче(п-й гол) — 1К» и «Забьет матче(п-й гол) — 2К» считаются проигранными.

ИТ каждой команды (Матч) Да/Нет;

Для выигрыша пари необходимо угадать, забьет ли в матче каждая команда количество голов, большее, чем указанное значение.

Как завершится матч;

Для выигрыша пари необходимо угадать, какая из команд одержит итоговую победу матче и каким способом будет определен победитель (с учетом дополнительного времени в виде дополнительных таймов и серии пенальти):

«П1 в основное время» - 1К одержит победу в основное время матча;

«П1 в дополнительное время» - по итогам матча, согласно регламенту турнира, будет назначено дополнительное время, и 1К одержит победу в дополнительных таймах;

«П1 по пенальти» - 1К одержит победу в серии послематчевых пенальти;

«П2 в основное время» - 2К одержит победу в основное время матча;

«П2 в дополнительное время» - по итогам матча, согласно регламенту турнира, будет назначено дополнительное время, и 2К одержит победу в дополнительных таймах;

«П2 по пенальти» - 2К одержит победу в серии послематчевых пенальти.

Результат и обе забьют (Матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат матча и результат исхода «Обе забьют»:

«П1 и обе забьют» - 1К победит и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«П1 и хотя бы одна не забьет» - 1К победит и не пропустит ни одного гола;

«Ничья и обе забьют» - итоговая ничья и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«Ничья и хотя бы одна не забьет» - итоговая ничья и хотя бы одна из команд не забьет;

«П2 и обе забьют» - 2К победит и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«П2 и хотя бы одна не забьет» - 2К победит и не пропустит ни одного гола.

Результат и обе забьют (Матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат матча и результат исхода «Обе забьют»:

«П1 и обе забьют» - 1К победит и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«П1 и хотя бы одна не забьет» - 1К победит и не пропустит ни одного гола;

«Ничья и обе забьют» - итоговая ничья и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«Ничья и хотя бы одна не забьет» - итоговая ничья и хотя бы одна из команд не забьет;

«П2 и обе забьют» - 2К победит и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«П2 и хотя бы одна не забьет» - 2К победит и не пропустит ни одного гола.

Результат и обе забьют (1-й тайм);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат первого тайма и результат исхода «Обе забьют (1-й тайм)»:

«П1 и обе забьют» - 1К победит в первом тайме и голы в первом тайме будут забиты в ворота обеих команд;

«П1 и хотя бы одна не забьет» - 1К победит в первом тайме и не пропустит ни одного гола в первом тайме;

«Ничья и обе забьют» - ничья в первом тайме и голы в первом тайме будут забиты в ворота обеих команд;

«Ничья и хотя бы одна не забьет» - ничья в первом тайме и хотя бы одна из команд не забьет в первом тайме;

«П2 и обе забьют» - 2К победит в первом тайме и голы в первом тайме будут забиты в ворота обеих команд;

«П2 и хотя бы одна не забьет» - 2К победит в первом тайме и не пропустит ни одного гола в первом тайме.

Результат и забьет 1-й гол (Матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат матча и команду, забившую первый гол:

«П1 и 1К забьет 1-й гол» - 1К забьет гол раньше 2К и победит в матче;

«Ничья и 1К забьет 1-й гол» - 1К забьет гол раньше 2К и матч закончится вничью;

«П2 и 1К забьет 1-й гол» - 2К первой пропустит гол и победит в матче;

«П1 и 2К забьет 1-й гол» - 1К первой пропустит гол и победит в матче;

«Ничья и 2К забьет 1-й гол» - 2К забьет гол раньше 1К и матч закончится вничью;

«П2 и 2К забьет 1-й гол» - 2К забьет гол раньше 1К и победит в матче;

«Ничья и Никто не забьет» - исход выигрывает в случае отсутствия голов в матче.

Двойной шанс и обе забьют (Матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результаты исходов «Двойной шанс» и «Обе забьют»:

«1X и обе забьют» - 1К не проиграет и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«1X и хотя бы одна не забьет» - 1К не проиграет и хотя бы одна из команд не забьет;

«12 и обе забьют» - матч не закончится вничью и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«12 и хотя бы одна не забьет» - матч не закончится вничью и хотя бы одна из команд не забьет;

«X2 и обе забьют» - 2К не проиграет и голы будут забиты в ворота обеих команд;

«X2 и хотя бы одна не забьет» - 2К не проиграет и хотя бы одна из команд не забьет.

Двойной шанс и обе забьют (1-й тайм);

Для выигрыша пари необходимо угадать результаты исходов «Двойной шанс (1-й тайм)» и «Обе забьют (1-й тайм)»:

«1X и обе забьют» - 1К не проиграет в первом тайме и голы в первом тайме будут забиты в ворота обеих команд;

«1X и хотя бы одна не забьет» - 1К не проиграет в первом тайме и хотя бы одна из команд не забьет в первом тайме;

«12 и обе забьют» - первый тайм не закончится вничью и голы в первом тайме будут забиты в ворота обеих команд;

«12 и хотя бы одна не забьет» - первый тайм не закончится вничью и хотя бы одна из команд не забьет в первом тайме;

«X2 и обе забьют» - 2К не проиграет в первом тайме и голы в первом тайме будут забиты в ворота обеих команд;

«X2 и хотя бы одна не забьет» - 2К не проиграет в первом тайме и хотя бы одна из команд не забьет в первом тайме.

Двойной Шанс и тотал (Матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результаты исхода «Двойной шанс» и количество голов, забитых суммарно обеими командами:

«1X и тотал больше» - 1К не проиграет и суммарное количество голов обеих команд будет больше указанного значения;

«12 и тотал больше» - матч не закончится вничью и суммарное количество голов обеих команд будет больше указанного значения;

«X2 и тотал больше» - 2К не проиграет и суммарное количество голов обеих команд будет больше указанного значения;

«1X и тотал меньше» - 1К не проиграет и суммарное количество голов обеих команд будет меньше указанного значения;

«12 и тотал меньше» - матч не закончится вничью и суммарное количество голов обеих команд будет меньше указанного значения;

«Х2 и тотал меньше» - 2К не проиграет и суммарное количество голов обеих команд будет меньше указанного значения.

Двойной Шанс и тотал (1-й тайм);

Для выигрыша пари необходимо угадать результаты исхода «Двойной шанс (1-й тайм)» и количество голов, забитых суммарно обеими командами:

«1Х и тотал больше» - 1К не проиграет в первом тайме и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет больше указанного значения;

«12 и тотал больше» - первый тайм не закончится вничью и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет больше указанного значения;

«Х2 и тотал больше» - 2К не проиграет в первом тайме и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет больше указанного значения;

«1Х и тотал меньше» - 1К не проиграет в первом тайме и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет меньше указанного значения;

«12 и тотал меньше» - первый тайм не закончится вничью и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет меньше указанного значения;

«Х2 и тотал меньше» - 2К не проиграет в первом тайме и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет меньше указанного значения.

Результат и тотал (Матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат матча и количество голов, забитых суммарно обеими командами:

«П1 и тотал больше» - 1К победит и суммарное количество голов обеих команд будет больше указанного значения;

«П1 и тотал меньше» - 1К победит и суммарное количество голов обеих команд будет меньше указанного значения;

«Ничья и тотал больше» - итоговая ничья и суммарное количество голов обеих команд будет больше указанного значения;

«Ничья и тотал меньше» - итоговая ничья и суммарное количество голов обеих команд будет меньше указанного значения;

«П2 и тотал больше» - 2К победит и суммарное количество голов обеих команд будет больше указанного значения;

«П2 и тотал меньше» - 2К победит и суммарное количество голов обеих команд будет меньше указанного значения.

Результат и тотал (1-й тайм);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат первого тайма и количество голов, забитых суммарно обеими командами в первом тайме:

«П1 и тотал больше» - 1К победит в первом тайме и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет больше указанного значения;

«П1 и тотал меньше» - 1К победит в первом тайме и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет меньше указанного значения;

«Ничья и тотал больше» - ничья в первом тайме и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет больше указанного значения;

«Ничья и тотал меньше» - ничья в первом тайме и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет меньше указанного значения;

«П2 и тотал больше» - 2К победит и суммарное количество голов обеих команд будет больше указанного значения;

«П2 и тотал меньше» - 2К победит в первом тайме и суммарное количество голов обеих команд в первом тайме будет меньше указанного значения.

Обе забьют и тотал;

Для выигрыша пари необходимо угадать результат исхода «Обе забьют» и количество голов, забитых суммарно обеими командами:

«Обе забьют и тотал больше» - голы будут забиты в ворота обеих команд и суммарное количество голов обеих команд будет больше указанного значения;

«Обе забьют и тотал меньше» - голы будут забиты в ворота обеих команд и суммарное количество голов обеих команд будет меньше указанного значения;

«Хотя бы одна не забьет и тотал больше» - хотя бы одна из команд не забьет и суммарное количество голов будет больше указанного значения;

«Хотя бы одна не забьет и тотал меньше» - хотя бы одна из команд не забьет и суммарное количество голов будет меньше указанного значения.

9.37. Хоккей, киберхоккей

Ставки по линии на хоккейные матчи на все основные и дополнительные исходы в хоккейном матче принимаются на основное время игры (60 минут), если в описании исхода не указано иное.

В случае изменения формата матча (количество сыгранных периодов в основное время матча не равняется 3 или продолжительность какого-либо из периодов основного времени составляет не 20 минут, все ставки на данный матч рассчитываются с коэффициентом 1, за исключением случаев, когда информация об измененном формате матча указывается в линии или в примечании к событию LIVE.

Ставки LIVE на все основные и дополнительные исходы в хоккейном матче принимаются на основное время игры (60 минут), если в описании исхода не указано иное. Если хоккейный матч:

Количество штрафных минут определяется по данным официального протокола. Учитываются только 2-х минутные удаления (в т.ч. двойные малые штрафы как 2 2-х минутных удаления). Штрафные минуты, назначенные после финального свистка или в перерыве, учтённые в протоколе, принимаются к расчёту по ставкам. и учитываются в закончившийся период. Штрафные минуты принимаются для расчёта в тот период, в котором они были заработаны.

отменен или перенесен по любой причине более чем на 15 часов, все ставки на это событие получают коэффициент выигрыша, равный «1»; если в результате переноса матча на время менее 15 часов любая из команд в паре играет в течение этого отрезка еще один матч, все ставки на это событие также получают коэффициент выигрыша, равный «1»;

прерван или приостановлен более чем на 30 часов, при этом в матче сыграно менее 50 минут, все ставки на этот матч также получают коэффициент выигрыша, равный «1», за исключением случаев, когда результаты исходов уже однозначно определены на момент остановки матча и не зависят от того, какие события произошли бы, если бы матч был бы продолжен; если же он будет доигран в течение 30 часов, все ставки на него остаются в силе. Если прерванный или приостановленный матч

продолжается со времени приостановки, все исходы рассчитываются по сумме двух частей матча. Если прерванный или приостановленный матч играется заново, а не со времени приостановки, все ставки по линии, кроме тех, которые уже были рассчитаны по приостановленному матчу, рассчитываются по переигранному матчу, ставки LIVE рассчитываются отдельно по двум матчам, при этом для первой части матча рассчитываются ставки только для тех исходов, результат которых однозначно определен к моменту остановки и не зависит от того, какие события произошли бы, если бы матч был бы продолжен, оставшиеся ставки на первую часть матча рассчитываются с коэффициентом «1» и на вторую часть матча не переносятся.

прерван или приостановлен более чем на 30 часов, при этом в матче сыграно более 50 минут, все ставки на этот матч рассчитываются исходя из результата на момент приостановки матча, который признается финальным и окончательным.

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для хоккейных матчей:

Результат матча («1»/«X»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, как завершится основное время матча (60 минут) – при победе первой команды побеждает исход «1» и проигрывают исходы «X» и «2», при ничьей побеждает исход «X» и проигрывают исходы «1» и «2», при победе второй команды побеждает исход «2» и проигрывают исходы «1» и «X».

Двойной шанс («1X»/«12»/«X2») – побеждают два исхода, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут) - при победе первой команды побеждают исходы «1X» и «12», проигрывает исход X2, при ничьей побеждают исходы «1X» и «X2», проигрывает исход «12», при победе второй команды побеждают исходы «12» и «X2», проигрывает исход «1X».

Победа 1 команды с учетом форы (обозначается «Ф1к», для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф»): побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут) и прибавления к количеству забитых шайб первой команды значения форы результатом матча становится победа 1 команды. Если после прибавления форы к результату результатом становится победа 2 команды, то ставка считается проигранной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору выплачивается с коэффициентом «1».

Победа 2 команды с учетом форы (обозначается «Ф2к», для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут) и прибавления к количеству забитых шайб второй команды значения форы результатом матча становится победа 2 команды. Если после прибавления форы к результату результатом становится победа 1 команды, то ставка считается проигранной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору выплачивается с коэффициентом «1».

Тотал меньше - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), количество забитых шайб обеими командами в матче меньше значения выбранного для ставки тотала. Если количество забитых шайб обеими командами в матче больше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество забитых шайб обеими командами в матче равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1». При определении результата в расчет принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами, если в линии не указано иное.

Тотал больше – побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), количество забитых шайб обеими командами в матче больше значения выбранного для ставки тотала. Если количество забитых шайб обеими командами в матче меньше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество

забитых шайб обеими командами в матче равен значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1». При определении результата в расчет принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами, если в линии не указано иное.

Гол в каждом периоде : да/нет – победа исходов зависит от того, был ли забит гол в каждом из трех периодов основного времени матча. Если хотя бы один из трех периодов основного времени матча заканчивается со счетом 0-0, то выигрывает исход «нет», исход «да» проигрывает. Если ни один из трех периодов основного времени матча не заканчивается со счетом 0-0, то выигрывает исход «да», исход «нет» проигрывает.

Победа в матче – 1к/2к – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд забьет первую по хронометражу шайбу в матче (учитывается только основное время матча). Если шайб в основное время не будет забито, все ставки на данные исходы будут выплачены с коэффициентом «1».

Обе забьют – да/нет – победа исходов зависит от того, забьет ли каждая команда хотя бы по одной шайбе на протяжении основного времени матча (60 мин.) Если хотя бы одна из команд на протяжении трех периодов основного времени матча не забила ни одной шайбы, то выигрывает исход «нет», исход «да» проигрывает. Если на протяжении трех периодов основного времени матча обе команды забили хотя бы по 1 шайбе, то выигрывает исход «да», исход «нет» проигрывает.

Забьет в матче N-й гол– 1к/2к/Никто – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд забьет N-ю по хронометражу шайбу в матче (учитывается только основное время матча). Если N-я шайба в основное время не была забита, все ставки на исходы 1к и 2к будут проиграны, а выиграет ставка на вариант - Никто.

Откроет счет - 1к/2к – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд забьет первую по хронометражу шайбу в матче (учитывается только основное время матча). Если шайб в основное время не будет забито, все ставки на данные исходы будут выплачены с коэффициентом «1».

Тотал 1к меньше – побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), количество забитых шайб 1 командой в матче меньше значения выбранного для ставки тотала. Если количество забитых шайб 1 командой в матче больше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество забитых шайб 1 командой в матче равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1». При определении результата в расчет принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами, если в линии не указано иное.

Тотал 1к больше - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), количество забитых шайб 1 командой в матче больше значения выбранного для ставки тотала. Если количество забитых шайб 1 командой в матче меньше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество забитых шайб 1 командой в матче равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1». При определении результата в расчет принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами, если в линии не указано иное.

Тотал 2к меньше - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), количество забитых шайб 2 командой в матче меньше значения выбранного для ставки тотала. Если количество забитых шайб 2 командой в матче больше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество забитых шайб 2 командой в матче равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный

тотал выплачивается с коэффициентом «1». При определении результата в расчет принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами, если в линии не указано иное.

Тотал 2к больше - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), количество забитых шайб 2 командой в матче больше значения выбранного для ставки тотала. Если количество забитых шайб 2 командой в матче меньше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество забитых шайб 2 командой в матче равен значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1». При определении результата в расчет принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами, если в линии не указано иное.

Выход в 1/8 – 1к/2к – победа исхода зависит от того, какая из двух команд текущего матча по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования выйдет в 1/8 финала текущего соревнования.

Выход в 1/4 – 1к/2к – победа исхода зависит от того, какая из двух команд текущего матча по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования выйдет в 1/4 финала текущего соревнования.

Выход в 1/2 – 1к/2к – победа исхода зависит от того, какая из двух команд текущего матча по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования выйдет в 1/2 финала текущего соревнования.

Выход в финал – 1к/2к – победа исхода зависит от того, какая из двух команд текущего матча по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования выйдет в финал текущего соревнования.

Cup Winner – 1t/2t – the winning outcome depends on which of the two teams of the current match will become the cup winner of the current competition according to the aggregate results of this match and other matches of the series between these teams in the current competition.

Обладатель кубка – 1к/2к – победа исхода зависит от того, какая из двух команд текущего матча по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования станет победителем текущего соревнования.

Результат периода/овертайма - По периодам/овертаймам (Поб. 1/Ничья/Поб. 2, Победа с учетом форы, Тотал Больше/Меньше, Тотал 1к Больше/Меньше, Тотал 2к Больше/Меньше) – правила по выигрышам того или иного исхода идентичны правилам для аналогичных исходов для всего матча, только вместо результата всех трех периодов основного времени матча для расчетов принимается результат только одного, выбранного, периода или овертайма.

С учетом овертайма («Поб. 1 с уч. ОТ», «Ничья с уч. ОТ», «Поб. 2 с уч. ОТ») - - победа того или иного исхода зависит от того, как завершится основное время матча (60 минут) и овертайм, при наличии такового, – при победе первой команды после основного времени и овертайма, при наличии такового, побеждает исход «Поб. 1 с уч. ОТ» и проигрывают исходы «Ничья с уч. ОТ» и «Поб. 2 с уч. ОТ», при ничьей после основного времени и овертайма побеждает исход «Ничья с уч. ОТ» и проигрывают исходы «Поб. 1 с уч. ОТ» и «Поб. 2 с уч. ОТ», при победе второй команды после основного времени и овертайма, при наличии такового, побеждает исход «Поб. 2 с уч. ОТ» и проигрывают исходы «Поб. 1 с уч. ОТ» и «Ничья с уч. ОТ».

С учетом буллитов («Поб. 1 с уч. буллитов», «Поб. 2 с уч. буллитов») - победа того или иного исхода зависит от того, как завершится основное время матча (60 минут), овертайм и буллиты, при необходимости таковых, – при победе первой команды после основного времени, после овертайма или после буллитов, при наличии таковых, побеждает исход «Поб. 1 с уч. буллитов» и проигрывает исход «Поб. 2 с уч. буллитов», при победе второй команды после основного времени, после

овертайма или после буллитов, при наличии таковых, побеждает исход «Поб. 2 с уч. буллитов» и проигрывает исход «Поб. 1 с уч. буллитов».

Последний гол – 1к/2к – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд забьет последнюю по хронометражу шайбу в матче (учитывается только основное время матча). Если шайб в основное время не будет забито, все ставки на данные исходы будут выплачены с коэффициентом «1».

Время первого гола – Первый гол с 1 по 9 мин/с 10 по 60 мин - победа того или иного исхода зависит от того, когда любая из команд забьет первую по хронометражу шайбу в матче (учитывается только основное время матча), если первая шайба будет забита с 0:00 до 8:59 официального времени матча, выигрывает исход «Первый гол с 1 по 9 мин», исход «Первый гол с 10 по 60 мин» проигрывает, если первая шайба будет забита с 9:00 до 60:00 официального времени матча, выигрывает исход «Первый гол с 10 по 60 мин», исход «Первый гол с 1 по 9 мин» проигрывает. Если шайб в основное время не будет забито, все ставки на данные исходы будут выплачены с коэффициентом «1».

Время последнего гола – Последний гол с 1 по 55 мин/с 56 по 60 мин - победа того или иного исхода зависит от того, когда любая из команд забьет последнюю по хронометражу шайбу в матче (учитывается только основное время матча), если последняя шайба будет забита с 0:00 до 54:59 официального времени матча, выигрывает исход «Последний гол с 1 по 55 мин», исход «Последний гол с 56 по 60 мин» проигрывает, если последняя шайба будет забита с 55:00 до 60:00 официального времени матча, выигрывает исход «Последний гол с 55 по 60 мин», исход «Последний гол с 1 по 54 мин» проигрывает. Если шайб в основное время не будет забито, все ставки на данные исходы будут выплачены с коэффициентом «1».

1к победит ровно в 1 шайбу – да/нет – побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), если результат в пользу первой команды и разница между забитыми шайбами 1 командой и 2 командой составляет ровно 1 шайбу, побеждает исход «1к победит ровно в 1 шайбу – да», исход «1к победит ровно в 1 шайбу – нет» проигрывает. Для всех остальных результатов выигрывает исход 1к победит ровно в 1 шайбу – нет», «1к победит ровно в 1 шайбу – да» проигрывает.

1к победит ровно в 2 шайбы – да/нет – побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), если результат в пользу первой команды и разница между забитыми шайбами 1 командой и 2 командой составляет ровно 3 шайбы, побеждает исход «1к победит ровно в 3 шайбы – да», исход «1к победит ровно в 3 шайбы – нет» проигрывает. Для всех остальных результатов выигрывает исход «1к победит ровно в 3 шайбы – нет», «1к победит ровно в 3 шайбы – да» проигрывает.

1к победит ровно в 3 шайбы – да/нет – побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), если результат в пользу первой команды и разница между забитыми шайбами 1 командой и 2 командой составляет ровно 3 шайбы, побеждает исход «1к победит ровно в 3 шайбы – да», исход «1к победит ровно в 3 шайбы – нет» проигрывает. Для всех остальных результатов выигрывает исход «1к победит ровно в 3 шайбы – нет», «1к победит ровно в 3 шайбы – да» проигрывает.

2к победит ровно в 1 шайбу да/нет – побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), если результат в пользу второй команды и разница между забитыми шайбами 2 командой и 1 командой составляет ровно 1 шайбу, побеждает исход «1к победит ровно в 1 шайбу – да», исход «1к победит ровно в 1 шайбу – нет» проигрывает. Для всех остальных результатов выигрывает исход «1к победит ровно в 1 шайбу – нет», «1к победит ровно в 1 шайбу – да» проигрывает.

2к победит ровно в 2 шайбы – да/нет – побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), если результат в пользу второй команды и разница между забитыми шайбами 2 командой и 1 командой составляет ровно 2 шайбы, побеждает исход «1к победит ровно в 2 шайбы – да», исход «1к победит ровно в 2 шайбы – нет» проигрывает. Для всех остальных результатов выигрывает исход «1к победит ровно в 2 шайбы – нет», «1к победит ровно в 2 шайбы – да» проигрывает.

2к победит ровно в 3 шайбы – да/нет – побеждают те исходы, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), если результат в пользу второй команды и разница между забитыми шайбами 2 командой и 1 командой составляет ровно 3 шайбы, побеждает исход «1к победит ровно в 3 шайбы – да», исход «1к победит ровно в 3 шайбы – нет» проигрывает. Для всех остальных результатов выигрывает исход «1к победит ровно в 3 шайбы – нет», «1к победит ровно в 3 шайбы – да» проигрывает.

Гол в меньшинстве Да/нет – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если хотя бы одна шайба в основное время матча (60 мин.) была забита одной из команд в то время, когда у забивающей команды на льду было меньше хотя бы на одного игрока, включая вратарей, чем у команды, пропустившей шайбу. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет», исход «да» проигрывает.

Гол в пустые ворота Да/нет - побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если хотя бы одна шайба в основное время матча (60 мин.) была забита одной из команд в то время, когда у пропустившей шайбу команды на льду не было ни одного из заявленных на игру вратарей. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет», исход «да» проигрывает.

1к забьет первой и выиграет матч да/нет – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет» в том случае, если первая по хронометражу шайба в матче была забита 1 командой и по результату по итогам основного времени (60 мин.) победила 1 команда. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

2к забьет первой и выиграет матч - да/нет – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет» в том случае, если первая по хронометражу шайба в матче была забита 2 командой и по результату по итогам основного времени (60 мин.) победила 2 команда. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

1к победит и тотал больше N - «да»/«нет» – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет» в том случае, если по результату по итогам основного времени (60 мин.) победила 1 команда и общее число забитых шайб составило больше, чем N. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

1к победит и тотал меньше N – «да»/«нет» – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет» в том случае, если по результату по итогам основного времени (60 мин.) победила 1 команда и общее число забитых шайб составило меньше N. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

2к победит и тотал больше N – «да»/«нет» – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет» в том случае, если по результату по итогам основного времени (60 мин.) победила 2 команда и общее число забитых шайб составило больше, чем N. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

2к победит и тотал меньше N - «да»/«нет» – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет» в том случае, если по результату по итогам основного времени (60 мин.) победила 2 команда и общее число забитых шайб составило меньше N. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Ничья и тотал N больше – «да»/«нет» – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет» в том случае, если основное время матча завершилось в ничью и общее число заброшенных шайб составило больше N. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет», исход «да» проигрывает.

Ничья и тотал N меньше – «да»/«нет» – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет» в том случае, если основное время матча завершилось в ничью и общее число заброшенных шайб составило меньше N. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет», исход «да» проигрывает.

Время 1го удал(мин) – «с 0:01 по 4:59»/«с 5:00 по 60:00» - победа того или иного исхода зависит от того, когда удалят первого по хронометражу игрока в матче (учитывается только основное время матча), если первое удаление состоится с 0:00 до 4:59 официального времени матча, выигрывает исход «с 0:01 по 4:59», исход «с 5:00 по 60:00» проигрывает, если первое удаление состоится с 5:00 до 60:00 официального времени матча, выигрывает исход «с 5:00 по 60:00», исход «с 0:01 по 4:59» проигрывает. Если удалений в основное время не будет, все ставки на данные исходы будут выплачены с коэффициентом «1».

Первое удаление – 1к/2к - победа того или иного исхода зависит от того, в какой команде удалят первого по хронометражу игрока в матче в основное время (60 мин.), если первое удаление будет обоюдным, или в одно и то же игровое время удалят по одному и более игроку из каждой команды и до данных удалений никаких удалений в матче зафиксировано не было, то все ставки по данным исходам будут выплачены с коэффициентом «1». Если удалений в основное время не будет, все ставки на данные исходы будут выплачены с коэффициентом «1».

При расчете пари на исходы «Первое удаление – 1к/2к», **Время 1го удаления(мин)** – «с 0:01 по 4:59»/«с 5:00 по 60:00» - учитываются малые, двойные малые, большие, дисциплинарные штрафы и удаления до конца матча.

“Результативность 2-го периода бол. 1-го – «да»/«нет» – исход «да» выигрывает, а исход «нет» проигрывает в том случае, если количество забитых шайб во втором периоде матча превышает количество забитых шайб в первом периоде матча хотя бы на одну. Во всех остальных случаях выигрывает исход «нет», а исход «да» проигрывает.

Результативность 3-го периода бол. 1-го – «да»/«нет» - исход «да» выигрывает, а исход «нет» проигрывает в том случае, если количество забитых шайб в третьем периоде матча превышает количество забитых шайб в первом периоде матча хотя бы на одну. Во всех остальных случаях выигрывает исход «нет», а исход «да» проигрывает.

Результативность 3-го периода бол. 2-го – «да»/«нет» - исход «да» выигрывает, а исход «нет» проигрывает в том случае, если количество забитых шайб в третьем периоде матча превышает количество забитых шайб во втором периоде матча хотя бы на одну. Во всех остальных случаях выигрывает исход «нет», а исход «да» проигрывает.

Обе забьют в 1 периоде – «да»/«нет» - победа исходов зависит от того, забьет ли каждая команда хотя бы по одной шайбе на протяжении первого периода. Если хотя бы одна из команд на протяжении первого периода основного времени матча не забила ни одной шайбы, то выигрывает исход «нет», исход «да» проигрывает. Если на протяжении первого периода основного времени матча обе команды забили хотя бы по 1 шайбе, то выигрывает исход «да», исход «нет» проигрывает.

Обе забьют во 2 периоде – «да»/«нет» - победа исходов зависит от того, забьет ли каждая команда хотя бы по одной шайбе на протяжении второго периода. Если хотя бы одна из команд на протяжении второго периода основного времени матча не забила ни одной шайбы, то выигрывает исход «нет», исход «да» проигрывает. Если на протяжении второго периода основного времени

матча обе команды забили хотя бы по 1 шайбе, то выигрывает исход «да», исход «нет» проигрывает.

Обе забьют в 3 периоде - «да»/«нет» - победа исходов зависит от того, забьет ли каждая команда хотя бы по одной шайбе на протяжении третьего периода. Если хотя бы одна из команд на протяжении третьего периода основного времени матча не забила ни одной шайбы, то выигрывает исход «нет», исход «да» проигрывает. Если на протяжении третьего периода основного времени матча обе команды забили хотя бы по 1 шайбе, то выигрывает исход «да», исход «нет» проигрывает.

1 период/матч («1/1», «1/X», «1/2», «X/1», «X/X», «X/2», «2/1», «2/X», «2/2») - победа исходов зависит от того, с каким результатом закончится первый период и основное время матча соответственно. При этом на первое место ставится исход 1-ого периода, а на второе (после /) - исход основного времени матча (60 мин.)

Например, «1/1» побеждает только если в первом периоде победит первая команда и в основное время матча победит первая команда; «1/X» — в первом периоде победит первая команда, результат основного времени матча — ничья; «1/2» — в первом периоде победит первая команда, а основное время матча победит вторая команда и т.д. При любых результатах одновременно победить может только один исход из 9.

1к/2к забьет во всех периодах - «да»/«нет» - победа исходов зависит от того, был ли забит выбранной командой в каждом из трех периодов основного времени матча. Если выбранная команда не забила хотя бы один из трех периодов основного времени матча, то выигрывает исход «нет», исход «да» проигрывает. Если выбранная команда забила во всех трех периодах основного времени матча, то выигрывает исход «да», исход «нет» проигрывает.

Счет в серии – победа исхода зависит от того, с каким счетом закончится серия матчей между двумя данными командами по совокупности результатов данного матча и других матчей серии между этими командами в рамках текущего соревнования.

Гол в овертайме - «да»/«нет» – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если в овертайме была забита шайба, во всех остальных случаях побеждает исход «нет» проигрывает исход «да».

По очкам(Гол+Пас) Тотал Бол/Мен – победа исходов зависит от того, набрал ли выбранный игрок по итогам матча больше или меньше очков по системе Гол + пас, чем выбранный тотал. Голы в овертайме и послематчевые буллиты не учитываются при расчете. Если игрок не вышел на площадку в матче ни разу, то расчет ставок на его показатели производится с коэффициентом «1».

"Замена вратаря «да»/«нет» – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если во время матча произошла прямая замена вратаря на вратаря у любой из участвующих команд, во всех остальных случаях побеждает исход «нет» проигрывает исход «да». Замена вратаря на шестого полевого игрока не считается заменой вратаря для расчета данного исхода.

Будет драка - да/нет - победа исходов зависит от того, был ли зарегистрирован факт драки в официальном протоколе матча (был назначен штраф из-за драки и т.д.). Если факт драки зарегистрирован в протоколе, побеждает исход "да", проигрывает исход "нет". Если в протоколе нет упоминаний о драке, исход "нет" побеждает, исход "да" проигрывает.

5 минутное удаление - «да»/«нет». Побеждает исход "да" и проигрывает исход «нет», если в течение основного времени матча было 5 минутное удаление, в том числе удаление в формате «5 минут+20 минут». Если в матче не было 5 минутных удалений – побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Сухая победа - «да»/«нет». Побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если любая из команд выигрывает матч в основное время и при этом не пропустит ни одной шайбы. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Незасчитанный гол - «да»/«нет». Побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если в течение основного времени матча был гол, но он был отменен из-за нарушения правил, по решению судей или иным основаниям, за исключением ложного срабатывания сирены. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Дубль в матче - «да»/«нет». Побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если в течение основного времени матча любым игроком было забито 2 или более шайб. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Хет-трик в матче - «да»/«нет». Побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если в течение основного времени матча любым игроком было забито 3 или более шайб. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Видеопросмотр в матче . Побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если в течение основного времени матча судья видеоповтора принял решение на основании видеопросмотра. Если в матче не было видеопросмотра, побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Тотал реализаций большинства - «больше/меньше». Реализацией большинства считается забитая шайба в матче, когда забившая команда находится в большинстве. Не учитывается большинство в ситуации, когда одна из команд сняла вратаря. Побеждает исход «больше» и проигрывает исход «меньше» в том случае, если количество реализаций большинства в матче больше значения выбранного для ставки тотала. Если количество реализаций большинства в матче равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1». В остальных случаях выигрывает исход «меньше». При определении результата в расчет принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами, если в линии не указано иное.

Тотал индивидуальных двухминутных штрафов - «больше/меньше». ». Учитываются только 2-х минутные удаления (в т.ч. двойные малые штрафы как 2 2-х минутных удаления). Побеждает исход «больше» и проигрывает исход «меньше» в том случае, если суммарное количество 2-х минутных штрафов данного игрока в матче больше значения выбранного для ставки тотала. Если суммарное количество 2-х минутных штрафов данного игрока в течение основного времени матча равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1». В остальных случаях выигрывает исход «меньше». При определении результата в расчет принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами, если в линии не указано иное.

Гол в большинстве матч/период - «да»/«нет». Побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если будет забита (и засчитана) шайба в матче/периоде когда любая из команд находится в большинстве. Не учитывается большинство в ситуации, когда одна из команд сняла вратаря. Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» проигрывает исход «да».

При сравнении количества шайб, забитых командами в большинстве (в линии указывается как Команда1(голы в бол.)-Команда2(голы в бол.)) для расчета всех исходов учитываются только те шайбы, которые были забиты командой, которая находилась в большинстве во время того, как была забита шайба.

N-е удаление «название команды». Исход считается выигравшим, если удаление номер N произошло в указанной команде и проигравшим, если удаление номер N произошло в другой. Если в течение основного времени матча не было удаления с номером N, то ставки на этот исход выплачиваются с

коэффициентом 1. Если удаление номер N произошло одновременно с другим удалением, то ставки на этот исход рассчитываются с коэффициентом 1.

Какая команда лучше по итогам плей-офф – победа того или иного исхода зависит от того, какая команда выиграет больше серий матчей в плей-офф до выбывания. Если сравниваемые участники выиграли в плей-офф одинаковое количество серий, то победитель определяется по тому, кто занял выше место в конференции по итогам регулярного чемпионата данного сезона, если же и эти показатели равны, то победитель определяется по количеству очков, набранных в регулярном чемпионате. В случае равенства всех предыдущих показателей сравнивается разница забитых и пропущенных шайб в регулярном чемпионате и победителем становится та команда, разница забитых и пропущенных шайб у которой больше. В случае равенства расчет ставок производится с коэффициентом «1».

По очкам(Гол+Пас) Тотал Бол/Мен – победа исходов зависит от того, набрал ли выбранный игрок по итогам матча больше или меньше очков по системе Гол + пас, чем выбранный тотал. Гола в овертайме и послематчевые буллиты не учитываются при расчете. Если игрок не вышел на площадку в матче ни разу, то расчет ставок на его показатели производится с коэффициентом «1».

Расчет статистических показателей в хоккее (броски, штрафные минуты, вбрасывания, силовые приемы, время на льду и тд) происходит на основе данных официального веб-сайта и протоколов матча.

Расчет по ставкам LIVE в хоккее происходит по трансляции поединка в режиме реального времени, претензии по расчету ставок LIVE предъявляются при наличии хронометража и ссылки на трансляцию со временем начала и окончания спорной по мнению клиента ситуации.

Расчет по ставкам в линии на хоккей происходит на основании действительных (фактических) результатов, объявленных на основании официальных протоколов и других официальных источников информации, расположенных на официальных веб-сайтах соревнований и их организаторов непосредственно во время и после завершения события. Если информация на официальных веб-сайтах не соответствует собственной информации БК, заведение результата по некоторым исходам может быть отложено на срок до 48 часов. Последующие изменения в результатах не принимаются во внимание при расчете, за исключением случаев исправления очевидных ошибок. Если официальные источники информации не содержат информации о результатах по некоторым дополнительным исходам, то ставки будут рассчитаны на основании информации, полученной от статистических партнеров БК.

Штрафные минуты принимаются для расчёта в тот период, в котором они были заработаны.

Расчет пари на шорт-хоккей производится в соответствии с правилами расчета пари ставок на хоккей.

Победа с разницей (Матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать, с какой разницей в счете закончится основное время матча:

«1К с разницей 5 и более голов» - 1К победит с разницей в 5 или более шайб;

«1К с разницей 4 гола» - 1К победит с разницей ровно в 4 шайбы;

«1К с разницей 3 гола» - 1К победит с разницей ровно в 3 шайбы;

«1К с разницей 2 гола» - 1К победит с разницей ровно в 2 шайбы;

«1К с разницей 1 гол» - 1К победит с разницей ровно в 1 шайбу;

«Ничья» - Основное время закончится вничью;

«2К с разницей 1 гол» - 2К победит с разницей ровно в 1 шайбу;

«2К с разницей 2 гола» - 2К победит с разницей ровно в 2 шайбы;

«2К с разницей 3 гола» - 2К победит с разницей ровно в 3 шайбы;

«2К с разницей 4 гола» - 2К победит с разницей ровно в 4 шайбы;

«2К с разницей 5 и более голов» - 2К победит с разницей в 5 или более шайб.

1К забьет в матче (1 и менее голов, 2 или 3 гола, 4 и более голов и т.д.);

Для выигрыша пари необходимо, чтобы итоговое количество шайб, забитых 1К в основное время матча, находилось в выбранном диапазоне (включительно). Например, если основное время матча закончилось со счетом 1:3, то выигрывает исход «1К забьет в матче 1 и менее голов», все остальные исходы проигрывают. Если основное время матча закончилось со счетом 5:5, то выигрывает исход «1К забьет в матче 4 и более голов», все остальные исходы проигрывают. Также, помимо диапазона, для пари может предлагаться точное количество шайб в формате «1К забьет в матче 0 голов / ровно 1 гол / ровно 2 гола и т.д.» В таком случае, для выигрыша пари необходимо, чтобы итоговое количество шайб, забитых 1К в основное время матча, точно соответствовало выбранному для пари количеству шайб.

2К забьет в матче (1 и менее голов, 2 или 3 гола, 4 и более голов и т.д.);

Для выигрыша пари необходимо, чтобы итоговое количество шайб, забитых 2К в основное время матча, находилось в выбранном диапазоне (включительно). Например, если основное время матча закончилось со счетом 0:2, то выигрывает исход «2К забьет в матче 2 или 3 гола», все остальные исходы проигрывают. Если основное время закончилось со счетом 4:0, то выигрывает исход «2К забьет в матче 1 и менее голов», все остальные исходы проигрывают. Также, помимо диапазона, для пари может предлагаться точное количество шайб в формате «2К забьет в матче 0 голов / ровно 1 гол / ровно 2 гола и т.д.» В таком случае, для выигрыша пари необходимо, чтобы итоговое количество шайб, забитых 2К в основное время матча, точно соответствовало выбранному для пари количеству шайб.

Количество голов (Матч) (2 и менее голов, 3 или 4 гола, 5 и более голов);

Для выигрыша пари необходимо, чтобы итоговое количество шайб, забитое суммарно обеими командами в основное время матча, находилось в выбранном диапазоне (включительно). Например, если основное время матча закончилось со счетом 2:2, то выигрывает исход «Количество голов (Матч) 3 или 4 гола», все остальные исходы проигрывают. Если основное время матча закончилось со счетом 3:5, то выигрывает исход «Количество голов (Матч) 5 и более голов», все остальные исходы проигрывают. Также, помимо диапазона, для пари может предлагаться точное количество шайб в формате «Количество голов (Матч) 0 голов / ровно 4 гола / ровно 8 голов и т.д.» В таком случае, для выигрыша пари необходимо, чтобы итоговое количество шайб, забитое суммарно обеими командами в основное время матча, точно соответствовало выбранному для пари количеству шайб.

Количество голов (N-й период) (1 и менее голов, 2 или 3 гола, 4 и более голов);

Для выигрыша пари необходимо, чтобы итоговое количество шайб, забитое суммарно обеими командами в обозначенном периоде, находилось в выбранном диапазоне (включительно). Например, если N-й период закончился со счетом 0:0, то выигрывает исход «Количество голов (N-й период) 1 и менее голов», все остальные исходы проигрывают. Если N-й период закончился со счетом 1:2, то выигрывает исход «Количество голов (N-й период) 2 или 3 гола», все остальные исходы проигрывают. Также, помимо диапазона, для пари может предлагаться точное количество шайб в

формате «Количество голов (N-й период) 0 голов / ровно 1 гол / ровно 2 гола и т.д.» В таком случае, для выигрыша пари необходимо, чтобы итоговое количество шайб, забитое суммарно обеими командами в обозначенном периоде, точно соответствовало выбранному для пари количеству шайб.

Результат и обе забьют (Матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат основного времени матча и результат исхода «Обе забьют» по итогам основного времени:

«П1 и обе забьют» - 1К победит и шайбы будут забиты в ворота обеих команд;

«П1 и хотя бы одна не забьет» - 1К победит и не пропустит ни одной шайбы;

«Ничья и обе забьют» - ничья и шайбы будут забиты в ворота обеих команд;

«Ничья и хотя бы одна не забьет» - ничья и хотя бы одна из команд не забьет;

«П2 и обе забьют» - 2К победит и шайбы будут забиты в ворота обеих команд;

«П2 и хотя бы одна не забьет» - 2К победит и не пропустит ни одной шайбы.

Результат и тотал (Матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат основного времени матча и количество шайб, забитых суммарно обеими командами по итогам основного времени:

«П1 и тотал больше» - 1К победит и суммарное количество шайб обеих команд будет больше указанного значения;

«П1 и тотал меньше» - 1К победит и суммарное количество шайб обеих команд будет меньше указанного значения;

«Ничья и тотал больше» - ничья и суммарное количество шайб обеих команд будет больше указанного значения;

«Ничья и тотал меньше» - ничья и суммарное количество шайб обеих команд будет меньше указанного значения;

«П2 и тотал больше» - 2К победит и суммарное количество шайб обеих команд будет больше указанного значения;

«П2 и тотал меньше» - 2К победит и суммарное количество шайб обеих команд будет меньше указанного значения.

Только 1К забьет (Матч) Да/Нет;

Для выигрыша пари на исход «Только 1К забьет (Матч) — да», необходимо, чтобы по итогам основного времени матча первая команда одержала победу и не пропустила ни одной шайбы. Для выигрыша пари на исход «Только 1К забьет (Матч) — нет», необходимо, чтобы по итогам основного времени матча не было забито шайб или чтобы вторая команда забила минимум одну шайбу.

Только 2К забьет (Матч) Да/Нет;

Для выигрыша пари на исход «Только 2К забьет (Матч) — да», необходимо, чтобы по итогам основного времени матча вторая команда одержала победу и не пропустила ни одной шайбы. Для выигрыша пари на исход «Только 2К забьет (Матч) — нет», необходимо, чтобы по итогам основного времени матча не было забито шайб или чтобы первая команда забила минимум одну шайбу.

Только 1К забьет (N-й период) Да/Нет;

Для выигрыша пари на исход «Только 1К забьет (N-й период) — да», необходимо, чтобы по итогам N-го периода первая команда одержала победу и не пропустила ни одной шайбы. Для выигрыша пари на исход «Только 1К забьет (N-й период) — нет», необходимо, чтобы по итогам N-го периода не было забито шайб или чтобы вторая команда забила минимум одну шайбу.

Только 2К забьет (N-й период) Да/Нет;

Для выигрыша пари на исход «Только 2К забьет (N-й период) — да», необходимо, чтобы по итогам N-го периода вторая команда одержала победу и не пропустила ни одной шайбы. Для выигрыша пари на исход «Только 2К забьет (N-й период) — нет», необходимо, чтобы по итогам N-го периода не было забито шайб или чтобы первая команда забила минимум одну шайбу.

9.38. Баскетбол, кибербаскетбол, баскетбол 3х3, американский футбол

Ставки на эти виды спорта принимаются с учетом овертаймов, если в линии не указано иное.

Исключение составляют события, для которых в линии дан исход ничья (X) — в этом случае ставки на победу одной из команд или ничью, форы, тоталы и индивидуальные тоталы принимаются на основное время.

Если на матч не был дан исход X(ничья), но команды в основное время сыграли вничью и овертайм по каким-то причинам не игрался, ставки на победу одной из команд рассчитываются с коэффициентом 1, форы, тоталы, индивидуальные тоталы и другие дополнительные исходы рассчитываются на основе результата основного времени.

Для раздела линия при расчете статистики баскетбольного матча (ставка Подборы, Потери, Передачи, Фолы, Результативные броски) учитывается общая сумма индивидуальных показателей игроков команды без учета командных показателей. Для раздела лайв при расчете статистики баскетбольного матча (ставка Потери, Передачи, Фолы, Результативные броски) учитывается общая сумма индивидуальных показателей игроков команды без учета командных показателей. Для раздела лайв при расчете статистики баскетбольного матча (ставка Подборы) учитывается общая сумма индивидуальных показателей игроков команды с учетом командных показателей.

Для ставок % реализации двухочковых бросков, % реализации трехочковых бросков, % реализации штрафных бросков значение процента реализации вычисляется по данным официального веб-сайта согласно математическому округлению к ближайшему целому.

Ставка Самая результативная четверть. В случае если однозначно нельзя установить, какая четверть самая результативная (две и более четверти завершились с равным результатом), расчет ставок на такие четверти производится с коэффициентом «1». Ставки на остальные четверти считаются проигранными.

Ставка Самая результативная половина. В случае если обе половины завершились с одинаковым результатом, расчет ставок производится с коэффициентом «1».

Ставки на четверти/половины - По четвертям/половинам (Результат, Победа команды с учетом форы, Тотал Больше/Меньше) – для расчетов принимается результат только выбранной четверти или половины матча, результатом половины при этом называется суммарный результат первой-второй (первая половина) или третьей-четвертой (вторая половина) четвертей, при этом результат овертайма не входит в расчет для второй половины или 4 четверти.

Будет ли овертайм «да»/«нет» – побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если по итогам основного времени матча фиксируется ничейный счет и назначается овертайм, если в основное время матча счет не ничейный, побеждает исход «нет» проигрывает исход «да». В случаях, если овертайм назначается по итогам не ничейного результата основного времени матча или основное время

заканчивается вничью, а овертайм не назначается, все ставки на этот исход получают коэффициент выигрыша, равный «1».

По четвертям: 1 (2, 3, 4) четверть. Какая команда первой наберет 5 (10,15,20) очков? – «1К»/«2К» – побеждает исход «1К» и проигрывает исход «2К» в том случае, если в течение указанной четверти количество очков 1 команды станет большим или равным 5/10/15/20 очков, раньше, чем количество очков 2 команды. Побеждает исход «2К» и проигрывает исход «1К» в случае, если количество очков у 2 команды в течение указанной четверти станет больше или равно 5/10/15/20 раньше, чем у 1 команды.

В случае если указанное количество очков не будет набрано (или превышено) ни одной из команд за указанную четверть, все ставки на этот исход получают коэффициент выигрыша, равный «1».

Гонка до 5/10/15/20 очков 1/2/3/4-я четверть (для 2 исходов "1К"/"2К"): Выигрыш выбранного исхода зависит от того, какая из команд первой наберет большее или равное указанному количеству очков в выбранной четверти - если это делает первая команда, то ставки на "1К" выигрывают, а на "2К" проигрывают. Если первой набирает вторая команда, то ставки на "2К" выигрывают, а на "1К" проигрывают. Если ни одна из команд, не набрала большее или равное указанному количеству очков в выбранной четверти, все ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Гонка до 5/10/15/20 очков 1/2/3/4-я четверть (для 3 исходов "1К"/"2К"/"Никто"): При выборе исхода "1К" ("2К"), ставки будут являться выигрышными, если "1К" ("2К") первой наберет большее или равное указанному количеству очков. В остальных случаях, если "2К" ("1К") наберет первой указанное количество очков или обе команды наберут меньшее количество очков, чем указано, ставки на исход "1К" ("2К") являются проигрышными. При выборе исхода "Никто", ставки будут выигрышными, если ни одна из команд не наберет указанного количества очков. Во всех остальных случаях, если 1К и/или 2К наберет равное указанному количеству очков, или больше указанного количества очков, ставки на исход "Никто" будут являться проигрышными.

Индивидуальный тотал игрока в американском футболе — необходимо определить количество тачдаунов, сделанных одним игроком. Ставки на индивидуальный тотал игрока принимаются с учетом овертайма. Если игрок не принимал участия в матче, коэффициент выигрыша по пари на него принимается равным «1».

Победа с разницей (Матч) (1-2 очка/3-6 очков и т.д.);

Для выигрыша пари на один из предложенных интервалов разницы необходимо, чтобы итоговая разница в счете (в пользу любой из команд) с учетом ОТ находилась в выбранном диапазоне (включительно). Например, если событие закончилось со счетом 90:88, то выигрывает исход «Победа с разницей (Матч) 1-2 очка», все остальные исходы проигрывают. Если событие закончилось со счетом 74:78, то выигрывает исход «Победа с разницей (Матч) 3-6 очков», все остальные исходы проигрывают.

Победа с разницей (1-я половина) (1-3 очка/4-6 очков и т.д.);

Для выигрыша пари на один из предложенных интервалов разницы необходимо, чтобы итоговая разница в счете (в пользу любой из команд) по итогам 1-й половины (суммы первых двух четвертей) находилась в выбранном диапазоне (включительно). Например, если 1-я половина закончилась со счетом 42:43, то выигрывает исход «Победа с разницей (1-я половина) 1-3 очка», все остальные исходы проигрывают. Если 1-я половина закончилась со счетом 34:29, то выигрывает исход «Победа с разницей (1-я половина) 4-6 очков», все остальные исходы проигрывают. Если 1-я половина закончилась со счетом 29:29, то выигрывает исход «Победа с разницей (1-я половина) Ничья», все остальные исходы проигрывают.

Победа с разницей (N-я четверть) (1-2 очка/3-4 очка и т.д.);

Для выигрыша пари на один из предложенных интервалов разницы необходимо, чтобы итоговая разница в счете (в пользу любой из команд) по итогам N-й четверти находилась в выбранном диапазоне (включительно). Например, если N-я четверть закончилась со счетом 20:19, то выигрывает исход «Победа с разницей (N-я четверть) 1-2 очка», все остальные исходы проигрывают. Если N-я четверть закончилась со счетом 10:14, то выигрывает исход «Победа с разницей (N-я четверть) 4-6 очков», все остальные исходы проигрывают. Если N-я четверть закончилась со счетом 17:17, то выигрывает исход «Победа с разницей (N-я четверть) Ничья», все остальные исходы проигрывают.

Победа с разницей(б.у. ОТ) (1-2 очка/3-6 очков и т.д.);

Для выигрыша пари на один из предложенных интервалов разницы необходимо, чтобы итоговая разница в счете (в пользу любой из команд) без учета ОТ находилась в выбранном диапазоне (включительно). Например, если основное время матча (без учета ОТ) закончилось со счетом 99:100, то выигрывает исход «Победа с разницей(б.у. ОТ) 1-2 очка», все остальные исходы проигрывают. Если основное время матча (без учета ОТ) закончилось со счетом 83:80, то выигрывает исход «Победа с разницей(б.у. ОТ) 3-6 очков», все остальные исходы проигрывают. Если основное время матча (без учета ОТ) закончилось со счетом 65:65, то выигрывает исход «Победа с разницей(б.у. ОТ) Ничья», все остальные исходы проигрывают.

По четвертям (N-я четверть) 1К наберет (15/20/25/30/35 очков) Да/Нет;

Выигрывает исход «Да» и проигрывает исход «Нет», если 1К в N-й четверти наберет соответственно 15 (или более) / 20 (или более) / 25 (или более) и т.д. очков. Если 1К в N-й четверти наберет меньше выбранного числа очков, то выигрывает исход «Нет» и проигрывает исход «Да».

По четвертям (N-я четверть) 2К наберет (15/20/25/30/35 очков) Да/Нет;

Выигрывает исход «Да» и проигрывает исход «Нет», если 2К N-й четверти наберет соответственно 15 (или более) / 20 (или более) / 25 (или более) и т.д. очков. Если 2К в N-й четверти наберет меньше выбранного числа очков, то выигрывает исход «Нет» и проигрывает исход «Да».

Результат и тотал (Матч);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат матча и количество очков, набранное суммарно обеими командами с учетом ОТ:

«П1 и тотал больше» - 1К победит и суммарное количество очков обеих команд в матче будет больше указанного значения;

«П1 и тотал меньше» - 1К победит и суммарное количество очков обеих команд в матче будет меньше указанного значения;

«П2 и тотал больше» - 2К победит и суммарное количество очков обеих команд в матче будет больше указанного значения;

«П2 и тотал меньше» - 2К победит и суммарное количество очков обеих команд в матче будет меньше указанного значения.

Результат и тотал (1-я половина);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат 1-й половины (суммы первых двух четвертей) и количество очков, набранное суммарно обеими командами в 1-й половине:

«П1 и тотал больше» - 1К победит в 1-й половине и суммарное количество очков обеих команд в 1-й половине будет больше указанного значения;

«П1 и тотал меньше» - 1К победит в 1-й половине и суммарное количество очков обеих команд в 1-й половине будет меньше указанного значения;

«П2 и тотал больше» - 2К победит в 1-й половине и суммарное количество очков обеих команд в 1-й половине будет больше указанного значения;

«П2 и тотал меньше» - 2К победит в 1-й половине и суммарное количество очков обеих команд в 1-й половине будет меньше указанного значения.

Если результат 1-й половины - ничья, то все пари на данный исход рассчитываются с коэффициентом «1», вне зависимости от того, какое количество очков было набрано суммарно обеими командами.

Результат и тотал (1-я четверть);

Для выигрыша пари необходимо угадать результат 1-й четверти и количество очков, набранное суммарно обеими командами в 1-й четверти:

«П1 и тотал больше» - 1К победит в 1-й четверти и суммарное количество очков обеих команд в 1-й четверти будет больше указанного значения;

«П1 и тотал меньше» - 1К победит в 1-й четверти и суммарное количество очков обеих команд в 1-й четверти будет меньше указанного значения;

«П2 и тотал больше» - 2К победит в 1-й четверти и суммарное количество очков обеих команд в 1-й четверти будет больше указанного значения;

«П2 и тотал меньше» - 2К победит в 1-й четверти и суммарное количество очков обеих команд в 1-й четверти будет меньше указанного значения. **Если результат 1-й четверти - ничья, то все пари на данный исход рассчитываются с коэффициентом «1», вне зависимости от того, какое количество очков было набрано суммарно обеими командами.**

Наберет очки последней 1К/2К;

Для выигрыша по данному пари необходимо угадать, какая из команд наберет последнее очко/очки в матче с учетом ОТ.

9.39. Теннис

Исход «победа первого(второго)» участника рассчитывается при любых изменениях формата матча, при условии, что первый сет был полностью доигран. Если первый сет не был доигран, то все ставки на этот матч рассчитываются с коэффициентом «1». Проигравшим матч считается игрок, который отказался продолжать матч или дисквалифицирован, если дисквалифицированы или отказались играть оба игрока, ставки на победу в матче рассчитываются с коэффициентом «1».

Ставки на исходы «фора» и «тотал» в матче, а также «фора» и «тотал» в сете указываются в геймах.

Исходы «счет по сетам», «фора по сетам» и «тотал по сетам» указываются в сетах и рассчитываются исходя из конечного результата матча.

Ставки на исходы первого сета: «победа первого(второго) участника в первом сете», «тотал», «фора» и «счет в первом сете» - рассчитываются на основе результата первого сета. Если первый сет не доигран, то ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». В случае изменения количества геймов в сете (Пример: играли до победы в 6-ти геймах, а стали играть до победы в 4-х), рассчитывается только исход «победа первого(второго) участника в первом сете», остальные исходы рассчитываются с коэффициентом «1».

Если теннисный матч перенесён, прерван, не завершён в тот же день и отложен, ставки на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился, пока матч не будет

доигран или не произойдет отказ одного из участников. Данные о покрытии кортов являются информативными: при замене покрытия все ставки на матч сохраняют силу.

В случае если теннисист откажется выступать на турнире до его начала, то ставки на его победу в турнире, так же пари на исход «кто пройдет дальше» - рассчитываются с коэффициентом «1». В командных соревнованиях, при замене одного или нескольких участников любой из команд по любой причине, ставки на исход всего матча остаются в силе; в парных матчах, если указан состав пар, при замене хотя бы одного из участников все ставки на этот матч рассчитываются с коэффициентом «1». Если состав пар указан не был, то ставки на такой матч остаются в силе.

В случае, если розыгрыш третьего сета в одиночном разряде, играется как чемпионский тай-брейк, то ставки на «тотал», «фору», «счет третьего сета», а также любые исходы на геймы третьего сета рассчитываются с коэффициентом «1». Чемпионский тай-брейк при расчете ставок рассматривается как один отдельный гейм. При этом все остальные ставки на матч рассчитываются с учетом того, что счет третьего сета 1-0 или 0-1, в зависимости от того, какой участник выиграл чемпионский тай-брейк.

В случае, если в линии на теннисный матч допущена опечатка в сокращении инициалов спортсмена, либо неверно указано имя — это является основанием для отмены всех ставок на матч.

Чемпионский тай-брейк при расчете ставок рассматривается как один отдельный гейм.

«Счет первого сета» - победа исходов зависит от точного счета первого сета. Если первый сет не доигран или сыгран в формате тай-брейка или чемпионского тай-брейка, то ставки на данный исход рассчитываются с коэффициентом «1».

Расчет по ставкам на статистические показатели (кол-во эйсов, кол-во двойных ошибок, %попадания 1-ой подачи, максимальная скорость подачи и т.д.) производится согласно пункту 6.2. Если один из участников отказался продолжать матч или был дисквалифицирован, то исходы на статические показатели, которые однозначно определены на момент остановки — рассчитываются, остальные рассчитываются с коэффициентом «1».

Сравнение игроков по выигранным геймам (совершенным эйсам, двойным ошибкам и т.д.)

Сравнение игроков дается только на следующие по расписанию матчи этих игроков в данном турнире. Если один из игроков, участвующих в сравнении, играет в матче, в котором произошел отказ или дисквалификация любого из участников, все ставки на сравнение рассчитываются с коэффициентом «1».

Расчет ставок статистики основной сетки турнира: «Кол-во сыгранных сетов», «Кол-во матчей, в которых сыграно 2/3/4/5 сетов» и т.д. производится по данным официального веб-сайта, раздела статистики. Для ставок на статистику турнира по игрокам: «Кол-во выигранных сетов», «Кол-во проигранных сетов», «Кол-во эйсов» и т.д., если хотя бы один матч не состоялся или не завершен по причине отказа соперника или его дисквалификации, то все ставки сохраняют силу. Для ставок: «Кол-во выигранных сетов», «Кол-во проигранных сетов» в случае если победа присуждена спортсмену из-за отказа соперника (или дисквалификации) до начала матча или во время матча, то во всех несыгранных и не доигранных сетах ему засчитывается победа, а его сопернику поражение.

Live-ставки на исход «кто выиграет следующий гейм»: если результат отсутствует на официальном источнике, или не соответствует телевизионной трансляции, расчет таких ставок будет произведен на основании телевизионной трансляции.

Если в начавшемся теннисном матче один из участников по любой причине отказывается продолжать игру (или дисквалифицирован), ставки рассчитываются следующим образом: те исходы, которые согласно формату проведения матча, однозначно определены к моменту его остановки, рассчитываются согласно результату матча до приостановки. Ставки на победу в матче рассчитываются согласно пункту 1. По всем остальным ставкам на такие матчи выплата производится с коэффициентом «1».

Если отказ (дисквалификация) произошел до начала матча — коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным 1, кроме ставок на результат участника в соревновании (выход в следующий круг, кто пройдет дальше). Если теннисный матч перенесен, прерван, не завершен в тот же день и отложен, ставки на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился, пока матч не будет доигран или не произойдет отказ одного из участников. Если в перенесенном матче (например, из-за погодных условий) один из участников снялся до начала продолжения матча, ставки, принятые после приостановки матча, рассчитываются с коэффициентом «1».

9.40. Авто-мотоспорт

«Победитель гонки» (итоговой классификации). Победителем считается гонщик, занявший первое место в итоговом протоколе гонки без учёта возможных штрафных санкций, назначенных дирекцией гонки после официального финиша гонки.

К штрафным санкциям относятся: проезд через пит-лейн, stop-and-go, добавленное время в секундах, лишение гонщика одной или нескольких позиций, дисквалификация. Если дирекция гонки назначает штрафные санкции до официального финиша гонки, они отражены в итоговом протоколе и приводят к изменениям позиций относительно реального порядка финиширования, места гонщиков определяются согласно итоговому протоколу.

«Определённое место гонщика в итоговом протоколе». Необходимо указать займет ли гонщик определенное место по результатам гонки в итоговом протоколе гонки без учёта возможных штрафных санкций, назначенных дирекцией гонки после официального финиша гонки.

«Кто лучше». В предложенных парах предлагается назвать гонщика, который выступит лучше. Лучше выступившим признается гонщик, занявший в гонке (итоговом протоколе без учёта возможных штрафных санкций, назначенных дирекцией гонки после официального финиша гонки) более высокое место. Если один из гонщиков принял участие в гонке (стартовал), но выбыл, не попав в итоговую классификацию, ставки на него считаются проигранными. Если оба гонщика сошли с дистанции, не попав в итоговую классификацию, лучшим будет считаться гонщик, прошедший больше кругов; если оба гонщика сошли на одном круге, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1». Если один или оба гонщика не стартовали в гонке, коэффициент выигрыша по обоим исходам также принимается равным «1».

«Классифицируется-Не классифицируется». Для того чтобы пройти классификацию, пилот должен пройти 90% кругов, пройденных победителем. Пилот, сходящий с дистанции после прохождения 90% кругов, пройденных победителем, считается прошедшим Классификацию.

«Быстрейший круг» («Лучший круг»). Необходимо определить, кто из гонщиков согласно итоговому протоколу гонки покажет лучшее время круга.

«Лучший круг быстрее прошлогоднего». Необходимо определить, будет ли лучшее время круга, показанное по итогам гонки, быстрее, чем результат лучшего круга на аналогичной трассе аналогичной конфигурации в предыдущем сезоне.

«Число классифицированных гонщиков». Необходимо определить число классифицированных гонщиков по результатам гонки (итоговой классификации).

«Отрыв победителя от второго места». Необходимо определить отрыв победителя от второго места по результатам гонки (итоговой классификации).

«Ставки на квалификацию». Ставки рассчитываются на основании мест и времени, которые установлены сразу после завершения квалификационных заездов. Любые последующие изменения в стартовой сетке в расчёт не принимаются. Те же условия применяются для ставок на сравнение или для других специальных ставок, связанных с квалификационными заездами. Если гонщик не стартует в квалификационных заездах, то коэффициент выигрыша по ставкам на него принимается равным 1.

«Команда-победитель». Необходимо определить, гонщик из какой команды займет первое место по результатам гонки (итоговой классификации).

Прогревочный круг входит в зачёт гонки (кроме ставки на исход «Выедет ли во время гонки на трассу сейфти-кар»).

«Выедет ли во время гонки на трассу сейфти-кар». Необходимо определить, выедет ли во время гонки на трассу автомобиль безопасности (сейфти-кар). Старт за сейфти-каром и виртуальный сейфти-кар не учитываются при расчете ставок.

«Оба представителя команды будут на подиуме». Необходимо определить, займут ли два гонщика из одной команды места с 1-го по 3-е в итоговом протоколе без учёта возможных штрафных санкций, назначенных дирекцией гонки после официального финиша гонки.

«Тотал пит-стопов». Необходимо определить количество пит-стопов по ходу гонки, связанных со сменой резины или деталей болида. В расчете ставок не учитываются пит-стопы, связанные со штрафными санкциями, назначенными дирекцией гонки до официального финиша гонки.

«Самый быстрый пит-стоп». Необходимо определить, кто из участников сделает самый быстрый пит-стоп. В пит-стоп входит время проезда по пит-лейну, с остановкой для проведения работ с болидом, связанных со сменой резины или деталей болида. В расчете ставок не учитываются пит-стопы, связанные со штрафными санкциями, назначенными дирекцией гонки до официального финиша гонки.

9.41. Бильярд, снукер.

В матчах по бильярду и снукеру предлагаются следующие варианты исходов события:

Чистые победы участников (исходы 1, 2) в том случае, если для победы в матче одному из участников необходимо выиграть заранее определенное количество партий.

Победы участников и ничья (исходы 1, X, 2) в том случае, если участники должны сыграть заранее определенное количество партий в матче.

Фора на матч в снукере считается по фреймам.

Точный счёт матча по фреймам – выигрыш того или иного исхода зависит от того, с каким счетом по фреймам закончится матч по бильярду или снукеру.

Тотал фреймов в матче – выигрыш того или иного исхода зависит от того, больше или меньше предлагаемого значения тотала сумма фреймов, выигранных каждым участником матча.

Какой цветной шар будет забит первым в конкретном фрейме: жёлтый, зелёный, синий, розовый, коричневый или чёрный. В случае, если во фрейме не будет забито ни одного цветного шара, все ставки на данный исход рассчитываются с коэффициентом «1».

Фора на фрейм – выигрыш того или иного исхода зависит от того с каким счетом по очкам закончится фрейм и в чью пользу будет счет при добавлении форы в очках к итоговому результату

фрейма.

В случае, когда один из участников отказывается продолжить игру, ставки на тоталы, точные счета и форы рассчитываются с коэффициентом «1», кроме тех случаев, когда результат исходов однозначно определен к моменту остановки игры.

В случае, если по причине опоздания, неявки, или по любой другой причине, оговоренной правилами соревнований, участнику засчитывается поражение в одном или нескольких фреймах, все ставки на этот (эти) фрейм (-ы) рассчитываются с коэффициентом "1".

Ставки на фреймы, сыгранные и не затронутые решениями о засчитывании технического поражения во фрейме (-ах), остаются в силе.

В случае, если по любой причине, оговоренной правилами соревнований, участники осуществляют переигровку одного или нескольких фреймов, ставки на события во фрейме (-ах) рассчитываются по результатам переигранного (-ых) фрейма (-ов).

В случае, если переигрываемый фрейм не был сыгран до конца, ставки на его исход рассчитываются с коэффициентом "1".

В случае, если один или несколько фреймов были переиграны, результат всего матча рассчитывается с учетом результатов переигранных фреймов.

9.42. Что? Где? Когда?

В случае проведения решающего раунда счёт игры становится 0:0, победа в решающем раунде оценивается в 6 очков.

Расчёт форы и тотала производится по результату решающего раунда.

Пример:

№	Культура.	Что?	Где?	Когда?	1	2	Ф1	Кф	Ф2	Кф	Тотал	Бол	Мен
1234	22.05.2010	23:00	Знатоки-Телезрители		1.67	2.1	-1.5	2.1	+1.5	1.65	9.5	1.55	2.35

9.43. При счёте 5:4 знатоки берут решающий раунд и проигрывают. Окончательным счётом в такой ситуации является счёт 0:6.

Ставка на исход 1 проиграна, ставка на исход 2 выиграна.

Ставка на исход Тотал (9,5) Бол проиграна, ставка на исход Тотал (9,5) Мен выиграна.

Ставка на исход Ф1 (-1,5) Кф проиграна, ставка на исход Ф2 (+1,5) Кф выиграна.

«Индивидуальный тотал игрока». Необходимо определить индивидуальный тотал игрока по количеству набранных очков. Очко засчитывается тому игроку, который отвечал на вопрос и дал правильный ответ (чей ответ был принят ведущим игры).

Правильность ответа определяет ведущий игры. При розыгрыше секторов "Блиц" очко засчитывается тому игроку, который дал правильный ответ на последний (третий) вопрос. В случае проведения "решающего раунда" все очки у игроков остаются, а игроку, давшему правильный ответ в "решающем раунде", засчитывается одно очко. Если член команды не принимал участия в матче, то выигрыш по таким ставкам рассчитывается с коэффициентом «1».

Ставки «В каком раунде выпадет блиц», «В каком раунде выпадет суперблиц», «Выпадет блиц и команда знатоков выиграет раунд», «Выпадет суперблиц и команда знатоков выиграет раунд», «В каком раунде выпадет 13-й сектор», «Выпадет 13-й сектор и команда знатоков выиграет раунд» - при отсутствии 13-го сектора/блицы/суперблица на столе, выигрыш по таким ставкам рассчитывается с коэффициентом "1".

Ставки «Лучший игрок» определяется на основании официального веб-сайта. Досрочным ответом считается ответ, который был дан знатоками без минуты размышлений.

Ставки «После 6-ти раундов будут лидировать знатоки» - означает, что после ответа на 6-ой вопрос счет в игре будет в пользу знатоков.

Ставки «После 6-ти раундов будут лидировать телезрители» - означает, что после ответа на 6-ой вопрос счет в игре будет в пользу телезрителей.

Ставки «После 6-ти раундов будет «Ничья»» - означает, что после ответа на 6-ой вопрос счет в игре будет равным.

Ставки «Обладатель хрустальной совы» определяется на основании официального веб-сайта.

Расчет ставок производится на основании данных веб-сайта <http://chkg.tvigra.ru>.

9.44. Волейбол Форы и тотал на волейбольный матч указываются в очках, если в линии не указано иное. Результат для всех исходов, включая исходы «Тотал самой результативной партии» и «Тотал самой нерезультативной партии», рассчитывается на основе всех сыгранных в матче партий, включая пятую, если таковая игралась.

В случае изменения формата матча (количество необходимых для победы сетов не равняется 3 или количество необходимых для победы в сете очков не равняется 25 для первых 4 сетов или 15 для пятого сета, все ставки на данный матч рассчитываются с коэффициентом 1, за исключением случаев, когда информация об измененном формате матча указывается в линии или в примечании к событию LIVE.

Гонка до 5/10/15/20 очков 1/2/3/4/5-я партия 1К/2К. Выигрыш выбранного исхода, зависит от того, какая из команд, первой наберет указанное количество очков в выбранной партии - если это делает первая команда, то ставки на 1К выигрывают, а на 2К проигрывают. Если это делает вторая команда, то ставки на 2К выигрывают, а на 1К проигрывают.

Если сет не был доигран, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки принимаются для расчётов по ставкам. Все остальные будут рассчитаны с коэффициентом «1». Если сет доигран, но матч не завершён, ставки на этот сет будут считаться действительными.

«Гонка до трёх (пяти и т.д.) очков». Требуется определить, кто из участников матча первым наберёт указанное количество очков в партии. Если один из участников матча по любой причине отказывается продолжать игру до того, как им или его соперником будет набрано указанное количество очков, расчёт ставок производится с коэффициентом «1».

«Экстра-сет», «Золотой сет» - при расчете ставок не учитываются.

«Счёт по партиям» – в линии соответствующие исходы обозначены: 3:0; 3:1 и т. д.

«Продолжительность матча». Нужно определить, больше или меньше предложенного значения в минутах будет длиться матч. Определяется из суммарной длительности всех партий матча по данным официального протокола.

«Тотал подач». Необходимо определить, больше или меньше предложенного значения подач выполнит команда или отдельный игрок в матче.

«Тотал эйсов». Необходимо определить, больше или меньше предложенного значения очков непосредственно с подач наберет команда или отдельный игрок в матче.

«Тотал ошибок на подачах». Необходимо определить, больше или меньше предложенного значения ошибок на подачах совершит команда или отдельный игрок в матче.

«Попытки блоков». Необходимо определить, больше или меньше предложенного значения попыток блоков выполнит команда или отдельный игрок в матче.

«Тотал блоков/Очки на блоках». Необходимо определить, больше или меньше предложенного значения очков на блоках наберет команда или отдельный игрок в матче.

«Тотал ошибок на блоках». Необходимо определить, больше или меньше предложенного значения ошибок на блоках совершит команда или отдельный игрок в матче.

«Тотал атак». Необходимо определить, больше или меньше предложенного значения атакующих ударов выполнит игрок в матче. **«Тотал очков в атаке».** Необходимо определить, больше или меньше предложенного значения очков после атакующих ударов наберет команда или отдельный игрок в матче.

«Тотал ошибок в атаке» . Необходимо определить, больше или меньше предложенного значения ошибок в атаке совершит команда или отдельный игрок в матче.

«% удачных приемов» . Необходимо определить, больше или меньше предложенного значения будет % позитивного/отличного приема у команды или отдельного игрока в матче. Значение процента вычисляется по правилам математического округления до целого числа. Все статистические показатели определяются по данным официального протокола.

9.45. Специальные ставки

9.45.1. БК также предлагает ставки на различные исходы телевизионных, политических и культурных событий. Ставки на победу, место, диапазон мест в телевизионных, культурных событиях рассчитываются согласно официальным данным. Расчет ставок производится после официального заявления от лица или организации, ответственного за принятие решения по исходу события, свидетельствующего о завершении события, после окончания его телевизионной трансляции, либо указанного в событии предельного времени расчета (указывается отдельно, может не совпадать с номинальным началом события в линии).

9.45.2. В случае, если участник отстраняется от дальнейшего участия в соревнованиях вследствие официального решения, дисквалификации согласно правилам соревнований или физической невозможности дальнейшего участия до того, как исход его участия в данном соревновании стал ясен, все ставки на данного участника рассчитываются с коэффициентом 1.

9.45.3. В телевизионных реалити-шоу, культурных и других событиях, в которых нет заранее утвержденного списка участников, участники могут быть введены в участие в любой момент. Если они побеждают в соревновании, тогда ставки на других участников считаются проигравшими, даже если ставки были размещены до начала участия выигравшего участника.

9.45.4. В случае если в соревновании не было определено окончательного победителя, ставки на всех игроков, не выбывших ранее из соревнования, рассчитываются с коэффициентом 1, ставки на выбывших ранее участников считаются проигравшими.

9.45.5. Если телевизионное, политическое, культурное событие заканчивается ничьей, и правила расчета ставки в данном случае не оговорены отдельно, ставки на выбывших ранее участников считаются проигравшими, ставки на участников, между которыми была засчитана ничья, рассчитываются с коэффициентом 1.

9.46. Бадминтон, настольный теннис, пляжный волейбол

Фора и тотал на данные виды спорта указываются в очках, если не указано иное.

В случае, если в линии на матч допущена опечатка в сокращении инициалов спортсмена при условии, что других действующих игроков с такой фамилией нет (например, вместо Враблик И. написано Враблик Ж.) - это не будет являться основанием для отмены ставки и она остается в силе. Если разночтение в инициалах привело к тому, что вместо одного действующего игрока в линии написан другой действующий игрок (например, вместо Гонсалес Д. написано Гонсалес Р.), это может быть основанием для отмены всех ставок на матч.

Если матч отменён или перенесён по любой причине более чем на 15 часов, все ставки на это событие получают коэффициент выигрыша, равный «1».

Если матч прерван и отложен, то ставки на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводится, пока матч не будет доигран или не произойдет отказ одного из участников.

Если прерванный или приостановленный матч продолжается со времени приостановки, все исходы рассчитываются по сумме двух частей матча. Если прерванный или приостановленный матч играется заново, а не со времени приостановки, все ставки по линии рассчитываются по переигранному матчу, ставки лайв рассчитываются отдельно по двум матчам для тех исходов, результат которых однозначно определен к моменту остановки.

Если начавшийся матч не завершён по любой причине (один из участников отказывается продолжать игру, дисквалифицирован), то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (исход первой партии, тотал первой партии и т.д.), принимаются для расчётов по ставкам. Ставки на Тотал и победу в партии получают коэффициент выигрыша, равный «1» в случае, если партия не началась или была прервана. Ставки на матч получают коэффициент выигрыша, равный «1», если матч не начался или был прерван и не доигран.

Ставки на конкретные сетсы получают коэффициент выигрыша, равный «1», если не было разыграно ни одного очка.

Если в один день состоялось два одинаковых матча, а в линии был дан только один, то результат считается по первому из них.

9.47. Бокс

Ставка на победу первого(второго) участника включает в себя «победу по очкам» и «досрочную победу».

Ставка на исход «Ничья» рассчитывается на основании решения судей.

«Ничья» включает в себя техническую ничью (Фиксируется если боксер нанес сопернику травму в результате неумышленного нарушения правил в 1 или 2 раунде, либо на момент остановки боя ни один из спортсменов не имеет преимущества по очкам). При расчете исхода «Тотал раундов» учитываются только завершившиеся раунды.

В случае изменения количества раундов ставки на исход «Тотал раундов» рассчитываются с коэффициентом «1».

«Победа по очкам». Означает победу, одержанную по решению судей. В случае технической победы по очкам выигрышным считается исход «победа по очкам».

«Досрочная победа». Включает в себя нокаут, технический нокаут, дисквалификацию соперника или его отказ во время поединка.

В случае принятия судьями результата «без решения (БР, NC)», ввиду абсолютной невозможности продолжать бой в первых двух раундах, по независящим от боксеров и судейской бригады причинам - все ставки на такой поединок рассчитываются с коэффициентом «1».

Если боксер не вышел на начало следующего раунда после удара гонга, то считается, что матч закончился в предыдущем раунде.

Если один из боксеров был отстранён или заменён, все ставки на этот бой рассчитываются с коэффициентом «1». Если поединок прерван или приостановлен более чем на 30 часов, все исходы, чей результат определён к моменту приостановки матча, будут рассчитаны в соответствии с результатами матча на момент приостановки, все ставки на этот поединок, результат которых не определен, рассчитываются с коэффициентом «1»; если же матч будет продолжен в течение 30 часов, все ставки на него остаются в силе.

В случае, если решение об исходе боя не может быть принято, или бой прекращается по любой причине без вынесения решения о результате матча (более чем на 12 часов), все ставки на такой бой подлежат расчету с коэффициентом «1».

Все ставки рассчитываются на основании официальных результатов, объявленных после окончания боя. Последующие изменения не влияют на расчёт.

9.48. ММА, смешанные боевые искусства

Ставка на победу первого(второго) участника включает в себя «победу по очкам» и «досрочную победу».

Ставка на исход «Ничья» рассчитывается на основании решения судей.

«Ничья» включает в себя техническую ничью (Фиксируется если боксер нанес сопернику травму в результате неумышленного нарушения правил в 1 или 2 раунде, либо на момент остановки боя ни один из спортсменов не имеет преимуществ по очкам).

Если будет зафиксирована ничья, ставки на победу каждого из бойцов будут считаться проигранными.

При расчете исхода «Тотал раундов» учитываются только завершившиеся раунды. Если боец не вышел на начало следующего раунда после удара гонга, то считается, что бой закончился в предыдущем раунде. В случае изменения количества раундов ставки на исход поединка остаются в силе, а ставки на количество раундов рассчитываются с коэффициентом «1».

Победа по очкам». Означает победу, одержанную по решению судей. В случае технической победы по очкам выигрышным считается исход «победа по очкам».

«Досрочная победа». Включает в себя: «Победа нокаутом (КО)», «Победа техническим нокаутом (ТКО)»; «Победа болевым/удушающим/добровольной сдачей (Submission)», «Дисквалификация соперника (DQ)» или его «отказ во время поединка (RTD)».

В случае принятия судьями результата «без решения (No contest)» все ставки на такой поединок рассчитываются с коэффициентом «1».

«Нокаут Да/Нет». Необходимо определить будет ли выигран бой нокаутом или нет. Технический нокаут (ТКО) учитывается в ставках на победу нокаутом. Победа болевым/удушающим/добровольной сдачей (Submission), Дисквалификация соперника (ДСК, DQ) или его отказ во время поединка (ОТК, RTD) не учитывается.

Если один из бойцов был отстранён или заменён, все ставки на этот бой отменяются, расчет производится с коэффициентом «1».

Если поединок прерван или приостановлен более чем на 30 часов, все исходы, чей результат определён к моменту приостановки матча, будут рассчитаны в соответствии с результатами матча на момент приостановки, все ставки на этот поединок, результат которых не определен, рассчитываются с коэффициентом «1»; если же матч будет продолжен в течение 30 часов, все ставки на него остаются в силе.

В случае, если решение об исходе боя не может быть принято, или бой прекращается по любой причине без вынесения решения о результате матча (более чем на 12 часов), все ставки на такой бой рассчитываются с коэффициентом «1».

Все ставки рассчитываются на основании официальных результатов, объявленных после окончания боя. Последующие изменения не влияют на расчёт.

9.49. Велоспорт

«Победитель гонки» (итоговой классификации). Победителем считается гонщик, занявший первое место в итоговом протоколе гонки.

«Кто выше». В предлагаемых парах необходимо назвать спортсмена (команду), который будет выше в итоговом протоколе. Если несколько спортсменов в итоговом протоколе имеют одинаковое время, лучшим будет гонщик, занявший более высокое место. Если оба спортсмена стартовали и отсутствуют в итоговом протоколе по итогам веломногодневки, выше считается спортсмен, принявший участие в большем количестве этапов.

Если один или оба спортсмена сошли с дистанции, расчёт ставок производится согласно данным итогового протокола. Если один или оба спортсмена не стартовали, то расчёт производится с коэффициентом «1».

9.50. Водное поло, пляжный футбол, гандбол, пляжный гандбол, регби, флорбол

Ставки на эти виды спорта принимаются на основное время игры, если не указано иное.

Если матч отменён или перенесён по любой причине более чем на 15 часов, все ставки на это событие получают коэффициент выигрыша, равный «1».

Если прерванный или приостановленный матч продолжается со времени приостановки, все исходы рассчитываются по сумме двух частей матча. Если прерванный или приостановленный матч играется заново, а не со времени приостановки, все ставки по линии рассчитываются по переигранному матчу, ставки лайв рассчитываются отдельно по двум матчам для тех исходов, результат которых однозначно определен к моменту остановки.

Если какой-либо матч не завершён, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (исход первого тайма, первый забитый гол и его время и т.д.), принимаются для расчётов по ставкам. По всем остальным ставкам выплата производится с коэффициентом выигрыша, равным «1».

Если место проведения матча изменилось, ставка остается в силе. Это правило применяется только в том случае, если матч не был перенесён на площадку соперника, или в случае международных матчей, при условии, что матч проводится в той же стране.

В гандболе в случае применения «Правил милосердия» (при отрыве одной из команд в счёте на 15 очков после 1-го тайма и далее матч прекращается) ставки рассчитываются согласно результату.

9.51. Дартс

Ставки на победу в соревновании - если игрок был заявлен как участник соревнования, но выбыл из него, в том числе и не сыграв ни одного матча, ставки на него считаются проигранными.

Ставки на матч - в случае, если матч был начат, но не завершён, игрок, прошедший в следующий раунд, будет считаться победителем, а те исходы, результат которых однозначно определён к моменту остановки матча, принимаются для расчёта по ставкам. По всем остальным исходам производится выплата с коэффициентом «1».

Если матч отменён или перенесён по любой причине более чем на 30 часов, все ставки на это событие получают коэффициент выигрыша, равный «1».

В дартсе тотал и фора в без сетовом матче учитываются по количеству легов, если не указано иное.

Тотал 180 «бол/мен» . Тотал 180 – суммарное количество серий 180 очков в матче. Серией 180 считается набор 180 очков участником за 3 броска подряд в течении одной своей очереди бросков. Побеждает исход «больше» и проигрывает исход «меньше» в том случае, если количество серий 180 очков в матче больше значения выбранного для ставки тотала. Если количество серий 180 очков в матче равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1». В остальных случаях выигрывает исход «меньше».

Игрок 1/Игрок 2 тотал 180 «бол/мен» . Тотал 180 – количество серий 180 очков указанного игрока в матче. Серией 180 считается набор 180 очков участником за 3 броска подряд в течении одной своей очереди бросков. Побеждает исход «больше» и проигрывает исход «меньше» в том случае, если количество серий 180 очков у указанного игрока в матче больше значения выбранного для ставки тотала. Если количество серий 180 очков у указанного игрока в матче равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1». В остальных случаях выигрывает исход «меньше».

По легам («(N лег) 1»/«(N лег) 2») – победа того или иного исхода зависит от того, какой из соперников победит в леге – при победе первого соперника побеждает исход «По легам (N лег) 1» и проигрывают исход «По легам (N лег) 2», при победе второго соперника выигрывает исход «По легам (N лег) 2» и проигрывают исход «По легам (N лег) 1».

По легам Серия 180 («Да»/«Нет»). Побеждает исход «По легам Серия 180 (N лег) Да» если в указанном леге один из участников наберёт 180 за 3 броска подряд в течении одной своей очереди бросков очков, при этом исход «По легам Серия 180 (N лег) Нет» проигрывает. Если в указанном леге ни один из участников не набирает 180 очков за 3 броска подряд в течении одной своей очереди бросков – выигрывает исход «По легам Серия 180 (N лег) Нет», исход «По легам Серия 180 (N лег) Да» - проигрывает. Если указанный лег не был доигран, однозначно прошедшие исходы будут рассчитаны, исходы, чей результат не определен на момент остановки, будут рассчитаны по «1».

Чекаут «бол/мен». Чекаутом считается количество очков, набранное выигравшим лег участником в течение последней в леге очереди своих бросков. Побеждает исход «больше» и проигрывает исход «меньше» в том случае, если число чекаута в леге больше значения выбранного для ставки тотала. Если число чекаута в леге равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1». В остальных случаях выигрывает исход «меньше».

9.52. Зимние виды спорта, лёгкая атлетика

Ставки рассчитываются на основе первой версии итогового протокола, выпущенного проводящей соревнования организацией непосредственно после окончания события или турнира без учёта результатов последующих расследований или дисквалификаций.

Если событие отменено или перенесено более, чем на 30 часов или в другое место, то все ставки аннулируются, кроме ставок на события, связанные с Олимпийскими играми или чемпионатом мира; ставки на эти события при их переносе остаются в силе. Если событие отменено или

перенесено менее, чем на 30 часов, при этом хотя бы один из участников данного события успел в означенном промежутке принять участие в другом официальном соревновании по тому же виду спорта, все ставки на событие также аннулируются. Во всех других случаях ставки на перенесенное событие остаются в силе. Если событие прервано и возобновлено в течение 30 часов после его начала, при этом место проведения не перенесено и ни один участник соревнований не успел в означенном промежутке принять участие в другом официальном соревновании по тому же виду спорта, ставки на данное событие остаются в силе. Во всех других случаях ставки на прерванные события аннулируются, кроме тех ставок, результат по которым однозначно определен к моменту прерывания события.

«Кто выше». В предлагаемых парах необходимо назвать участника (команду), который (ая) будет выше в итоговом протоколе. Если оба участника сошли с дистанции или один из участников не стартовал, коэффициент выигрыша принимается равным «1». Если один из участников не финишировал, то ставки на него проиграны.

«Кто лучше». В предложенных парах предлагается выбрать спортсмена (команду), который выступит лучше. Лучше выступившим признается спортсмен (команда), занявший более высокое место в итоговом протоколе. Если один из спортсменов (команд) принял участие в соревновании (стартовал), но выбыл, не попав в итоговую классификацию, пари на его результаты считаются проигранными. Спортсмен (команда), прошедший в более позднюю стадию соревнования, считается победителем. Если оба спортсмена (команды) выбыли на одной стадии, то выше считается спортсмен (команда), занявший более высокое место по итогам данной стадии. Если один или оба спортсмена (команды) не стартовали в гонке, выигрыш по данным исходам рассчитывается с коэффициентом «1».

«Прوماхи». Предлагается определить, какое количество промахов наберет каждый из представленных участников. Считается общее количество промахов на всю гонку, если не указано иное. Если участник сошёл с дистанции, не выстрелив на всех рубежах, то все пари, кроме однозначно определенных, рассчитываются с коэффициентом «1».

«Прوماхи в эстафетах». Количество промахов в эстафете рассчитывается путём сложения количества штрафных кругов и использованных дополнительных патронов у всех участников команды.

«Доп.Патроны». Количество дополнительных патронов в эстафете рассчитывается путём сложения использованных дополнительных патронов у всех участников команды. Если участник (спортсмен, команда) сошёл с дистанции, не выстрелив на всех рубежах, то выигрыш по всем пари, кроме однозначно определенных к этому моменту, рассчитывается с коэффициентом «1».

«Победитель». Победителем считается участник, который занял в итоговом протоколе первое место.

«Результат участника» (описан в пункте 4.12). Необходимо угадать, какое место займет участник в соревновании (группе, подгруппе и т.д.), или пройдет ли в следующий круг (раунд).

«Лучший представитель какой страны выше». В предлагаемых парах необходимо назвать страну, лучший представитель которой будет выше в итоговом протоколе гонки.

Результаты гонки «персыют» (гонки преследования) рассчитываются с учётом стартового отставания спортсменов.

9.53. Кёрлинг

Ставки на матчи по кёрлингу принимаются с учётом экстра-эндов, если не оговорено иное.

Фора и тотал указываются в очках, если не указано иное.

9.54. Прочие виды спорта.

В линии для некомандных видов спорта предлагает пари на соревнование показателей участников соревнования. Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо указать, кто из участников этого соревнования займет место выше в итоговом протоколе соревнования.

9.55. Прочие игровые виды спорта

Ставки на прочие (не перечисленные выше в правилах) игровые виды спорта принимаются на основное время игр, если не указано иное.

9.56. Лотереи

Не разрешается включать в экспрессы ставки в пределах одного тиража. Ставки на интервалы принимаются, включая терминальные значения, т.е. ставка на попадание хотя бы одного шара в интервал 5-10 выиграет, если в тираже выпадет хотя бы один шар с номером 5, 6, 7, 8, 9, 10. Шар «0» считается четным.

9.57. Рапидо

Прием ставок осуществляется на итоги лотереи СТОЛОТО - «Рапидо». Из 20 шаров выпадает 8, еще 1, бонусный шар, выпадает из чисел от 1 до 4 включительно. Все исходы, представленные на веб-сайте, выдаются с учетом бонусного шара (если не указано иное). При расчете исходов, в которых представлены интервалы, учитываются терминальные значения (если не указано иное). Тиражи проходят ежедневно, раз в 15 минут. Если розыгрыш пересекается по времени с «Гослото «4 из 20», то тираж «Рапидо» не проводится. Трансляция розыгрыша проводится на веб-сайте stoloto.ru. Архив тиражей доступен на веб-сайте СТОЛОТО.

9.58. ТОП-3

Прием ставок осуществляется на итоги лотереи СТОЛОТО - «ТОП-3». Основным розыгрышем считается тур 2. Из 10 шаров выпадает 3. При расчете исходов, в которых представлены интервалы, учитываются терминальные значения (если не указано иное). Тиражи проходят ежедневно, раз в 15 минут. Если розыгрыш пересекается по времени с тиражом «Гослото «6 из 45», «Бинго-75» или «6 из 36», то тираж «Топ-3» не проводится. Трансляция розыгрыша проводится на веб-сайте stoloto.ru. Архив тиражей доступен на веб-сайте СТОЛОТО.

9.59. КЕНО-Спортлото

Прием ставок осуществляется на итоги лотереи СТОЛОТО - «КЕНО-Спортлото». Основным розыгрышем считается тур 2. Из 80 шаров выпадает 20. При расчете исходов, в которых представлены интервалы, учитываются терминальные значения (если не указано иное). Тиражи проходят ежедневно, раз в 15 минут. Трансляция розыгрыша проводится на веб-сайте stoloto.ru. Архив тиражей доступен на веб-сайте СТОЛОТО.

9.60. Джокер

Прием ставок осуществляется на итоги лотереи СТОЛОТО - «Джокер». Из 52 карт открывается 15. При расчете исходов, в которых представлены интервалы, учитываются терминальные значения. Тиражи проходят ежедневно, раз в 15 минут. Если розыгрыш пересекается по времени с тиражом «Гослото 7 из 49» то тираж «Джокера» не проводится. Трансляция розыгрыша проводится на веб-сайте stoloto.ru. Архив тиражей доступен на веб-сайте СТОЛОТО.

9.61. 12/24

Прием ставок осуществляется на итоги лотереи СТОЛОТО - «12/24». Из 24 чисел открывается 12. При расчете исходов, в которых представлены интервалы, учитываются терминальные значения. Тиражи проходят ежедневно, раз в 15 минут. Если розыгрыш пересекается по времени с «Гослото «5

из 36», то тираж «12/24» не проводится. Трансляция розыгрыша проводится на веб-сайте stoloto.ru. Архив тиражей доступен на веб-сайте СТОЛОТО.

9.62. Дуэль

Прием ставок осуществляется на итоги лотереи СТОЛОТО - «Дуэль». Из первого поля открывается 2 числа из 26. Из второго игрового поля открывается 2 числа из 26. При расчете исходов, в которых представлены интервалы, учитываются терминальные значения. Тиражи проходят ежедневно, раз в 15 минут. Если розыгрыш пересекается по времени с «Русским лото», «Жилищной лотереей» или «Золотой подковой», то тираж «Дуэли» не проводится. Трансляция розыгрыша проводится на веб-сайте stoloto.ru. Архив тиражей доступен на веб-сайте СТОЛОТО.

9.63. Hit or Miss

Прием ставок осуществляется на итоги лотереи Ontario Lottery and Gaming - «Hit or Miss». Из 24 чисел открывается 12. При расчете исходов, в которых представлены интервалы, учитываются терминальные значения. Тиражи проходят ежедневно, раз в 5 минут. Трансляция розыгрыша проводится на веб-сайте lottery.olg.ca. Архив тиражей доступен на веб-сайте - <https://lottery.olg.ca/en-ca/winning-numbers/hit-or-miss/winning-numbers>

9.64. Hot Spot

Прием ставок осуществляется на итоги лотереи California State Lottery - «Hot Spot». Из 80 шаров выпадает 20. При расчете исходов, в которых представлены интервалы, учитываются терминальные значения (если не указано иное). Тиражи проходят ежедневно, раз в 4 минуты (в период с 12:00 до 23:56 по GMT+3). Трансляция розыгрыша проводится на веб-сайте calottery.com. Архив тиражей доступен на веб-сайте - <https://www.calottery.com/play/draw-games/hot-spot/draw-results>

9.65. KINO

Прием ставок осуществляется на итоги лотереи ОРАР - «KINO». Из 80 шаров выпадает 20. При расчете исходов, в которых представлены интервалы, учитываются терминальные значения (если не указано иное). Тиражи проходят ежедневно, раз в 5 минут (в период с 10:00 до 00:55 по GMT+3). Трансляция розыгрыша проводится на веб-сайте opar.gr. Архив тиражей доступен на веб-сайте - <https://www.opar.gr/en/kino-draw-results>

9.66. Киберспорт

Ставки принимаются с учетом дополнительных раундов (доп. времени и др.), если в линии не оговорено иное.

В случае результата «ничья» в матче, где предлагаются только исходы «1» и «2», расчёт ставок на победу участников производится с коэффициентом «1». Если один из участников во время игры по любой причине отказывается продолжать игру (или дисквалифицирован), то все ставки на данного участника считаются проигравшими. Если отказ (дисквалификация) произошел до начала матча, коэффициент выигрыша по ставкам рассчитывается равным «1».

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для турниров по киберспорту:

«Кто пройдет дальше» В предложенных парах предлагается назвать участника, который пройдет дальше в турнирной сетке. Если оба участника покинули турнир, лучшим будет считаться участник, прошедший дальше в турнирной сетке; если оба участника выбыли в одном раунде, коэффициент выигрыша по ставкам рассчитывается как «1». В случае если участник откажется выступать на турнире до его начала, коэффициент выигрыша по ставкам рассчитывается равным «1» .

«Победитель». Победителем считается участник, занявший первое место в турнире. В случае переигровок игр в киберспорте, если переигровка состоялась в течение 12 часов с момента приостановки игры, все ставки LIVE, поставленные на переигрываемую игру, рассчитываются по

результатам последней игравшейся и записанной в итоговый протокол игры. В случае, если переигровка состоялась позже чем 12 часов с момента приостановки события, коэффициент выигрыша по ставкам на игру рассчитывается равным «1». В случае досрочного прекращения игры с присуждением победы одному из участников рассчитываются только ставки на победу в матче и в фактически сыгранных до конца эндах, коэффициент выигрыша по остальным ставкам рассчитывается равным «1».

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по киберспорту:

Результат матча («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, как завершится матч между двумя командами (матч может состоять из одной или нескольких игр, в зависимости от формата соревнования) – при победе первой команды и ее проходе дальше по турнирной сетке побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», при победе второй команды и ее проходе дальше по турнирной сетке побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

Победа 1 команды с учетом форы (обозначается «Ф1к»), для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, для которых при добавлении значения форы к конечному счету матча (к очкам, набранным первой командой), результатом становится победа 1 команды. Если после добавления форы к счету, результатом становится победа 2 команды, то ставка считается проигрышной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

Победа 2 команды с учетом форы (обозначается «Ф2к»), для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, для которых при добавлении значения форы к конечному счету матча (к очкам, набранным второй командой), результатом становится победа 2 команды. Если после добавления форы к счету, результатом становится победа 1 команды, то ставка считается проигрышной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

Тотал игр «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число игр, понадобившихся для выявления победителя в матче, превысило значение выбранного тотала. Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

Точный счёт матча по играм – выигрыш того или иного исхода зависит от того, с каким счетом по играм закончится матч. По играм («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, как завершится конкретная игра в рамках матча двумя командами (матч может состоять из одной или нескольких игр, в зависимости от формата соревнования) – при победе первой команды в конкретной игре побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», при победе второй команды в конкретной игре побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

9.66.1. Multiplayer Online Battle Arena: DOTA 2, League Of Legends, Heroes Of The Storm, Smite, VainGlory, Heroes Of Newerth и др.

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по играм Multiplayer Online Battle Arena: DOTA 2, League Of Legends, Heroes Of The Storm, Smite, VainGlory, Heroes Of Newerth и др.

Победа 1 команды с учетом форы по kills в игре (обозначается «Ф1к»(k)), для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится игра и какой к этому времени будет счет по kills и прибавления к kills первой команды значения форы результатом становится победа 1 команды по kills. Если после прибавления форы к счету результатом становится победа 2 команды, то ставка считается проигранной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

Победа 2 команды с учетом форы по kills в игре (обозначается «Ф2к»(k)), для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится игра и какой к этому времени будет счет по kills и прибавления к kills второй команды значения форы результатом становится победа 2 команды по kills. Если после прибавления форы к счету результатом становится победа 1 команды, то ставка считается проигранной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

Тотал kills «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число уничтожений игровых персонажей соперника в сумме у обеих команд в игре превысило значение выбранного тотала. В случае, если число уничтожений игровых персонажей соперника в сумме у обеих команд в игре равняется значению выбранного тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

Тотал минут «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число округленных в большую сторону минут, прошедших от старта игры до ее завершения, превысило значение выбранного тотала (т.е. если значение игрового таймера равнялось 14 минут 7 секунд, то итоговое значение тотала равно 15). Если число минут, прошедших от старта игры до ее завершения, равняется значению тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен» , проигрывает исход «бол» .

Гонка до 3-х kills («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд совершит первые 3 уничтожения игровых персонажей противника в конкретной игре – если это делает первая команда, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2» , если это делает вторая команда, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1». Если в конкретной игре ни одна из команд не смогла уничтожить соперника более 2 раз, ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Гонка до 5-х kills («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд совершит первые пять уничтожений игровых персонажей противника в конкретной игре – если это делает первая команда, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2» , если это делает вторая команда, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1». Если в конкретной игре ни одна из команд не смогла уничтожить соперника более 4 раз, ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Гонка до 10-х kills («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд совершит первые десять уничтожений игровых персонажей противника в конкретной игре – если это делает первая команда, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2» , если это делает вторая команда, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1». Если в конкретной игре ни одна из команд не смогла уничтожить соперника более 9 раз, ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Гонка до 15-х kills («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд совершит первые пятнадцать уничтожений игровых персонажей противника в конкретной игре – если это делает первая команда, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2» , если это делает вторая команда, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1». Если в конкретной игре ни одна из команд не смогла уничтожить соперника более 14 раз, ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Гонка до 20-х kills («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд совершит первые двадцать уничтожений игровых персонажей противника в конкретной игре

– если это делает первая команда, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», если это делает вторая команда, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1». Если в конкретной игре ни одна из команд не смогла уничтожить соперника более 19 раз, ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Индивидуальный тотал kills «бол»/«мен» 1к. Выигрыш того или иного исхода зависит от того, больше или меньше предлагаемого значения тотала сумма kills, сделанных 1 командой в конкретной игре.

Индивидуальный тотал kills «бол»/«мен» 2к. Выигрыш того или иного исхода зависит от того, больше или меньше предлагаемого значения тотала сумма kills, сделанных 2 командой в конкретной игре.

Результат по kills к конкретной минуте («1»/«X»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, какой будет счет по kills в конкретной игре к конкретной минуте. При победе по kills в конкретной игре к конкретной минуте первой команды побеждает исход «1» и проигрывают исходы «X» и «2», при ничьей побеждает исход «X» и проигрывают исходы «1» и «2», при победе второй команды побеждает исход «2» и проигрывают исходы «1» и «X». В случае если игра завершается до окончания выбранного временного интервала, все ставки на этот временной интервал рассчитываются с коэффициентом «1».

Тотал kills в интервале «бол»/«мен» - побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число уничтожений игровых персонажей соперника в сумме у обеих команд в игре превысило значение выбранного тотала в определенном временном интервале. В случае, если число уничтожений игровых персонажей соперника в сумме у обеих команд в игре равняется значению выбранного тотала, в определенном временном интервале, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом 1. Во всех остальных случаях для выбранного тотала в определенном временном интервале побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

First Blood («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд уничтожит одного из персонажей соперника первой в той или иной игре. Если уничтожений соперника в игре не будет или в официальном протоколе игры первое уничтожение будет признанным одновременным с обеих сторон, все ставки на данные исходы будут рассчитаны с коэффициентом «1».

9.66.2. DOTA 2

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по игре DOTA 2:

Первый Roshan («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд в конкретной игре первой уничтожит внутриигрового персонажа Roshan и получит соответствующие уничтожению бонусы и денежные награды. Если уничтожений Roshan в игре не будет, все ставки на данные исходы будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Courier Death («да»/«нет») – победа того или иного исхода зависит от того, будет ли в конкретной игре уничтожен внутриигровой персонаж Courier. Если внутриигровой персонаж Courier будет уничтожен в конкретной игре, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если персонаж Courier не будет уничтожен в конкретной игре, то побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Godlike («да»/«нет») – победа того или иного исхода зависит от того, совершит ли любой из игровых персонажей в конкретной игре серию в 9 и более kills, при этом сам не умерев ни разу. В случае, если это происходит, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет». Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Rampage («да»/«нет») – победа того или иного исхода зависит от того, совершит ли один игровой персонаж в конкретной игре убийство всех пятерых противников в короткий промежуток времени, а на экране появляется соответствующая надпись. В случае, если это происходит, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет». Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Ancient Attack («да»/«нет») - победа того или иного исхода зависит от того, будет ли атаковано главное строение команд - Ancient, при этом, не важно, героями или крипами. В случае, если это происходит, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет». Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Мега крипы («да»/«нет») - победа того или иного исхода зависит от того, будут ли у одной из команд мега крипы. В случае, если это происходит, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет». Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Первая Башня («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд в конкретной игре первой уничтожит вражескую Башню и получит соответствующие уничтожению бонусы и денежные награды. Если уничтожений Башен в игре не будет, все ставки на данные исходы будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Первый Барак («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд в конкретной игре первой уничтожит вражеский барак и получит соответствующие уничтожению бонусы и денежные награды. Если уничтоженных барачков в игре не будет, все ставки на данные исходы будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Закончится игра («днем»/«ночью») - победа того или иного исхода зависит от того, в какой внутриигровой временной отрезок будет завершена конкретная игра – днем или ночью. В случае, если конкретная игра будет завершена, когда в игре будет «ночь», то побеждает исход «ночь» и проигрывает исход «день». В случае, если конкретная игра будет завершена, когда в игре будет «день», то побеждает исход «день» и проигрывает исход «ночь». При расчете ставок не учитываются способности героев, которые могут изменить внутриигровой временной отрезок.

Артефакт («бол»/«мен») – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если количество приобретенных артефактов в конкретной игре, превысило значение выбранного тотала. Если количество приобретенных артефактов в конкретной игре равняется значению тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

9.66.3. League Of Legends

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по игре League Of Legends:

Первый Дракон («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд в конкретной игре первой уничтожит внутриигрового персонажа Dragon и получит соответствующие уничтожению бонусы и денежные награды. Если уничтожений Dragon в игре не будет, все ставки на данные исходы будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Первый Барон («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд в конкретной игре первой уничтожит внутриигрового персонажа Baron Nashor и получит

соответствующие уничтожению бонусы и денежные награды. Если уничтожений Baron Nashor в игре не будет, все ставки на данные исходы будут рассчитаны с коэффициентом «1».

9.66.4. **Драфт. Multiplayer Online Battle Arena: DOTA 2, League Of Legends, Heroes Of The Storm, Smite, VainGlory, Heroes Of Newerth и др.**

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для драфта по играм Multiplayer Online Battle Arena: DOTA 2, League Of Legends, Heroes Of The Storm, Smite, VainGlory, Heroes Of Newerth и др.

Бан – победа исхода зависит от того будет ли конкретный герой в конкретной игре отправлен в группу Бан. Если конкретный герой в конкретной игре будет отправлен в группу Бан, то исход побеждает. Если конкретный герой в конкретной игре будет отправлен в группу Пик или не окажется в Бане или Пике вообще, то исход проигрывает.

Пик – победа исхода зависит от того будет ли конкретный герой в конкретной игре отправлен в группу Пик. Если конкретный герой в конкретной игре будет отправлен в группу Пик, то исход побеждает. Если конкретный герой в конкретной игре будет отправлен в группу Бан или не окажется в Бане или Пике вообще, то исход проигрывает.

Бан/Пик (x игра x стадия) – победа того или иного исхода зависит от того, в какую группу: Бан или Пик будет отправлен конкретный герой в конкретной игре в конкретную игровую стадию. Если конкретный герой в конкретной игре в конкретной игровой стадии будет отправлен в группу Бан, то побеждает исход «Бан» и проигрывает исход «Пик». Если в конкретной игре конкретный герой в конкретной игровой стадии будет отправлен в группу Пик, то побеждает исход «Пик» и проигрывает исход «Бан». В случае, если конкретный герой в конкретной игре в конкретной игровой стадии не будет отправлен ни в одну из групп, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Бан или Пик («да»/«нет») – победа того или иного исхода зависит от того произойдет ли выбор конкретного героя в конкретной игре. Если конкретный герой в конкретной игре будет отправлен в группы Бан или Пик, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет». Если конкретный герой в конкретной игре не будет отправлен в группы Бан или Пик, то побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Бан или Пик (x игра x стадия) («да»/«нет») – победа того или иного исхода зависит от того, произойдет ли выбор конкретного героя в конкретной игре в конкретной игровой стадии. Если конкретный герой в конкретной игре в конкретной игровой стадии будет отправлен в группы Бан или Пик, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет». Если конкретный герой в конкретной игре в конкретной игровой стадии не будет отправлен в группы Бан или Пик, то побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Связка героев («да»/«нет») – победа того или иного исхода зависит от того, произойдет ли выбор конкретных героев (2 и более) в конкретной игре одной из команд. В случае, если это происходит, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет». Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Контр-пик («да»/«нет») - победа того или иного исхода зависит от того, будут ли конкретные герои в конкретной игре выбраны и задействованы в разных командах. В случае, если это происходит, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет». Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Количество используемых героев («бол»/«мен») – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число героев во всех играх матча, превысило значение выбранного тотала. Если число героев во всех играх матча, равняется значению тотала, все

ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

Основная характеристика героев («бол»/«мен») – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число героев с выбранной основной характеристикой в конкретной игре, превысило значение выбранного тотала. Если число героев с выбранной основной характеристикой в конкретной игре равняется значению тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

Основная характеристика героев (x игра x стадия) («бол»/«мен») – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число героев с выбранной основной характеристикой в конкретной игре в конкретной игровой стадии превысило значение выбранного тотала. Если число героев с выбранной основной характеристикой в конкретной игре в конкретной игровой стадии равняется значению тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

9.66.5. First-Person Shooter – FPS: Counter-Strike, Call of Duty, Halo, Battlefield, Point Blank, Crossfire, WarFace, Overwatch, Valorant, Rainbow Six и другие.

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по играм First-Person Shooter – FPS: Counter-Strike, Call of Duty, Halo, Battlefield, Point Blank, Crossfire, WarFace, Overwatch и др."

По играм («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, как завершится конкретная игра на конкретной карте в рамках матча между двумя командами (матч может состоять из одной или нескольких игр в зависимости от формата соревнования) – при победе первой команды в конкретной игре при условии, что количество раундов не превысило число основных раундов, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», при победе второй команды в конкретной игре при условии, что количество раундов не превысило число основных раундов, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

По играм («1»/«X»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, как завершится конкретная игра на конкретной карте в рамках матча между двумя командами (матч может состоять из одной или нескольких игр в зависимости от формата соревнования) – при победе первой команды в конкретной игре, при условии, что количество раундов не превысило число основных раундов, побеждает исход «1» и проигрывают исходы «2» и «X», при ничьей по итогам основных раундов побеждает исход «X» и проигрывают исходы «2» и «1», при победе второй команды в конкретной игре при условии, что количество раундов не превысило число основных раундов, побеждает исход «2» и проигрывают исходы «1» и «X».

Победа 1 команды с учетом форы по раундам (обозначается «Ф1к»(P) , для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, для которых при добавлении значения форы к конечному счету игры по выигранным раундам (к раундам, выигранным первой командой), результатом становится победа 1 команды. Если после добавления форы к счету, результатом становится победа 2 команды, то ставка считается проигрышной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

Победа 2 команды с учетом форы по раундам (обозначается «Ф2к»(P) , для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, для которых при добавлении значения форы к конечному счету игры по выигранным раундам (к раундам, выигранным второй командой), результатом становится победа 2 команды. Если после

добавления форы к счету, результатом становится победа 1 команды, то ставка считается проигрышной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

Тотал раундов «бол»/«мен» (обозначается «Тот Р.»), – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число основных раундов, понадобившихся для выявления победителя в игре, превысило значение выбранного тотала. Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

По раундам («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, как завершится конкретный раунд в рамках игры между двумя командами – при победе первой команды путем выполнения любых достаточных для победы целей сценария для данной карты, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», при победе второй команды в конкретной игре при условии, что количество раундов не превысило число основных раундов, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1». Если раунд был по любым причинам прерван и переигран, все ставки на него остаются в силе, если по любым причинам раунд не доигран и не переигран или признан завершившимся ничьей, ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1».

Тотал kills «бол»/«мен» (обозначается «Тот (k)») – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число уничтожений игровых персонажей до конца раунда превысило значение выбранного тотала. Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол». Под термином kill в ставках подразумевается уничтожение игровым персонажем одной из команд игрового персонажа игрока другой команды.

Гонка до конкретного раунда («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд первой выиграет конкретное количество раундов в конкретной игре – если это делает первая команда, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», если это делает вторая команда, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

Индивидуальный тотал 1к. Выигрыш того или иного исхода зависит от того, больше или меньше предлагаемого значения тотала сумма раундов выигранных 1 командой в конкретной игре.

Индивидуальный тотал 2к. Выигрыш того или иного исхода зависит от того, больше или меньше предлагаемого значения тотала сумма раундов выигранных 2 командой в конкретной игре.

Победа, включая ОТ («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, как завершится конкретная игра на конкретной карте в рамках матча между двумя командами (матч может состоять из одной или нескольких игр, в зависимости от формата соревнования), с учетом возможных дополнительных раундов. При победе первой команды в конкретной игре побеждает исход «1» и проигрывают исход «2», при победе второй команды в конкретной игре побеждает исход «2» и проигрывают исход «1».

9.66.6. Counter-Strike

Основными раундами в каждой игре считаются те, при которых после первой перемены ролей число раундов после перемены не превышает число раундов до перемены. Все раунды, сыгранные после такого превышения, считаются дополнительными.

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по игре Counter-Strike:

Установка бомбы («Да»/«Нет») - победа того или иного исхода зависит от того, будет ли установлена бомба одной из команд в конкретном раунде. Если бомба будет установлена, то

побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если бомба не будет установлена, то побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Установка бомбы на точку А («Да»/«Нет») - победа того или иного исхода зависит от того, будет ли установлена бомба одной из команд в конкретном раунде на точку расположения «А». Если бомба будет установлена на точку расположения «А», то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если бомба не будет установлена на точку расположения «А», то побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Установка бомбы на точку В («Да»/«Нет») - победа того или иного исхода зависит от того, будет ли установлена бомба одной из команд в конкретном раунде на точку расположения «В». Если бомба будет установлена на точку расположения «А», то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если бомба не будет установлена на точку расположения «В», то побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Взрыв бомбы («Да»/«Нет») - победа того или иного исхода зависит от того, произойдет ли взрыв бомбы, установленной одной из команд в конкретном раунде. Если бомба будет взорвана, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если бомба не будет взорвана, то побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

Обезвреживание бомбы («Да»/«Нет») - победа того или иного исхода зависит от того, произойдет ли обезвреживание бомбы, установленной одной из команд в конкретном раунде. Если бомба будет обезврежена, то побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если бомба не будет обезврежена, то побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

N(номер по порядку) kill («1»/«X»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд совершит N по порядку уничтожение игрового персонажа противника в конкретном раунде – если это делает первая команда, побеждает исход «1» и проигрывают исходы «2» и «X», если это делает вторая команда, побеждает исход «2» и проигрывают исходы «1» и «X». Если в конкретном раунде первое уничтожение игрового персонажа противника не состоится, то выигрывает исход «X» и проигрывают исходы «1» и «2».

9.66.7. Collectible Card Game: Hearthstone: Heroes of Warcraft, Magic The Gathering, Faeria, Gwent: The Witcher Card Game, Hand Of The Gods и другие.

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по игре Hearthstone: Heroes of Warcraft:

Победа 1 команды с учетом форы в конкретной игре (обозначается «Ф1к», для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, для которых при добавлении значения форы к конечному счету игры по урону, нанесенному игровым персонажем участников матча (фора прибавляется к урону, нанесенному первой командой), результатом становится победа 1 команды. Если после добавления форы к счету, результатом становится победа 2 команды, то ставка считается проигрышной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

Победа 2 команды с учетом форы в конкретной игре (обозначается «Ф2к», для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, для которых при добавлении значения форы к конечному счету игры по урону, нанесенному игровым персонажем участников матча (фора прибавляется к урону, нанесенному второй командой), результатом становится победа 2 команды. Если после добавления форы к счету, результатом становится победа 1 команды, то ставка считается проигрышной. Если полученный с учетом

форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

Тотал урона «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если суммарное количество урона, полученное игровыми персонажами участников матча, к моменту завершения конкретной игры превысило значение выбранного тотала, при этом в расчет принимается только базовый запас здоровья игровых персонажей. В случае, если суммарное количество урона, полученное игровыми персонажами участников матча, к моменту завершения конкретной игры равняется значению выбранного тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

Кто первый получит урон («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, чей игровой персонаж участников матча первым получит любое количество урона в конкретной игре, при этом в расчет принимается только базовый запас здоровья игровых персонажей. Если урон получает игровой персонаж первого участника, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», если урон получает игровой персонаж второго участника, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

Кто первый получит 5 единиц урона («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, чей игровой персонаж участников матча первым получит 5 и более единиц урона в конкретной игре, при этом в расчет принимается только базовый запас здоровья игровых персонажей. Если 5 и более единиц урона получает игровой персонаж первого участника, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», если 5 и более единиц урона первым получает игровой персонаж второго участника, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

Кто первый получит 10 единиц урона («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, чей игровой персонаж участников матча первым получит 10 и более единиц урона в конкретной игре, при этом в расчет принимается только базовый запас здоровья игровых персонажей. Если 10 и более единиц урона получает игровой персонаж первого участника, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», если 10 и более единиц урона первым получает игровой персонаж второго участника, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

Кто первый получит 15 урона («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, чей игровой персонаж участников матча первым получит 15 и более единиц урона в конкретной игре, при этом в расчет принимается только базовый запас здоровья игровых персонажей. Если 15 и более единиц урона получает игровой персонаж первого участника, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», если 15 и более единиц урона первым получает игровой персонаж второго участника, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

Кто первый получит 20 урона («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, чей игровой персонаж участников матча первым получит 20 и более единиц урона в конкретной игре, при этом в расчет принимается только базовый запас здоровья игровых персонажей. Если 20 и более единиц урона получает игровой персонаж первого участника, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», если 20 и более единиц урона первым получает игровой персонаж второго участника, побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

«Чет»/«Нечет» в конкретной игре – побеждает исход «Чет» и проигрывает исход «Нечет», если суммарное количество единиц урона, полученное игровыми персонажами участников матча к моменту завершения конкретной игры является четным, при этом в расчет принимается только базовый запас здоровья игровых персонажей. Если суммарное количество единиц урона, полученное игровыми персонажами участников матча к моменту

завершения конкретной игры нечётное, то побеждает исход «Нечет» и проигрывает исход «Чет».

Первая легендарная карта («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, чей игровой персонаж участников матча первым разыграет легендарную карту. Если игровой персонаж первого участника матча первым разыграет легендарную карту, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», если игровой персонаж второго участника матча первым разыграет легендарную карту, то побеждает исход «2» и проигрывает исход «1». В случае, если легендарная карта в игре не будет разыграна, все ставки на данные исходы будут рассчитаны с коэффициентом «1».

9.66.8. Аркадные симуляторы: World of Tanks, World of Warships, World of Warplanes, Tanki Online и другие.

World of Tanks

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по игре World of Tanks:

Тотал боев «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число боев, понадобившихся для выявления победителя в матче, превысило значение выбранного тотала. Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

First Kill («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, какая из команд уничтожит одного из персонажей соперника первой в том или ином бою. Если уничтожений соперника в игре не будет или в официальном протоколе боя первое уничтожение будет признанным одновременным с обеих сторон, все ставки на данные исходы будут рассчитаны с коэффициентом «1».

По боям («1»/«X»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, как завершится конкретный бой в рамках матча между двумя командами (матч может состоять из одного или нескольких боев, в зависимости от формата соревнования) – при победе первой команды в конкретном бою побеждает исход «1» и проигрывают исходы «X» и «2», при ничьей в конкретном бою побеждает исход «X» и проигрывают исходы «1» и «2», при победе второй команды в конкретном бою побеждает исход «2» и проигрывают исходы «X» и «1»

Тотал Kills «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число уничтожений игровых персонажей соперника в сумме у обеих команд в бою превысило значение выбранного тотала. В случае, если число уничтожений игровых персонажей соперника в сумме у обеих команд в игре равняется значению выбранного тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

Тотал 1к «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число уничтожений игровых персонажей 1 командой в конкретном бою превысило значение выбранного тотала. В случае, если число уничтожений игровых персонажей 1 командой в конкретном бою равняется значению выбранного тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

Тотал 2к «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число уничтожений игровых персонажей 2 командой в конкретном бою превысило значение выбранного тотала. В случае, если число уничтожений игровых персонажей 2 командой в конкретном бою равняется значению выбранного тотала, все ставки на данные

исходы рассчитываются с коэффициентом 1. Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

Способ победы «Захват базы»/«уничтожение противника» – победа исходов зависит от того, каким образом победившая команда одержала победу в бою – захватом базы противника или уничтожением всех танков противника.

9.66.9. Ставки на AI Games

9.66.9.1. CS:GO - Desert Eagle Fight

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру Counter-Strike. Бои проводятся между персонажами, управляемыми искусственным интеллектом. Настройки одинаковы для всех участвующих персонажей. Формат игры - 2 на 2, до победы в 7 раундах (максимальное количество возможных раундов - 13). Как только оба персонажа одной команды погибают, раунд заканчивается победой противоположной команды. Прием ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamescsgo2. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamescsgo2/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.2. CS:GO – Knife Fight

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру Counter-Strike. Бои проводятся между персонажами, управляемыми искусственным интеллектом. Настройки одинаковы для всех участвующих персонажей. Формат встречи 1 на 1, до победы в 8 раундах (максимальное количество возможных раундов - 15). Как только персонаж одной команды погибает, раунд заканчивается победой противоположной команды. Прием ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamescsgo. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamescsgo/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.3. FIFA 18 - Международные товарищеские матчи

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру FIFA 18 (футбольный симулятор). Матчи проводятся между двумя командами, управляемыми искусственным интеллектом. Матчи проводятся с настройками игры "2 тайма по 5 минут", на уровне сложности начинающий. Правила расчета исходов для FIFA аналогичны правилам расчета для обычного футбольного матча. Прием ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamesfifa3. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamesfifa3/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.4. FIFA 17 - Товарищеские матчи

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру FIFA 17 (футбольный симулятор). Матчи проводятся между двумя командами, управляемыми искусственным интеллектом. Матчи проводятся с настройками игры "2 тайма по 5 минут", на уровне сложности новичок. Правила расчета исходов для FIFA аналогичны правилам расчета для обычного футбольного матча. Прием ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamesfifa2. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamesfifa2/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.5. FIFA 20 – Volta

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру FIFA 20 (футбольный симулятор). Матчи проводятся между двумя командами, управляемыми искусственным интеллектом. Матчи проводятся с настройками игры "2 тайма по 3 минуты", на уровне сложности полупрофи. Правила расчета исходов для FIFA аналогичны правилам расчета для обычного футбольного матча. Прием ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на каналах - twitch.tv/aigamesvolta_1 и twitch.tv/aigamesvolta_2. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылкам twitch.tv/aigamesvolta_1/videos и twitch.tv/aigamesvolta_2/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.6. Rocket League - Кар-Бол

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру Rocket League. Матчи между двумя командами, управляемыми искусственным интеллектом, проводятся в формате 3 на 3 в режиме игры "Кар-Бол". Продолжительность основного времени матча – 5 минут игрового времени. Ставки принимаются только на основное время матча, все события, произошедшие в овертайме, никак не влияют на результат. Победителем является команда, забившая большее количество голов в основное время матча, в случае равенства голов в основное время наступает ничья. Такие исходы, как Тотал, Форa, Индивидуальный тотал, Чет/Нечет рассчитываются по итогам основного времени матча. Прием ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamesrocket. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamesrocket/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.7. Rocket League - Кольца

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру Rocket League. Матчи между двумя командами, управляемыми искусственным интеллектом, проводятся в формате 4 на 4 в режиме игры "Кольца". Продолжительность основного времени матча – 5 минут игрового времени. Ставки принимаются только

на основное время матча, все события, произошедшие в овертайме, никак не влияют на результат. Победителем является команда, забившая большее количество голов в основное время матча, в случае равенства голов в основное время наступает ничья. Такие исходы, как Тотал, Форa, Индивидуальный тотал, Чет/Нечет рассчитываются по итогам основного времени матча. Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamesrocket2. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamesrocket2/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.8. Rocket League - Снежный денек

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру Rocket League. Матчи между двумя командами, управляемыми искусственным интеллектом, проводятся в формате 2 на 2 в режиме игры “Снежный денек”. Продолжительность основного времени матча – 5 минут игрового времени. Ставки принимаются только на основное время матча, все события, произошедшие в овертайме, никак не влияют на результат. Победителем является команда, забившая большее количество голов в основное время матча, в случае равенства голов в основное время наступает ничья. Такие исходы, как Тотал, Форa, Индивидуальный тотал, Чет/Нечет рассчитываются по итогам основного времени матча. Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamesrocket6. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamesrocket6/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.9. Теннис - Ролан Гаррос

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру Full Ace Tennis Simulator 2012 (теннисный симулятор). Матчи проводятся в формате 1 на 1, между персонажами, управляемыми искусственным интеллектом. Настройки являются одинаковыми для всех участвующих персонажей. Продолжительность матча - 1 сет. Правила расчета исходов аналогичны правилам расчета для тенниса. Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamestennis2. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamestennis2/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.10. NHL Old School – World Championship

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру NHL 2009 (хоккейный симулятор). Матчи проводится между двумя командами, управляемыми искусственным интеллектом. Правила расчета исходов для NHL Old School аналогичны правилам расчета для обычного хоккейного матча. Приём ставок

осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале twitch.tv/aigameshockey5. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigameshockey5/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.11. Pixel Cup Soccer - Пенальти

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру Pixel Cup Soccer 17. Матчи проводятся между двумя командами, управляемыми искусственным интеллектом. Матч представляет собой серию послематчевых пенальти. Правила расчета исходов для Pixel Cup Soccer аналогичны правилам расчета для серии послематчевых пенальти обычного футбольного матча. Прием ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на каналах: twitch.tv/aigamespcs для команд “Россия-Аргентина” и twitch.tv/aigamespcs2 для команд “Южная Корея - Япония”. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылкам twitch.tv/aigamespcs/videos и twitch.tv/aigamespcs2/videos (для пары “Россия-Аргентина” и “Южная Корея - Япония” соответственно) в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.12. Wheel of Fortune - Колесо фортуны; Колесо фортуны 2

Прием ставок производится на компьютерную игру “Колесо Фортуны” разработанную и выпущенную компанией AI Games. Игра представляет из себя вращающееся колесо, разделенное на 72 сектора. Ставки принимаются на сектора, где номер сектора совпадает с коэффициентом, по которому можно сделать ставку (2,4,6,11,22,66). Выигрывает тот сектор, на который указывает фиксированная стрелка после остановки колеса. Прием ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на каналах: twitch.tv/aiwheeloffortune для “Колеса фортуны” и twitch.tv/aiwheeloffortune2 для “Колеса фортуны 2”. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылкам twitch.tv/aiwheeloffortune/videos и twitch.tv/aiwheeloffortune2/videos (для “Колеса фортуны” и “Колеса фортуны 2” соответственно) в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.13. Tavern Poker League - Покер, Быстрый покер

Прием ставок производится на компьютерную игру Tavern Poker League разработанную и выпущенную компанией AI Games. Игра представляет из себя имитацию покерной раздачи, где поочередно, случайным образом, открываются карты. В игре используется стандартная колода из 52 карт. Порядок выпадения карт не имеет значения при определении выигравшей комбинации.

Побеждает исход “Стрит-флэш” если выпали любые пять карт одной масти, идущих подряд по достоинству, при этом все карты должны быть одной масти, например: 9♠ 6♠ 7♠ 8♠ 5♠. Туз может как начинать порядок, так и заканчивать его.

Побеждает исход “Каре” если выпали любые четыре карты одного достоинства, например: 3♥ 3♦ 3♣ 3♠.

Побеждает исход “Фулл-хаус” если выпало три карты одного достоинства и еще две другие карты одного достоинства, например: 10♥ 10♦ 10♠ 8♣ 8♥.

Побеждает исход “Флэш” если выпали любые пять карт одной масти, например: K♣ V♠ 8♠ 4♠ 3♠.

Побеждает исход “Стрит” если выпали любые пять карт по порядку любых мастей, например: 5♦ 4♥ 3♠ 2♦ T♦. Туз может как начинать порядок, так и заканчивать его.

Побеждает исход “Сет” если выпали любые три карты одного достоинства, например: 7♣ 7♥ 7♠.

Побеждает исход “Две пары” если выпали любые две карты одного достоинства, и еще две другие карты одного достоинства, например: 8♣ 8♠ 4♥ 4♣.

Побеждает исход “Пара” если выпали любые две карты одного достоинства, например: 9♥ 9♠.

Побеждает исход “Старшая карта” если не выпала, ни одна из вышеописанных комбинаций, например: T♦ 10♦ 9♠ 5♣ 4♣.

По раздачам: n-я раздача, n-я карта (Черви/Буби/Крести/Пики) - победа того или иного исхода зависит от того, какой масти будет конкретная карта в конкретной раздаче.

По раздачам: n-я раздача, n-я карта (Чет/Нечет) - победа того или иного исхода зависит от того, четная или нечетная будет конкретная карта в конкретной раздаче. Четные карты (2,4,6,8,10, Дама и Туз), Нечетные карты (3,5,7,9, Валет и Король).

По раздачам: n-я раздача, n-я карта (Картинка/Число) - победа того или иного исхода зависит от того, картинка или число будет конкретная карта в конкретной раздаче. Картинки (Валет, Дама, Король, Туз), Число (2,3,4,5,6,7,8,9,10).

Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на каналах: twitch.tv/aigamespoker для “Покера” и twitch.tv/aigamespoker2 для “Быстрого Покера”. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылкам twitch.tv/aigamespoker/videos и twitch.tv/aigamespoker2/videos (для “Покера” и “Быстрого покера” соответственно) в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.14. Техасский Холдем

Прием ставок производится на компьютерную игру “Hold`em all” разработанную и выпущенную компанией AI Games. Игра представляет из себя имитацию игры в покер (техасский холдем), с 4 участниками. В отличии от реального покера участники не делают ставки и не могут сбрасывать карты. Каждая раздача состоит из следующих фаз:

- Каждый игрок получает по 2 карты.

- На стол выкладываются 3 карты (флоп).
- На стол выкладывается 4-я карта (тёрн).
- На стол выкладывается 5-я карта (ривер) и определяется победитель.
- Победит игрок N - исход выигрывает, если игрок N собрал лучшую комбинацию по итогу раздачи. Исход проигрывает, если любой другой игрок, кроме N собрал лучшую комбинацию, или же наступила ничья.
- Ничья - исход выигрывает, если два или более игроков собрали равноценные комбинации по итогу раздачи. В случае победы любого из игроков, исход проигрывает.
- Выигрышная комбинация N - исход выигрывает, если победной комбинацией у игрока (или игроков, в случае ничьей), оказалась комбинация N, во всех остальных случаях, исход проигрывает.

9.66.9.15. Beat The Bank - Кости

Прием ставок производится на компьютерную игру Beat The Bank разработанную и выпущенную компанией AI Games. Игра представляет из себя симулятор игры в Кости между 2-мя игроками. Каждый из игроков по очереди бросает по 2 игральные кости, после чего результат броска (сумма выпавших очков на двух костях) используется для определения победителя или проигравшего. В случае равенства очков, объявляется ничья. Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamesdice. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamesdice/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.16. Mortal Kombat: Defenders of the Earth

Прием ставок производится на компьютерную игру Mortal Kombat: Defenders of the Earth. Матчи проводятся в формате 1 на 1, между персонажами, управляемыми искусственным интеллектом. Продолжительность матча - 10 игр. В каждой игре персонажу для победы, необходимо выиграть 2 раунда. Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamesmortal. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamesmortal/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.17. Injustice Mugen

Прием ставок производится на компьютерную игру “MUGEN: Injustice mod”. Матчи проводятся в формате 1 на 1, между персонажами, управляемыми искусственным интеллектом. Продолжительность матча - 10 игр. В каждой игре персонажу для победы, необходимо выиграть 2 раунда. Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aaiinjustice. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aiinjustice/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.18. Lucky Roulette - Рулетка: Стол 1; Рулетка: Стол 2

Прием ставок производится на компьютерную игру Lucky Roulette разработанную и выпущенную компанией AI Games. Колесо рулетки разделено на 31 сектор, в каждом из которых указана конкретная цифра (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10), помимо этого каждый сектор имеет цвет (красный, черный, зеленый). Выигрывает ставка на сектор, на котором закончил движение шарик, ставки на другие сектора проигрывают. Прием ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на каналах: twitch.tv/aigamesroulette для “Рулетка: Стол 1” и twitch.tv/aigamesroulette2 для “Рулетка: Стол 2”. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылкам twitch.tv/aigamesroulette/videos и twitch.tv/aigamesroulette2/videos (для “Рулетки: Стол 1” и “Рулетки: Стол 2” соответственно) в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.66.9.19. Tavern Baccara League

Прием ставок производится на компьютерную игру Tavern Baccara League разработанную и выпущенную компанией AI Games. Цель игры в баккара — набрать комбинацию карт с общим числом очков 9 или как можно более близким к 9. Туз засчитывается за одно очко, карты с 2 по 9 — по номиналу, карты с картинками и десятки дают ноль очков. Если общая сумма равна 10 или более, из нее вычитается 10, а остаток учитывается при подсчетах результатов. Например, если игрок набрал 15 очков, его результат $15-10=5$ очков. В начале игры банкир и игрок получают по две карты. В определенных случаях может быть выдана третья карта игроку, банкиру или обоим. Участник (игрок или банкир), набравший 9 очков, выигрывает. Участник, набравший 8 очков, при условии, что противник набрал меньше, выигрывает. Если ни у одного из участников нет 8 или 9 очков, то возможно получение третьей карты. Правило третьей карты определяет, когда игроку и/или банкиру автоматически выдается третья карта при игре в баккару. Если игрок первыми двумя картами набрал от 0 до 5 очков, то он получает третью карту, если набрано больше 5 очков, то не получает. Если банкир набрал от 0 до 4 очков, то он получает третью карту, если больше 5 — нет, если у банкира 5 очков, то решение о получении третьей карты принимается в зависимости от карт игрока. Выигрывает ставка на участника, который набрал больше очков (то есть если банк набрал больше, то выигрывает ставка «Банк», если меньше — «Игрок», «Ничья» проигрывает в обоих случаях). При равенстве очков ставки на игрока и банк проигрывают, выигрывает ставка «Ничья». Прием ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени на канале - twitch.tv/aigamesbaccara. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Архив записей трансляций доступен по ссылке twitch.tv/aigamesbaccara/videos в течение не более 14 дней с момента окончания матча, по истечению этого срока все претензии по результатам матча не принимаются.

9.67. Австралийский Футбол

Ставки принимаются на основное время 80 минут игры (4 четверти по 20 минут или 2 периода по 40 минут), если нет пометки «с ОТ», в этом случае ставки принимаются на все время игры с учетом овертайма;

Букмекерская контора не несёт ответственности за изменения в формате матчей. Данные, указываемые в линии и лайве, носят информативный характер. Регламент игры можно уточнить на официальных источниках.

Если матч прерывается до истечения основного времени - 80 минут игры, все ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты исходов уже определены на момент остановки матча.

Если место проведения игры было изменено, ставки, уже поставленные на игру, будут действительны при условии, что матч перенесен не на поле команды гостей.

Автор первого гола. Если игрок не принимал участия в матче или вышел на поле после того, как был забит первый гол, то все ставки на этого игрока будут рассчитаны с коэффициентом «1». Ставки на игроков, замененных или удаленных с поля до того, как был забит первый гол, проигрывают. Если первый гол забил игрок, на которого не предлагались коэффициенты, то все ставки на других игроков считаются проигранными, за исключением тех случаев, когда предлагается выбор «Любой другой игрок».

9.68. Бейсбол

Ставки на бейсбол принимаются с учетом экстра-иннингов, если в описании исходов или в комментариях к событию не указано иное.

Если матч по итогам экстра-иннингов закончился вничью, то ставки на победу рассчитываются по коэффициенту «1», а все остальные исходы рассчитываются согласно результату.

В случае применения «Правила милосердия» (при существенном отрыве одной из команд в определенный момент матча - правила по величине отрыва после определенного иннинга могут отличаться в зависимости от турнира) ставки рассчитываются согласно результату.

Если место проведения игры было изменено, ставки, уже поставленные на игру, будут действительны при условии, что матч перенесен не на поле команды гостей.

Автор первого гола. Если игрок не принимал участия в матче или вышел на поле после того, как был забит первый гол, то все ставки на этого игрока будут рассчитаны с коэффициентом «1». Ставки на игроков, замененных или удаленных с поля до того, как был забит первый гол, проигрывают. Если первый гол забил игрок, на которого не предлагались коэффициенты, то все ставки на других игроков считаются проигранными, за исключением тех случаев, когда предлагается выбор «Любой другой игрок».

Результат иннинга:

N-й иннинг

1 - победа первой команды в N-м иннинге.

X - ничья в N-м иннинге.

2 - победа второй команды в N-м иннинге.

Фора в иннинге:

N-й иннинг

Фора 1K - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится N-й иннинг, и прибавления к количеству набранных очков первой команды значения форы, результатом матча

становится победа 1 команды. Если после прибавления форы к результату результатом становится победа 2 команды, то ставка считается проигранной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору выплачивается с коэффициентом «1».

Фора 2К - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится N-й иннинг, и прибавления к количеству набранных очков второй команды значения форы, результатом матча становится победа 2 команды. Если после прибавления форы к результату результатом становится победа 1 команды, то ставка считается проигранной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору выплачивается с коэффициентом «1».

Тотал в иннинге:

N-й иннинг

Тотал меньше - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится N-й иннинг, количество набранных обеими командами очков в иннинге меньше значения выбранного для ставки тотала. Если количество набранных обеими командами очков в иннинге больше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество набранных обеими командами очков в иннинге равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1».

Тотал больше - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится N-й иннинг, количество набранных обеими командами очков в иннинге больше значения выбранного для ставки тотала. Если количество набранных обеими командами очков в иннинге меньше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество набранных обеими командами очков в иннинге равен значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1».

Гонка до N ранов:

1К - выигрывает, если 1К первой набрала указанное количество ранов, во всех остальных случаях проигрывает.

2К - выигрывает, если 2К первой набрала указанное количество ранов, во всех остальных случаях проигрывает.

Никто - выигрывает, если ни одна команда не смогла набрать нужное количество ранов, во всех остальных случаях проигрывает.

Результат после N иннингов:

1 - выигрывает, если по итогам N иннингов в счете ведет первая команда, во всех остальных случаях проигрывает.

X - выигрывает, если по итогам N иннингов у обеих команд одинаковое количество очков, во всех остальных случаях проигрывает.

2 - выигрывает, если по итогам N иннингов в счете ведет вторая команда, во всех остальных случаях проигрывает.

Фора после 5 иннингов - рассчитывается по аналогии с обычной форой, но по итогам окончания 5 иннингов.

Тотал после 5 иннингов - рассчитывается по аналогии с обычным тоталом, но по итогам окончания 5 иннингов.

1К победит с разницей N ранов - выигрывает, если 1К побеждает с разницей в N ранов.

Проигрывает, если побеждает 2К, или 1К побеждает с разницей, отличающейся от N.

2К победит с разницей N ранов - выигрывает, если 2К побеждает с разницей в N ранов. Проигрывает, если побеждает 1К, или 2К побеждает с разницей, отличающейся от N.

Обе наберут N ранов - выигрывает, если обе команды наберут по N ранов за игру или более. Если N ранов не наберет никто, или наберет только одна команда, то исход проигрывает.

9.69. Покер

Победитель турнира. Победителем турнира считается участник, который занял в итоговом протоколе первое место.

Кто пройдет дальше. В предлагаемых парах необходимо назвать участника, который будет выше в итоговом протоколе турнира.

Если оба участника покинули турнир, лучшим будет считаться участник, сыгравший в большем количестве сессий. Если оба участника сыграют одинаковое количество сессий, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1». Сессия - один игровой день, независимо от времени, играемого в день. Все сессии начинаются после 7:00 утра по местному времени проведения турнира.

В случае если участник откажется выступить на турнире до его начала, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1».

9.70. Шары

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по шарам (Bowls):

Результат матча («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, как завершится матч между двумя игроками (матч может состоять из двух или более сетов, в зависимости от формата соревнования) – при победе первого игрока побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», при победе второго игрока побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

По Эндам («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, кто наберет больше очков в определенном энде между двумя игроками (матч может состоять из двух или более сетов, в каждом сете может быть от одного до семи и более эндов в зависимости от формата соревнования) – при победе первого игрока побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», при победе второго игрока побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

По Эндам («Тотал больше/меньше») – победа того или иного исхода зависит от того, какой счет будет по окончании определенного энда между двумя игроками (матч может состоять из двух или более сетов, в каждом сете может быть от одного до семи и более эндов в зависимости от формата соревнования) – если при суммировании очков, набранных в энде 1 и 2 игроками, получившаяся сумма больше, чем цифра тотала, побеждает исход «Больше» и проигрывает исход «Меньше», если получившаяся сумма меньше выбранного тотала, побеждает исход «Меньше» и проигрывает исход «Больше».

В случае если один из участников откажется играть до начала игры, коэффициент выигрыша по всем ставкам считается равным «1». В случае досрочного прекращения игры с присуждением победы одному из участников, рассчитываются только ставки на победу в матче и в фактически сыгранных до конца эндах, коэффициент выигрыша по остальным ставкам считается равным «1».

9.71. Голос

«Победитель». Победителем считается участник, который занял в итоговом протоколе первое место.

«Выход в следующую стадию» (описан в пункте 4.12). Необходимо угадать, достигнет ли участник определенной стадии соревнования (например, 1/4, 1/2 финала, и т.д.), или какое место займет

участник в соревновании (группе, подгруппе и т.д.), или пройдет ли в следующий круг (раунд).

9.72. Грэмми/Оскар

«Обладатель премии». Победителем считается участник, выигравший в определенной номинации.

9.73. Хоккей с мячом

Ставки на матчи (в т.ч. кубковые) принимаются на основное время игры (90 мин.). К продолжительности любого из таймов судья может добавить время, ушедшее на замены, травмы и т.д. Это время является компенсированным временем и считается частью основного времени игры.

Дополнительное время в виде дополнительных таймов, серия пенальти, которые могут быть назначены по регламенту отдельных соревнований для определения победителя в случае ничейного результата в матче или серии матчей не считаются частью основного времени. Забитые мячи, замены игроков и другие события игры, зафиксированные в компенсированное время, считаются совершенными в основное время. Ставки на выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п. принимаются с учетом дополнительного времени и серии пенальти, если не указано иное.

В случае изменения формата матча (количество сыгранных таймов в основное время матча не равняется 2 или продолжительность какого-либо из таймов без официально компенсированного арбитром времени составляет не 45 минут, все ставки на данный матч рассчитываются с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда информация об измененном формате матча указывается в линии или в примечании к событию LIVE.

Если какой-либо матч не завершен, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (исход первого тайма, первый забитый гол и его время и т.д.), принимаются для расчетов по ставкам. По всем остальным ставкам выплата производится с коэффициентом выигрыша, равным «1».

9.74. Хоккей на траве

Ставки на матчи принимаются на основное время игры (4 периода по 17 минут 30 секунд), если не указано иное. Ставки на выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п. принимаются с учетом дополнительного времени и серии пенальти, если не указано иное.

Если какой-либо матч не завершен, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (исход первого тайма, первый забитый гол и его время и т.д.), принимаются для расчетов по ставкам. По всем остальным ставкам выплата производится с коэффициентом выигрыша, равным «1».

9.75. Правила приема ставок сервиса Hamster Olympics

9.75.1. Хомячьи бега.

Все матчи транслируются в режиме реального времени и сохраняются не менее недели на канале - twitch.tv/hamsterraceua. Ставки на событие принимаются до его начала.

Забег состоит из одного старта для 5 хомяков.

В начале забега пять случайных хомяков выставляются на старт. Стартовый заслон открывается спустя 10 секунд.

В начале забега запускается отсчет на 3 минуты, «гонка» - период равный 3 —м минутам:

- если за 3 минуты не финишировали 3 и более хомяка, забег признается не состоявшимся, все пари на событие будут рассчитаны с коэффициентом «1»;
- если за 3 минуты финишировали 3 и более хомяка, забег считается состоявшимся, не добежавшие хомяки считаются дисквалифицированными;
- в сравнении дисквалифицированных и финишировавших, побеждает всегда добежавший;
- при исходе «кто лучше» в случае сравнения двух дисквалифицированных хомяков пари рассчитывается с коэффициентом «1»;
- если финишировало 4 хомяка, гонку можно считать завершенной досрочно, не добежавший хомяк считается пришедшим 5-м.

Те исходы, которые согласно формату проведения матча, однозначно определены к моменту его остановки, рассчитываются согласно результату матча.

Для заключения пари предлагаются следующие исходы:

«Победитель». Победителем считается участник, который первым коснулся финишной черты любой частью тела (финишировал).

«Место 1-2». Необходимо указать войдет ли участник в первую двойку финишировавших в текущем забеге.

«Место 1-3». Необходимо указать войдет ли участник в первую тройку финишировавших в текущем забеге.

«Кто лучше». В предложенных парах предлагается выбрать участника, который финиширует раньше второго. Лучше выступившим признается участник, занявший более высокое место. Участник, финишировавший позже (или не финишировавший в забеге), признается проигравшим. Если оба участника не финишировали, пари будет рассчитано с коэффициентом «1».

9.75.2. Хомячий боулинг.

Все матчи транслируются в режиме реального времени и сохраняются не менее недели на канале - twitch.tv/hamsterbowlingua.

Матч состоит из двух забегов: по одному для каждого участника. В матче участвуют 2 участника. Хомяки-участники находятся в шарах разного цвета. Матч состоит из последовательных заездов первого, затем второго участника (по одному заезду).

Участник может сбивать кегли пока не пересечет финишную черту.

Очки присуждаются за сбитые кегли. Упавшая, но не коснувшаяся поверхности стола кегля, также признается сбитой (например, если она упала на другую кеглю или на борт).

В начале каждого матча шар с хомяком ставится в закрытый бокс в начале поля - на «стартовую позицию». Бокс снимается через 10 секунд.

В начале матча запускается отсчет на 2 минуты, после завершения отсчета результат по сбитым кеглям считается окончательным, даже если не сбито ни одной кегли.

Для заключения пари предлагаются следующие исходы:

«Чистая победа» – победа того или иного исхода зависит от того, какое количество кеглей собьет каждый из участников. При победе первого участника побеждает исход «1» и проигрывают исходы «X» и «2», при ничьей побеждает исход «X» и проигрывают исходы «1»

и «2», при победе второго участника побеждает исход «2» и проигрывают исходы «1» и «X».

“Тотал меньше в матче”. Побеждают те исходы, при которых количество сбитых кеглей обоими участниками в матче меньше значения выбранного для пари тотала. Если количество сбитых кеглей обоими участниками в матче больше значения выбранного для пари тотала, то исход считается проигранным. Если количество сбитых кеглей обоими участниками в матче равно значению выбранного для пари тотала, то выигрыш по пари рассчитывается с коэффициентом «1».

“Тотал больше в матче”. Побеждают те исходы, при которых, количество сбитых кеглей обоими участниками в матче больше значения выбранного для пари тотала. Если количество сбитых кеглей обоими участниками в матче меньше значения выбранного для пари тотала, то исход считается проигранным. Если количество сбитых кеглей обоими участниками в матче равно значению выбранного для пари тотала, то выигрыш по пари рассчитывается с коэффициентом «1».

“Индивидуальный тотал меньше 1 (ИТ1 Мен)”. Побеждают те исходы, при которых количество сбитых кеглей первым участником в матче меньше значения выбранного для пари тотала. Если количество сбитых кеглей первым участником в матче больше значения выбранного для пари тотала, то исход считается проигранным. Если количество сбитых кеглей первым участником в матче равно значению выбранного для пари тотала, то выигрыш по пари рассчитывается с коэффициентом «1».

“Индивидуальный тотал больше 1 (ИТ1 Бол)”. Побеждают те исходы, при которых, количество сбитых кеглей первым участником в матче больше значения выбранного для пари тотала. Если количество сбитых кеглей первым участником в матче меньше значения выбранного для пари тотала, то исход считается проигранным. Если количество сбитых кеглей первым участником в матче равно значению выбранного для пари тотала, то выигрыш по пари рассчитывается с коэффициентом «1».

“Индивидуальный тотал меньше 2 (ИТ2 Мен)”. Побеждают те исходы, при которых, количество сбитых кеглей вторым участником в матче меньше значения выбранного для пари тотала. Если количество сбитых кеглей вторым участником в матче больше значения выбранного для пари тотала, то исход считается проигранным. Если количество сбитых кеглей вторым участником в матче равно значению выбранного для пари тотала, то выигрыш по пари рассчитывается с коэффициентом «1».

“Индивидуальный тотал больше 2 (ИТ2 Бол)”. Побеждают те исходы, при которых, количество сбитых кеглей вторым участником в матче больше значения выбранного для пари тотала. Если количество сбитых кеглей вторым участником в матче меньше значения выбранного для пари тотала, то исход считается проигранным. Если количество сбитых кеглей вторым участником в матче равно значению выбранного для пари тотала, то выигрыш по пари рассчитывается с коэффициентом «1».

9.75.3. Хомячий футбол

Все матчи транслируются в режиме реального времени и сохраняются не менее недели на канале - twitch.tv/hamsterfootballua.

Игровой стол представляет собой огражденное поле с двумя воротами. В игре участвует один “спортсмен”. В начале матча и после каждого гола шар с хомяком помещается на “стартовую позицию” - в закрытый бокс в центре поля. Бокс снимается через 10 секунд.

Гол засчитывается, если шар с хомяком закатился в одни из ворот. В зависимости от того, в какие ворота попадет шар со “спортсменом”, гол присуждается той или иной команде. Если

спортсмен попадает в ворота один (в левой части поля), гол присуждается команде «Динамо». Если «спортсмен» попадает в ворота два (в правой части поля), гол присуждается команде «Спартак».

Матч продолжается до суммарно 4-х забитых голов (в любые ворота).

Если гол не состоялся в течение одной минуты с момента размещения шара с хомяком на стартовой позиции, будет произведена замена хомяка в шаре.

Победителем считается набравшая большее количество голов команда. Если команды набрали равное количество голов, в матче засчитывается ничья.

Для заключения пари предлагаются следующие исходы:

- 1, X, 2,
- 1X, 12, X2,
- Точный счет

Правила расчета пари аналогичны обычному футбольному матчу.

9.76. Скачки, Собачья бега, Рысистые бега

Ставки принимаются на следующие исходы:

1 место Исход выигрывает, если участник с выбранным номером занимает первое место, в остальных случаях исход проигрывает.

1-2 место Исход выигрывает, если участник с выбранным номером занимает первое или второе место, в остальных случаях исход проигрывает.

1-3 место Исход выигрывает, если участник с выбранным номером занимает первое, второе или третье место, в остальных случаях исход проигрывает.

Результаты всех заездов можно узнать на официальных веб-сайтах ипподромов, а также посмотреть визуализацию результатов на наших трансляциях.

9.77. Дополнительные выборы исходов для заключения пари

— Кто откроет счет (для футбола):

Для выигрыша по ставке кто откроет счет необходимо угадать, какая из команд первой откроет счет. В линии обозначается Откр. счет: (название команды):. В случае, когда счет матча 0:0, ставки на исход откр. счет считаются проигранными.

— Кто откроет счет (для хоккея):

Для выигрыша по ставке кто откроет счет необходимо угадать, какая из команд первой откроет счет. В линии обозначается Откр. счет: (название команды). В случае если основное время матча закончилось со счетом 0:0, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Первый тайм (для футбола):

Исходы первого тайма в линии обозначаются так:

1-й тайм: Поб. 1 — победа первой команды в первом тайме;

1-й тайм: Ничья — исход первого тайма — ничья;

1-й тайм: Поб. 2 — победа второй команды в первом тайме;

— Первый период (для хоккея):

Исходы первого периода в линии обозначаются так:

1-й период: Поб. 1 — победа первой команды в первом периоде;

1-й период: Ничья — исход первого периода — ничья;

1-й период: Поб. 2 — победа второй команды в первом периоде;

— Чет, нечет

Для выигрыша по ставке чет / нечет необходимо угадать, какой будет счет матча, четный или нечетный по сумме голов матча. (Например, счет 0:1 — нечетный, счет 2:2 — четный). В данном случае счет 0:0 принято считать четом.

— Время первого гола (для футбола):

Для выигрыша по ставке первый гол, необходимо угадать в каком временном промежутке матча будет забит первый гол.

В линии обозначается: Первый гол с 1 по 29 мин. или Первый гол с 30 по 90 мин. В случае, когда в матче не было голов, ставки на исход первый гол считаются проигранными.

— Время первого гола (для хоккея):

Для выигрыша по ставке первый гол, необходимо угадать в каком временном промежутке матча будет забит первый гол.

В линии обозначается: Первый гол с 1 по 9 мин. или Первый гол с 10 по 60 мин. В случае, когда в матче не было голов, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1

— Голы в матче

Необходимо угадать точное количество голов в матче.

В линии обозначается: В матче 1 гол, В матче 5 голов, В матче 6 голов и более

— Индивидуальный тотал

В линии обозначается таким образом:

Тотал 1К мен (значение тотала) Тотал 1К бол (значение тотала)

Тотал 2К мен (значение тотала) Тотал 2К бол (значение тотала)

Стоит принимать 1К — первая команда; 2К — вторая команда; мен — меньше; бол — больше.

— Забьет/не забьет

Для выигрыша по ставке на исход забьет необходимо, чтобы команда забила хотя бы один гол (шайбу и т. п.) в событии. Для выигрыша по ставке на исход не забьет необходимо, чтобы команда не забила ни одного гола (шайбы и т. п.) в событии.

В линии обозначается таким образом:

1К забьет 2К забьет

1К не забьет 2К не забьет

где 1К и 2К — это первая команда и вторая команда соответственно.

— Обе забьют: да/нет

Для выигрыша по ставке на исход обе забьют-да необходимо, чтобы обе команды забили хотя бы по одному голу (шайбе и т. п.). Для выигрыша по ставке на исход обе забьют-нет необходимо, чтобы хотя бы одна из команд не забила ни одного гола (шайбы и т. п.) или обе команды не забили.

— Голы в обоих таймах

Для выигрыша по ставке на исход голы в обоих таймах — да необходимо, чтобы в каждом тайме были забиты голы (шайбы и т. п.). Для выигрыша по ставке на исход голы в обоих таймах — нет необходимо, чтобы в матче не было голов (шайб и т. п.) или, хотя в одном из таймов не было голов (шайб и т. п.)

— Первое удаление: 1К/ 2К

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в какой из команд (команда 1(1к)/команда 2(2к)) будет первое удаление.

Если первое удаление у обеих команд произошло одновременно или в матче не было ни одного удаления, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Лидерство в счете 1К/2К: да / нет.

Для выигрыша по ставке да необходимо, чтобы оппонент повел в счете хотя бы один раз за событие. Для выигрыша по ставке на исход нет необходимо, чтобы оппонент ни разу за событие не вел в счете.

— Ставки на очередной гол

Данный исход предлагается для ставок на события по ходу матча. Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд забьет очередной гол. Если этот гол не был забит, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

В линии обозначается: Забьет в матче: 1-й гол [1К / 2К]. Стоит принимать 1К — первая команда; 2К — вторая команда.

— Последний гол: 1К / 2К (для футбола):

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд забьет последний гол. В случае, когда в матче не было голов, ставки на исход последний гол считаются проигранными.

— Последний гол: 1К / 2К (для хоккея):

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд забьет последний гол в основное время матча. В случае если основное время матча закончилось со счетом 0:0, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Время последнего гола (для футбола):

В линии обозначается Последний гол с 1 по N мин, Последний гол с N по 90 мин

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча будет забит последний гол. В случае, когда в матче не было голов, ставки на исходы последний гол с..по..мин считаются проигранными.

— Время последнего гола (для хоккея):

В линии обозначается Последний гол с 1 по N мин, Последний гол с N по 60 мин

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча будет забит последний гол. В случае, когда в матче не было голов, то коэффициент выигрыша по ставкам

на данный исход принимается равным 1.

— В 1-ом тайме будет забит гол: да / нет

Для выигрыша по ставке В 1-ом тайме будет забит гол — да необходимо, чтобы любая из команд забила хотя бы один гол в первом тайме.

Для выигрыша по ставке В 1-ом тайме будет забит гол — нет необходимо, чтобы в первом тайме не было забито ни одного гола.

— Обе забьют в 1-ом тайме: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход Обе забьют в 1-ом тайме — да необходимо, чтобы обе команды забили хотя бы по одному голу в первом тайме. Для выигрыша по ставке на исход Обе забьют в 1-ом тайме — нет необходимо, чтобы хотя бы одна из команд не забила ни одного гола в первом тайме или обе команды не забили в первом тайме.

— 1К забьет в 1-ом тайме: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход 1К забьет в 1-ом тайме — да необходимо, чтобы первая команда забила хотя бы один гол в первом тайме. Для выигрыша по ставке на исход 1К забьет в 1-ом тайме — нет необходимо, чтобы первая команда не забила ни одного гола в первом тайме.

— 2К забьет в 1-ом тайме: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход 2К забьет в 1-ом тайме — да необходимо, чтобы вторая команда забила хотя бы один гол в первом тайме. Для выигрыша по ставке на исход 2К забьет в 1-ом тайме — нет необходимо, чтобы вторая команда не забила ни одного гола в первом тайме.

— 1К забьет в 2-ом тайме: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход 1К забьет в 2-ом тайме — да необходимо, чтобы первая команда забила хотя бы один гол во втором тайме. Для выигрыша по ставке на исход 1К забьет в 2-ом тайме — нет необходимо, чтобы первая команда не забила ни одного гола во втором тайме.

— 2К забьет в 2-ом тайме: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход 2К забьет в 2-ом тайме — да необходимо, чтобы вторая команда забила хотя бы один гол во втором тайме. Для выигрыша по ставке на исход 2К забьет в 2-ом тайме — нет необходимо, чтобы вторая команда не забила ни одного гола во втором тайме.

— 1К забьет в обоих таймах: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход 1К забьет в обоих таймах — да необходимо, чтобы первая команда забила хотя бы по одному голу в каждом из таймов. Для выигрыша по ставке на исход 1К забьет в обоих таймах — нет необходимо, чтобы первая команда не забила ни одного гола хотя бы в одном из таймов.

— 2К забьет в обоих таймах: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход 2К забьет в обоих таймах — «да необходимо», чтобы вторая команда забила хотя бы по одному голу в каждом из таймов. Для выигрыша по ставке на исход 2К забьет в обоих таймах — «нет необходимо», чтобы вторая команда не забила ни одного гола хотя бы в одном из таймов.

— 1К выиграет оба тайма: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход 1К выиграет оба тайма — да необходимо, чтобы первая команда выиграла оба тайма. Для выигрыша по ставке на исход 1К выиграет оба тайма — нет необходимо, чтобы первая команда не выиграла хотя бы один тайм.

— 2К выиграет оба тайма: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход 2К выиграет оба тайма — да необходимо, чтобы вторая команда выиграла оба тайма. Для выигрыша по ставке на исход 2К выиграет оба тайма — нет необходимо, чтобы вторая команда не выиграла хотя бы один тайм.

— 1К выиграет матч и не пропустит: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход 1К выиграет матч и не пропустит — да необходимо, чтобы первая команда выиграла матч и не пропустила ни одного гола. Для выигрыша по ставке на исход 1К выиграет матч и не пропустит — нет необходимо, чтобы первая команда не выиграла в матче или пропустила хотя бы один гол.

— 2К выиграет матч и не пропустит: да / нет

Для выигрыша по ставке на исход 2К выиграет матч и не пропустит — да необходимо, чтобы вторая команда выиграла матч и не пропустила ни одного гола. Для выигрыша по ставке на исход 2К выиграет матч и не пропустит — нет необходимо, чтобы вторая команда не выиграла в матче или пропустила хотя бы один гол.

— Будет пенальти в матче / Не будет пенальти в матче

Для выигрыша по ставке на исход «Будет пенальти» в матче необходимо, чтобы в матче был назначен пенальти. Для выигрыша по ставке на исход «Не будет пенальти» в матче необходимо, чтобы в матче не было назначено пенальти.

При ставках на исход «Забьет ли команда (1-й, 2-й, 3-й) пенальти», порядок пенальти считается индивидуально для каждой команды.

— Будет удаление в матче / Не будет удаления в матче

Для выигрыша по ставке на исход «Будет удаление в матче» необходимо, чтобы в матче было удаление игрока с поля. Для выигрыша по ставке на исход «Не будет удаления в матче» необходимо, чтобы в матче не было удалений игроков с поля.

Засчитываются только удаления полевых игроков и вратаря.

— Первая замена в матче: 1К / 2К

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд первая произведет замену. Если замена в матче у обеих команд произведена одновременно (на одной минуте или в перерыве матча), то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1. В случае отсутствия замен в матче, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1

— Первая замена в матче в матче состоится: в 1-м тайме / в перерыве или во 2-м тайме

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, когда будет произведена первая замена в матче: в первом тайме, в перерыве матча или во втором тайме. В случае отсутствия замен в матче, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Последняя замена в матче: 1К / 2К

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд последней произведет замену. Если последняя замена в матче у обеих команд произведена одновременно (на одной минуте или в перерыве матча), то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1. В случае отсутствия замен в матче, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Кол-во замен (значение): Бол / Мен

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет количество замен, произведенных в матче обеими командами. В случае равенства количества замен в матче с указанным значением, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— 1-й угловой в матче: 1К / 2К

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд подаст первый угловой. В случае, если в матче не будет подано ни одного углового удара, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Время первого углового

В линии обозначается Время первого углового с 1-N мин., Время первого углового с N-90 мин. Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча будет подан первый угловой. В случае, если в матче не будет подано ни одного углового удара, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Последний угловой в матче: 1К / 2К

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд подаст последний угловой. В случае, если в матче не будет подано ни одного углового удара, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Время последнего углового

В линии обозначается время последнего углового с 1-N мин, Время последнего углового с N-90 мин. Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча будет подан последний угловой. В случае, если в матче не будет подано ни одного углового удара, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Кол-во угловых в 1-ом тайме (значение): Бол / Мен

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет подано угловых в 1-ом тайме обеими командами.

— Кол-во угловых в матче (значение): Бол / Мен

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет подано угловых в течение матча обеими командами. Если угловой был назначен, но не подан, то в этом случае угловой не учитывается в итоговом количестве угловых.

— Тотал угловых в интервале

Необходимо угадать, сколько будет подано угловых в указанном временном интервале. Побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число поданных угловых в указанном временном интервале превысило значение выбранного тотала. Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол». Результат заводится по времени фактического розыгрыша углового.

— 1-я желтая карточка: 1К / 2К:

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, игрок какой из команд получит первую желтую карточку в матче (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче желтых карточек или если первые желтые карточки были показаны игрокам обеих команд на одной минуте матча коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Время первой желтой карточки

В линии обозначается Время 1-ой ж. карточки с 1-N мин, Время 1-ой ж. карточки с N-90 мин. Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча игрок любой из команд получит первую желтую карточку в матче (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче желтых карточек, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Последняя желтая карточка: 1К / 2К

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, игрок какой из команд получит последнюю желтую карточку в матче (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче желтых карточек или если последние желтые карточки были показаны игрокам обеих команд на одной минуте матча, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Время последней желтой карточки

В линии обозначается Время последней ж. карточки с 1-N мин, Время последней ж. карточки с N-90 мин. Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча игрок любой из команд получит последнюю желтую карточку в матче (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче желтых карточек, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1.

— Кол-во желтых карточек в матче (значение): Бол / Мен

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет получено желтых карточек в матче игроками обеих команд (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). Повторная желтая карточка, влекущая за собой удаление игрока с поля, не учитывается при подсчете количества желтых карточек.

— Кол-во желтых карточек в 1-ом тайме (значение): Бол / Мен

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет получено желтых карточек в первом тайме игроками обеих команд (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). Повторная желтая карточка, влекущая за собой удаление игрока с поля, не учитывается при подсчете количества желтых карточек.

— Что произойдет в матче раньше: желтая карточка / гол

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, что произойдет раньше в матче, желтая карточка или гол (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче желтых карточек и голов, а также если первый гол и первая желтая карточка в матче произошли на одной минуте, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1. В случае, если в матче был забит хотя бы один гол, а желтой карточки показано не было, то выигрывает ставка — «раньше в матче произойдет гол», а в случае, если в матче была показана хотя бы одна желтая карточка, но не было забито ни одного гола, то выигрывает ставка — «раньше в матче произойдет желтая карточка».

— Что произойдет в матче последним: желтая карточка / гол

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, что произойдет в матче последним, желтая карточка или гол (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче и желтых карточек и голов, а также если последний гол и последняя желтая карточка произошли на одной минуте, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1. В случае, если в матче хотя бы один гол был забит, а желтой карточки показано не было, то выигрывает ставка - «последним в матче произойдет гол», а в случае, если в матче была показана хотя бы одна желтая карточка, но не было забито ни одного гола, то выигрывает ставка - «последним в матче произойдет желтая карточка».

— Что произойдет в матче раньше гол/замена

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, что произойдет в матче раньше, гол или замена. В случае отсутствия в матче и голов и замен, а также, если первый гол и первая замена в матче произошли на одной минуте, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным 1. В случае, если в матче хотя бы один гол был забит, а замен не было произведено, то выигрывает ставка «произойдет раньше в матче гол», а в случае, если в матче была произведена хотя бы одна замена, но не было забито ни одного гола, то выигрывает ставка «произойдет раньше в матче замена».

— Игрок, вышедший на замену забьет гол: да / нет

Для выигрыша по ставке игрок, вышедший на замену забьет гол — да достаточно, чтобы хотя бы один игрок, вышедший на замену, забил гол. Для выигрыша по ставке «игрок, вышедший на замену, забьет гол — нет» необходимо, чтобы ни один игрок, вышедший на замену, не забил ни одного гола.

— Официальное компенсированное время первого тайма (значение): Бол / Мен

Официальное компенсированное время первого тайма — это число минут, добавленных судьей ко времени первого тайма. В линии обозначается Офиц. компенс. время 1-го тайма (значение) [Бол / Мен]. Для выигрыша по этой ставке предлагается угадать, больше или меньше, относительно указанного значения, число минут официального компенсированного времени первого тайма было добавлено судьей к первому тайму

— Победа 1-й команды с учетом овертайма, Ничья с учетом овертайма, Победа 2-й команды с учетом овертайма

В линии обозначается:

Поб. 1 с уч. ОТ — Победа первой команды с учетом овертайма

Ничья с уч. ОТ — Ничья с учетом овертайма

Поб. 2 с уч. ОТ — Победа второй команды с учетом овертайма.

— Победа 1-й команды с учетом буллитов, Победа 2-й команды с учетом буллитов (для хоккея)

В линии обозначается:

Поб. 1 с уч. буллитов — Победа первой команды с учетом буллитов

Поб. 2 с уч. буллитов — Победа второй команды с учетом буллитов

— Победа в матче (для хоккея)

Преимущество в забитых голах в окончательном результате матча, то есть с учетом дополнительного времени (овертайма) и послематчевых пенальти (буллитов) при наличии таковых. В линии обозначается Победа в матче [название команды]).

— Ставки на показатели игроков для ставок до начала матча (игрок забьет гол, игрок получит карточку и т. д.):

Если игрок не вышел в стартовом составе, то расчет ставок на его показатели производится с коэффициентом 1; голы, забитые игроком в свои ворота, в его показателях не учитываются.

— Ставки на показатели игроков для лайв-ставок (игрок забьет гол, игрок получит карточку и т.д.):

Ставки рассчитываются для игроков вышедших в основном составе и игроков, вышедших на замену по ходу матча. Голы, забитые игроком в свои ворота, в его показателях не учитываются.

— Незабитый пенальти — нет

Для выигрыша по ставке необходимо чтобы все назначенные пенальти в матче были реализованы, либо в матче не было назначено ни одного пенальти

— Волевая победа

Одержавшей «волевою победу» считается команда, уступавшая в счете по ходу матча, но одержавшая победу в матче (основное время с учетом компенсированного).

В случаях отсутствия голов или ничейного результата ставка считается проигранной.

- Ничья в первом тайме или в матче: будет / не будет

Для выигрыша по ставке ничья в первом тайме или в матче будет необходимо, чтобы либо первый тайм, либо матч, либо и первый тайм, и матч закончились вничью.

Для выигрыша по ставке ничья в первом тайме или в матче не будет необходимо, чтобы ничья не была зафиксирована ни в первом тайме, ни в матче, то есть и первый тайм и матч должны закончиться победой какой-либо из команд.

- Ничья хотя бы в одном из таймов: да/нет

Победа исходов зависит от того, будет ли ничья хотя бы в одном из таймов матча. Если обе команды забьют равное количество голов по результатам одного из таймов, то выигрывает исход «да», исход «нет» проигрывает. Если в каждом тайме можно однозначно выявить победителя, то выигрывает исход «нет», исход «да» проигрывает.

— Тотал каждого из таймов больше 1,5: Да / Нет

Для выигрыша по ставке тотал каждого из таймов больше 1,5 да необходимо, чтобы тотал и первого, и второго тайма должен быть больше 1,5, т.е. в каждом тайме должно быть забито не менее 2-х голов.

Для выигрыша по ставке тотал каждого из таймов больше 1,5 нет достаточно, чтобы тотал хотя бы одного из таймов был меньше 1,5.

— Тотал каждого из таймов меньше 1,5: Да/Нет

Для выигрыша по ставке тотал каждого из таймов меньше 1,5 да необходимо, чтобы тотал первого тайма был меньше 1,5 и тотал второго тайма был меньше 1,5.

Для выигрыша по ставке тотал каждого из таймов меньше 1,5 нет достаточно, чтобы тотал хотя бы одного из таймов был больше 1,5.

— Обе забьют в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период)

Для выигрыша по ставке на исход Обе забьют в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период) — да, необходимо, чтобы обе команды забили хотя бы по одному голу в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период).

Для выигрыша по ставке на исход Обе забьют в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период) — нет, необходимо, чтобы хотя бы одна из команд не забила ни одного гола в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период) или обе команды не забили ни одного гола в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период).

— Команда 1 забьёт во всех периодах да/нет

Для выигрыша по ставке на исход Команда 1 забьёт во всех периодах - да, необходимо, чтобы команда 1 забила хотя бы по одному голу в 1-ом, 2-ом и 3-ем периодах.

Для выигрыша по ставке на исход Команда 1 забьёт во всех периодах — нет, необходимо, чтобы Команда 1 не забила ни одного гола хотя бы в одном из трёх периодов или команда 1 не забила ни одного гола ни в одном из трёх периодов.

— Команда 2 забьёт во всех периодах да/нет

Для выигрыша по ставке на исход Команда 2 забьёт во всех периодах - да, необходимо, чтобы Команда 2 забила хотя бы по одному голу в 1-ом, 2-ом и 3-ем периодах.

Для выигрыша по ставке на исход Команда 2 забьёт во всех периодах — нет, необходимо, чтобы Команда 2 не забила ни одного гола хотя бы в одном из трёх периодов или Команда 2 не забила ни одного гола ни в одном из трёх периодов.

— Ж./кр. карт (игрок) да / нет

Для выигрыша по ставке Получит игрок ж/кр. карточку — да, достаточно, чтобы игрок получил жёлтую или красную карточки в матче.

Для выигрыша по ставке Получит игрок ж/кр. карточку — нет, необходимо, чтобы игрок не получил ни жёлтую, ни красную карточки в матче. Если игрок не вышел в стартовом составе, то коэффициент выигрыша по ставкам на данные исходы принимается равным «1». Не учитываются карточки, показанные после финального свистка и в перерыве матча.

— 1К/2К победит в 1 тайме или в матче да/нет

Для выигрыша по ставке на исход 1К/2К победит в 1-м тайме или в матче - да, необходимо, чтобы выбранная команда (1 или 2) забила бы больше голов, чем другая команда либо в течение первого тайма, либо в течение основного времени матча.

Для выигрыша по ставке на исход 1К/2К победит в 1-м тайме или в матче - нет, необходимо, чтобы выбранная команда (1 или 2) не забила бы больше голов, чем другая команда ни в течение первого тайма, ни в течение основного времени матча.

— "Дабл-матчи" и "Хозяева-Гости"

"Дабл-матчи" и "Хозяева-Гости", выдающиеся в разделе "Лайв" - это матчи из одного соревнования, проходящие параллельно в рамках одного игрового дня. События, обозначенные как "Дабл-матчи", включают в себя два матча из выбранного соревнования. События, обозначенные как "Хозяева-Гости", включают в себя более двух матчей одного соревнования.

Обозначения К1 и К2 - это обозначения комбинации первых участников соответствующих матчей ("хозяев") и комбинации вторых ("гостей"). Исходы для "Дабл-матчей" и матчей "Хозяева-Гости" рассчитываются исходя из суммы голов или заработанных очков для первой и второй пар команд соответственно.

БК может предлагать и другие виды дополнительных исходов.

9.78. Примеры

Пример 1: Одиночная ставка

Команда 1	Команда 2	Победа 1	Ничья X	Победа 2
Реал	Барселона	2.5	2.6	2.7

9.79.

Допустим, вы сделали ставку 100 руб. на победу Реала (Исход — 1). Коэффициент на победу Реала = 2,5. Выплата при победе Реала составит $100 \times 2,5 = 250$ руб. Чистый выигрыш: 250 (выплата) — 100 (ставка) = 150 руб.

Пример 2: Экспресс

Команда 1	Команда 2	Победа 1	Ничья X	Победа 2
Бавария	Манчестер Юнайтед	2.4	3.0	2.3
Барселона	Реал Мадрид	2.0	3.1	3.3
Аякс	Ливерпуль	1.8	2.9	3.7

9.80. Допустим, Вы сделали ставку 100 руб. на экспресс, состоящий из трех исходов: победа Манчестер Ю., победа Барселоны, Аякс — Ливерпуль — ничья. Коэффициенты выигрышей по исходам, входящим в экспресс, перемножаются: $2.3 \times 2.0 \times 2.9 = 13.34$. Выплата, если все выбранные исходы состоятся, составит: $100 \times 13.34 = 1334$ руб., в том числе чистый выигрыш (за вычетом суммы ставки): 1234 руб.

Экспресс считается проигранным, если хотя бы один из исходов окажется угаданным неверно.

Пример 3: Система

Система — ставка на полную комбинацию экспрессов определенного размера из выбранного заранее количества событий и исходов.

Максимальное количество вариантов в системе — 1001.

Максимальное количество событий в системе — 16.

Выигрыш по системе равен сумме выигрышей по экспрессам, входящим в систему.

Конечные коэффициенты выигрышей по всем видам ставок учитывают также особенности определения коэффициентов выплаты по некоторым видам исходов (например, ставки на победу участника в соревновании, когда победителей оказалось несколько, см. п. 6.13.; ставки на победу участника с учетом форы, когда значение форы совпало с результатом, см. п. 4.7. и т. д.).

Возьмем 4 произвольных события из линии.

№.	Команда 1	Команда 2	Победа 1	Ничья X	Победа 2
22	Манчестер Юнайтед	Тоттенхем	3.45	3.15	1.49
18	Челси	Чарльтон	1.17	3.5	4
17	Болтон	Уотфорд	1.65	3.25	3.85
16	Арсенал	Мидлсборо	1.3	4.05	6

9.81. Из данного набора событий можно сделать ставку на систему из:

А) шести экспрессов по два события;

Б) четырех экспрессов по три события.

Таким образом, в случае А) для каждого из четырех предложенных событий игрок выбирает один из вариантов исхода, и из полученных одиночных ставок формируется максимально возможное количество ставок типа Экспресс, в которые входят два из выбранных четырех событий и их исходов, определенных игроком. В случае Б) для каждого из четырех предложенных событий игрок выбирает один из вариантов исхода, и из полученных одиночных ставок формируется максимально возможное количество ставок типа Экспресс, в которые входят три из выбранных четырех событий и их исходов, определенных игроком.

Допустим, система составлена по формуле 4-2 (6 вариантов экспрессов):

Разложим эту систему на экспрессы:

Вариант 1/6

22 Манчестер Юн.- Тоттенхем — 2 (победа второй команды) коэф. 1,49

18 Челси-Чарльтон — 1 (победа первой команды) коэф. 1,17

(произведение коэффициентов = 1,74)

Вариант 2/6

22 Манчестер Юн-Тоттенхем — 2, коэф. 1,49

17 Болтон-Уотфорд — 1, коэф. 1,65

(произведение коэффициентов = 2,46)

Вариант 3/6

22 Манчестер Юн-Тоттенхем — 2, коэф. 1,49

16 Арсенал-Мидлсбро -1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 1,94)

Вариант 4/6

18 Челси-Чарльтон — 1, коэф. 1,17

17 Болтон-Уотфорд — 1, коэф. 1,65

(произведение коэффициентов = 1,93)

Вариант 5/6

18 Челси-Чарльтон — 1, коэф. 1,17

16 Арсенал-Мидлсбро — 1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 1,52)

Вариант 6/6

17 Болтон-Уотфорд — 1, коэф. 1,65

16 Арсенал-Мидлсбро -1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 2,14)

Сумма выигрыша по ставке на систему будет равна сумме выигрышей по каждому из 6 экспрессов. Например, поставлено по 5 евро на каждый экспресс системы.

В этом случае Вы делаете ставку на 6 экспрессов по 2 исхода в каждом из указанных исходов. Сумма Вашей ставки автоматически делится равными частями на каждый из 6 экспрессов.

Полная ставка на систему = 30 евро.

В данном случае, если угадать все исходы, максимальный выигрыш по системе составит 58 р. 65 к. Если не угадать 1 игру из системы, например, №16, тогда варианты 3, 5 и 6 проиграют.

Соответственно, общий выигрыш по системе составит 30 руб. 65 коп.

Пример 4: Ставки на тотал

No	Команда 1	Команда 2	Победа 1	Ничья X	Победа 2
22	Манчестер Юнайтед	Тоттенхем	3.45	3.15	1.49

Тотал < (2,5): 1,80 Тотал > (2,5): 1,95

9.82.

Предлагается угадать, больше или меньше голов будет забито в матче относительно указанного значения (тотала).

Предположим, вы предполагаете, что в матче будет забито более 3 голов, и делаете ставку на тотал > (больше) 2,5.

Таким образом, если итоговый счет матча 2:1 (т. е. количество голов в матче = 3) Ваша ставка выиграет. Если счет будет 1:1 (т. е. количество голов в матче = 2) — Ваша ставка проиграет.

Пример 5: Система с константой

Возьмем 5 произвольных событий из линии.

No	Команда 1	Команда 2	Победа 1	Ничья X	Победа 2
22	Манчестер Юнайтед	Тоттенхем	3.45	3.15	1.49
18	Челси	Чарльтон	1.17	3.5	4
17	Болтон	Уотфорд	1.65	3.25	3.85
16	Арсенал	Мидлсборо	1.3	4.05	6
15	ЦСКА М	Спартак М	1.8	3.2	2.98

9.83.

Допустим, что в событии №15 в победе 1 команды мы уверены. Это событие и исход 1 назначим константой (это событие будет добавлено к каждому варианту системы). В случае проигрыша константы проигрывает вся система.

Получаем 5 событий, 1 из которых является константой, соответственно 4 события будут перебираться в вариантах системы.

Допустим, что мы выбрали при совершении ставки, что 3 события будут угаданы (в это число входят и константы), Значит не угадать допускается два события, поэтому формула будет 4-

2.

Получается 6 экспрессов по 3 события (2 события по формуле $4-2 + \text{константа}$).

Вариант 1/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

22 Манчестер Юн.- Тоттенхем — 2 (победа второй команды) коэф. 1,49

18 Челси-Чарльтон — 1 (победа первой команды) коэф. 1,17

(произведение коэффициентов = 3,13)

Вариант 2/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

22 Манчестер Юн-Тоттенхем — 2, коэф. 1,49

17 Болтон-Уотфорд — 1, коэф. 1,65

(произведение коэффициентов = 4,42)

Вариант 3/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

22 Манчестер Юн-Тоттенхем — 2, коэф. 1,49

16 Арсенал-Мидлсбро -1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 3,48)

Вариант 4/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

18 Челси-Чарльтон — 1, коэф. 1,17

17 Болтон-Уотфорд — 1, коэф. 1,65

(произведение коэффициентов = 3,48)

Вариант 5/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

18 Челси-Чарльтон — 1, коэф. 1,17

16 Арсенал-Мидлсбро — 1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 2,88)

Вариант 6/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

17 Болтон-Уотфорд — 1, коэф. 1,65

16 Арсенал-Мидлсбро -1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 3,86)

Чтобы задать константу, достаточно поставить галочку напротив события в столбце константа. При этом необходимо помнить, что формула $m-n$ будет состояться из оставшегося количества событий.

Пример 6: Подробное описание формулы системы

Формула системы: $m-n$,

где m — количество выбранных событий, n — количество исходов событий, которое допускается не угадать, чтобы билет был выигравший.

Формула для расчета количества вариантов системы: $m-n = m!/n!(m-n)!$

Пример 7. Ставки на фору

Возьмем событие из линии.

No	Событие	1	X	2	Ф1К	КФ	Ф2К	КФ
01	Манчестер Юнайтед — Болтон	1.3	4.5	10	-1.5	1.9	+1.5	1.8

9.84. Сделаем ставку на фору первой команды Ф1К по коэффициенту 1.9

Рассмотрим несколько вариантов исхода данного матча.

А) Результат на данное событие 3:2. Результат с учетом форы Ф1К(-1.5) 1.5:2, первая команда проиграла, ставка проиграла.

Б) Результат на данное событие 3:1. Результат с учетом форы Ф1К(-1.5) 1.5:1, первая команда победила, ставка выиграла.

Рассмотрим другое событие из линии

No	Событие	1	X	2	Ф1К	КФ	Ф2К	КФ
01	Манчестер Юнайтед — Болтон	1.3	4.5	10	-1.5	1.9	+1.5	1.8

9.85. Сделаем ставку на фору второй команды Ф2К (+1) по коэффициенту 1.5

Рассмотрим несколько вариантов исхода данного матча

А) Результат на данное событие 2:1. Результат с учетом форы Ф2К(+1) 2:2, следуя пункту 4.7 текущих правил, коэффициент на данный исход события приравнивается 1.

Б) Результат на данное событие 2:2. Результат с учетом форы Ф2К(+1) 2:3, данная ставка выигрывает.

Фора с нулевым значением:

При ставке на фору с нулевым значением и если результат данного события — ничья, следуя пункту 4.7. текущих правил, коэффициент на данный исход события приравнивается 1.

Приложения

Источники для определения статистических показателей матчей (угловые, желтые карточки, замены и т. д.)

Футбол. Матчи сборных <http://www.fifa.com>

Футбол. Лига Чемпионов УЕФА, Лига Европы	http://www.uefa.com
Футбол. Лига Чемпионов CONCACAF	http://www.concacaf.com
Футбол. Лига Чемпионов Африки	http://www.cafonline.com
Футбол. Лига Чемпионов Азии	http://www.the-afc.com
Футбол. Чемпионат Англии	http://www.premierleague.com
Футбол. Премьер Лига Англии(статистические показатели)	http://www.premierleague.com
Футбол. Чемпионат Австралии	http://www.a-league.com.au
Футбол. Чемпионат Австралии. VPL лига	http://www.footballfedvic.com.au
Футбол. Чемпионат Австрии	http://www.bundesliga.at
Футбол. Чемпионат Алжира	http://www.lnf.dz
Футбол. Чемпионат Аргентины	http://www.afa.org.ar
Футбол. Чемпионат Армении	http://www.ffa.am
Футбол. Чемпионат Беларуси	http://football.by
Футбол. Чемпионат Бельгии	http://www.sport.be/jupilerproleague/
Футбол. Чемпионат Болгарии	http://www.pfl.bg
Футбол. Чемпионат Боливии	http://www.lfpb.com.bo
Футбол. Чемпионат Боснии и Герцеговины	http://www.nfsbih.ba

Футбол. Чемпионат Бразилии	http://www.cbf.com.br/
Футбол. Чемпионат Венгрии	http://www.mlsz.hu
Футбол. Чемпионат Венесуэлы	http://www.federacionvenezolanadefutbol.org/ve/
Футбол. Чемпионат Германии	http://www.bundesliga.de/de/
Футбол. Чемпионат Германии (стат. показатели)	http://www.bundesliga.de/de/
Футбол. Чемпионат Нидерландов	http://www.knvb.nl
Футбол. Чемпионат Гондураса	http://www.lnphonduras.com
Футбол. Чемпионат Греции	http://www.sport.gr
Футбол. Чемпионат Дании	http://www.dbu.dk
Футбол. Чемпионат Египта	http://www.efa.com.eg
Футбол. Чемпионат Израиля	http://eng.football.org.il
Футбол. Чемпионат Индии	http://www.the-aiff.com
Футбол. Чемпионат Индонезии	http://www.ligaindonesia.co.id
Футбол. Чемпионат Ирана	http://www.persianleague.com
Футбол. Чемпионат Ирландии	http://www.airtricityleague.com
Футбол. Чемпионат Исландии	http://www.ksi.is
Футбол. Чемпионат Испании	http://www.lfp.es/

Футбол. Чемпионат Испании (стат. показатели)	http://rfef.es ; http://www.lfp.es/ ;
Футбол. Чемпионат Италии	http://www.legaseriea.it
Футбол. Чемпионат Италии(статистические показатели)	http://www.legaseriea.it
Футбол. Чемпионат Италии, C1-A/B	http://www.lega-pro.com
Футбол. Чемпионат Казахстана	http://www.kff.kz
Футбол. Чемпионат Канады	http://www.canadiansoccerleague.ca
Футбол. Чемпионат Катара	http://www.qfa.com.qa
Футбол. Чемпионат Китая	http://sports.sina.com.cn/csl
Футбол. Чемпионат Кипра	http://www.cfa.com.cy
Футбол. Чемпионат Коста-Рики	http://www.unafut.com
Футбол. Чемпионат Колумбии	http://www.dimayor.com
Футбол. Чемпионат Кувейта	http://www.kfa.org.kw
Футбол. Чемпионат Латвии	http://www.lff.lv
Футбол. Чемпионат Литвы	http://www.lff.lt
Футбол. Чемпионат Македонии	http://www.ffm.com.mk
Футбол. Чемпионат Мальты	http://www.mfa.com.mt
Футбол. Чемпионат Марокко	http://www.frmf.ma

Футбол. Чемпионат Мексики	http://www.femexfut.org.mx
Футбол. Чемпионат Молдавии	http://www.fmf.md
Футбол. Чемпионат Новой Зеландии	http://www.nzfc.co.nz
Футбол. Чемпионат Норвегии	http://www.fotball.no
Футбол. Чемпионат ОАЭ	http://www.proleague.ae
Футбол. Чемпионат Парагвая	http://www.fepafut.com
Футбол. Чемпионат Перу	http://www.peru.com/futbol
Футбол. Чемпионат Польши	http://www.ekstraklasa.org
Футбол. Чемпионат Польши, 2-й дивизион	http://www.pzpn.pl
Футбол. Чемпионат Португалии	http://www.ligaportugal.pt
Футбол. Чемпионат Португалии, 2-й дивизион	http://www.lfp.pt
Футбол. Чемпионат России, Премьер-лига	http://www.rfpl.org
Футбол. Чемпионат России, Премьер-лига(статистические показатели)	http://www.rfpl.org
Футбол. Чемпионат России. ФНЛ (1-й дивизион)	http://www.1fnl.ru
Футбол. Чемпионат России, 2-й дивизион	http://www.pfl-russia.com
Футбол. Чемпионат Румынии	http://www.prosport.ro
Футбол. Чемпионат Румынии, 2-й дивизион	http://www.liga2.ro

Футбол. Чемпионат Саудовской Аравии	http://www.spl.com.sa
Футбол. Чемпионат Северной Ирландии	http://www.bbc.co.uk/sport
Футбол. Чемпионат Сербии	http://www.superliga.rs
Футбол. Чемпионат Сингапура	http://www.sleague.com
Футбол. Чемпионат Словакии	http://www.futbalsfz.sk
Футбол. Чемпионат Словении	http://www.nzs.si
Футбол. Чемпионат США (MLS)	http://web.mlssnet.com
Футбол. Чемпионат США (NASL)	http://www.nasl.com/
Футбол. Чемпионат Таиланда	http://www.thaipremierleague.co.th
Футбол. Чемпионат Туниса	http://www.ftf.org.tn
Футбол. Чемпионат Турции	http://www.tff.org.tr
Футбол. Чемпионат Турции, 2-й дивизион	http://www.tff.org.tr
Футбол. Чемпионат Украины	http://www.fpl.ua
Футбол. Чемпионат Уэльса	http://www.welshpremier.com
Футбол. Чемпионат Уругвая	http://www.auf.org.uy
Футбол. Чемпионат Финляндии	http://www.veikkausliiga.com
Футбол. Чемпионат Франции	http://www.ligue1.com/

Футбол. Чемпионат Франции (стат. показатели)	http://www.ligue1.com/
Футбол. Чемпионат Хорватии	http://www.prva-hnl.hr
Футбол. Чемпионат Чехии	http://fotbal.idnes.cz
Футбол. Чемпионат Чили	http://www.anfp.cl
Футбол. Чемпионат Швейцарии	http://www.football.ch
Футбол. Чемпионат Швеции	http://www.svenskfotboll.se
Футбол. Чемпионат Шотландии	http://www.sportinglife.com
Футбол. Чемпионат Эквадора	http://www.ecuafutbol.org
Футбол. Чемпионат Эстонии	http://www.jalgpall.ee
Футбол. Чемпионат ЮАР	http://www.psl.co.za
Футбол. Чемпионат Южной Кореи (K-League)	http://www.kleague.com
Футбол. Чемпионат Южной Кореи (National League)	http://www.n-league.net
Футбол. Чемпионат Японии	http://www.j-league.or.jp
Хоккей. Матчи сборных	http://www.iihf.com
Хоккей. AHL	http://www.theahl.com
Хоккей. NHL	http://www.nhl.com
Хоккей. OHL	http://www.ontariohockeyleague.com
Хоккей. QMJHL	http://www.theqmjhl.ca
Хоккей. WHL	http://www.whl.ca
Хоккей. КХЛ	http://www.khl.ru

Хоккей. ВХЛ	http://www.vhlru.ru
Хоккей. МХЛ	http://mhl.khl.ru
Хоккей. МХЛ. Дивизион Б	http://mhl2.khl.ru
Хоккей. Азиатская лига	http://www.alhockey.com
Хоккей. MOL-лига	http://www.icehockey.hu
Хоккей. Чемпионат Австралии	http://www.theaihl.com
Хоккей. Чемпионат Австрии	http://www.erstebankliga.at
Хоккей. Чемпионат Беларуси	http://www.hockey.by
Хоккей. Чемпионат Великобритании	http://eliteleague.co.uk
Хоккей. Чемпионат Германии	http://www.del.org
Хоккей. Чемпионат Германии, 2-я бундеслига	http://www.esbg.de
Хоккей. Чемпионат Дании	http://www.ishockey.dk
Хоккей. Чемпионат Италии	http://www.lihg.it
Хоккей. Открытый чемпионат Казахстана	http://www.icehockey.kz
Хоккей. Чемпионат Норвегии	http://www.hockey.no
Хоккей. Чемпионат Польши	http://www.hokej.net
Хоккей. Чемпионат Словакии	http://www.szlh.sk
Хоккей. Чемпионат Украины	http://fhu.com.ua
Хоккей. Чемпионат Финляндии	http://www.sm-liiga.fi

Хоккей. Чемпионат Финляндии, 2-я лига	http://www.mestis.fi
Хоккей. Чемпионат Франции	http://www.hockeyfrance.com
Хоккей. Чемпионат Чехии	http://www.hokej.cz
Хоккей. Чемпионат Швейцарии	http://www.sehv.ch
Хоккей. Чемпионат Швеции	http://www.hockeyligan.se
Футзал. Чемпионат Бразилии	http://www.futsaldobrasil.com
Футзал. Чемпионат Испании	http://www.lnfs.es
Футзал. Чемпионат Италии	http://www.divisionecalcioa5.it
Футзал. Чемпионат Польши	http://futsalekstraklasa.pl
Футзал. Чемпионат Португалии	http://www.futsalportugal.com
Футзал. Чемпионат России	http://www.amfr.ru
Футзал. Чемпионат Румынии	http://www.frf.ro
Футзал. Чемпионат Чехии	http://www.fotbal.cz
Футзал. Чемпионат Японии	http://www.fleague.jp
Водное поло. Матчи сборных	http://www.fina.org
Водное поло. Еврокубки	http://www.len.eu
Водное поло. Чемпионат Венгрии	http://www.mvlsz.hu
Водное поло. Чемпионат Греции	http://www.koe.org.gr

Водное поло. Чемпионат Испании	http://www.rfen.es
Водное поло. Чемпионат Италии	http://www.federnuoto.it
Водное поло. Чемпионат России	http://www.waterpolo.ru
Водное поло. Чемпионат Сербии	http://www.waterpoloserbia.org
Водное поло. Чемпионат Хорватии	http://www.hvs.hr
Регби. Кубок Мира	http://www.irb.com
Регби. Amlin Challenge Cup	http://www.ercrugby.com
Регби. Currie Cup	http://www.sarugby.co.za
Регби. Heineken Cup	http://www.ercrugby.com
Регби. ITM Cup	http://www.itmcup.co.nz
Регби. LV Cup	http://www.lv.com
Регби. RaboDirect PRO12	http://www.rabodirectpro12.com
Регби. Австралийская национальная лига	http://www.nrl.com
Регби. Европейская Суперлига	http://www.superleague.co.uk
Регби. Чемпионат Англии. Премьер-Лига	http://www.premiershiprugby.com
Регби. Кооперативный Чемпионат	http://www.rugbyleaguechampionships.co.uk
Регби. Чемпионат Франции	http://www.lnr.fr
Хоккей с мячом. Матчи сборных	http://www.worldbandy.com
Хоккей с мячом. Чемпионат Норвегии	http://www.bandyforbundet.no

Хоккей с мячом. Чемпионат России	http://www.rusbandy.ru
Хоккей с мячом. Чемпионат Финляндии	http://www.finbandy.fi
Хоккей с мячом. Чемпионат Швеции	http://www.svenskbandy.se
Бейсбол. MLB	http://www.mlb.com
Бейсбол. NPB	http://www.npb.or.jp
Бейсбол. LMP	http://www.lmp.mx
Бейсбол. ABL	theabl.com.au
Бейсбол. КВО	http://eng.koreabaseball.com/
Гандбол. Турниры ИФФ	http://www.ihf.info
Гандбол. Турниры ЕНФ	http://www.eurohandball.com
Гандбол. Европейская Лига Чемпионов	http://www.ehfcl.com
Гандбол. Женщины. Региональная лига	http://www.wrhl.info
Гандбол. Мужчины. Юго- Восточная лига	http://www.seha-liga.com
Гандбол. Чемпионат Австрии	http://oehb.sportlive.at
Гандбол. Чемпионат Венгрии	http://www.keziszovetseg.hu
Гандбол. Чемпионат Германии. Мужчины	http://www.dkb-handball-bundesliga.de
Гандбол. Чемпионат Германии. Женщины	http://www.hbf-info.de
Гандбол. Чемпионат Греции	http://www.handball.org.gr
Гандбол. Чемпионат Дании	http://www.dhf.dk

Гандбол. Чемпионат Израиля	http://www.handballisr.co.il
Гандбол. Чемпионат Исландии	http://www.hsi.is
Гандбол. Чемпионат Испании	http://www.asobal.es
Гандбол. Чемпионат Норвегии	http://www.handball.no
Гандбол. Чемпионат Польши	http://www.zprp.pl
Гандбол. Чемпионат Португалии	http://www.fpa.pt
Гандбол. Чемпионат России	http://www.rushandball.ru
Гандбол. Чемпионат Румынии	http://www.frh.ro
Гандбол. Чемпионат Сербии	http://www.rss.org.rs
Гандбол. Чемпионат Словении	http://www.rokometna-zveza.si
Гандбол. Чемпионат Словакии	http://www.slovakhandball.sk
Гандбол. Чемпионат Турции	http://www.thf.gov.tr
Гандбол. Чемпионат Украины	http://www.handball.net.ua
Гандбол. Чемпионат Франции	http://www.ff-handball.org
Гандбол. Чемпионат Чехии	http://www.chf.cz
Гандбол. Чемпионат Швейцарии	http://handball.ch
Гандбол. Чемпионат Швеции	http://www.svenskhandboll.se

Гандбол. Чемпионат Эстонии	http://www.handball.ee
Гандбол. Чемпионат Южной Кореи	http://www.handballkorea.com
Волейбол. Еврокубки	http://www.cev.lu
Волейбол. Матчи сборных	http://www.fivb.com
Волейбол. Среднеевропейская лига	http://mevza.volley.net.at
Волейбол. Чемпионат Австрии	http://www.volley.net.at
Волейбол. Чемпионат Азербайджана	http://avf.az
Волейбол. Чемпионат Алжира. Мужчины	http://www.afvb.org
Волейбол. Чемпионат Аргентины	http://www.aclav.com
Волейбол. Чемпионат Бельгии	http://www.ethiasvolleyleague.be
Волейбол. Чемпионат Бразилии	http://www.cbv.com.br
Волейбол. Чемпионат Болгарии	http://bgvolleyball.com
Волейбол. Чемпионат Венгрии	http://www.hunvolley.hu
Волейбол. Чемпионат Германии	http://www.volleyball-bundesliga.de
Волейбол. Чемпионат Греции. Мужчины	http://www.volleyleague.gr
Волейбол. Чемпионат Греции. Женщины	http://www.volleyball.gr
Волейбол. Чемпионат Дании	http://www.volleyliga.dk
Волейбол. Чемпионат Израиля	http://www.iva.org.il

Волейбол. Чемпионат Индонезии	http://www.voliindonesia.com
Волейбол. Чемпионат Ирана	http://www.iranvolleyball.com
Волейбол. Чемпионат Испании	http://www.rfevb.com
Волейбол. Чемпионат Италии. Мужчины	http://www.legavolley.it
Волейбол. Чемпионат Италии. Женщины	http://www.legavolleyfemminile.it
Волейбол. Чемпионат Казахстана	http://www.volley.kz
Волейбол. Чемпионат Катара	http://www.qvba.org
Волейбол. Чемпионат Кипра	http://www.volleyball.org.cy
Волейбол. Чемпионат Китая	http://cva.qq.com
Волейбол. Чемпионат Латвии	http://www.volejbols.lv
Волейбол. Чемпионат Ливана	http://www.lebvolley.com
Волейбол. Чемпионат Литвы	http://www.ltf.lt
Волейбол. Чемпионат Нидерландов	http://www.volleybal.nl
Волейбол. Чемпионат Перу	http://www.facebook.com/LigaNacionalsuperiordevoleibol
Волейбол. Чемпионат Польши. Мужчины	http://www.plusliga.pl
Волейбол. Чемпионат Польши. Женщины	http://www.orlen-liga.pl
Волейбол. Чемпионат Польши. Женщины	http://www.orlen-liga.pl

Волейбол. Чемпионат Португалии	http://www.fpvoleibol.pt
Волейбол. Чемпионат России	http://www.volley.ru
Волейбол. Чемпионат Румынии	http://www.frvolei.ro
Волейбол. Чемпионат Сербии	http://www.wienerliga.org
Волейбол. Чемпионат Словакии	http://www.svf.sk
Волейбол. Чемпионат Словении	http://www.odbojka.si
Волейбол. Чемпионат Турции	http://www.tvf.org.tr
Волейбол. Чемпионат Украины	http://fvu.in.ua
Волейбол. Чемпионат Финляндии	http://www.mestaruusliiga.fi
Волейбол. Чемпионат Франции	http://lnv.fr
Волейбол. Чемпионат Хорватии	http://www.hou.hr
Волейбол. Чемпионат Черногории	http://www.oscg.me
Волейбол. Чемпионат Чехии	http://www.cvf.cz
Волейбол. Чемпионат Швейцарии	http://www.volleyball.ch
Волейбол. Чемпионат Швеции	http://www.volleyboll.se
Волейбол. Чемпионат Эстонии	http://www.evf.ee
Волейбол. Чемпионат Южной Кореи	http://kovo.co.kr

Волейбол. Чемпионат Японии	http://www.vleague.or.jp
Гонки Формула 1	http://www.formula1.com
Мото Гран-При	http://www.motogp.com/
Гонки Наскар	http://www.nascar.com
Евровидение	http://www.eurovision.tv
Керлинг	http://www.worldcurling.org
Киберспорт Starcraft 2	hearthstone http://eu.battle.net
Киберспорт Dota 2	http://www.dota2.com
Киберспорт Лига Легенд	http://eune.lolesports.com
Киберспорт Counter-Strike	http://counter-strike.net
Киберспорт Hearthstone	http://eu.battle.net/hearthstone/ru/
Киберспорт Heroes of the Storm	http://eu.battle.net/heroes/ru/
Легкая атлетика	http://www.iaaf.org
Олимпийские игры	http://www.olympic.org
Снукер	http://www.snooker.org , http://www.worldsnooker.com/
Бадминтон	http://www.bwfbadminton.org/
Бадминтон	http://www.tournamentsoftware.com
Дартс. PDC	http://www.pdc.tv
Дартс. BDO	http://www.bdodarts.com/
Биатлон	http://www.biathlonworld.com
Американский футбол NFL	http://www.nfl.com
Американский футбол. CFL	http://www.cfl.ca
Американский футбол. NCAA	http://www.ncaa.com/

Пляжный волейбол	http://www.fivb.org/EN/BeachVolleyball/
Пляжный футбол	http://www.beachsoccer.com/
Что? Где? Когда?	http://chgk.tvigra.ru
КВН	amik.ru
Культура. Грэмми	http://www.grammy.org
Культура. Оскар	http://www.oscars.org/
Шахматы	http://www.fide.com
Бокс	http://www.aiba.org/ , http://www.pabaonline.com/ , http://www.wpbf-usbc.org/ , http://www.pabaonline.com/ , http://www.ibf-usba-boxing.com/ , http://wbcboxing.com/wbceng/
Смешанные единоборства UFC	http://www.ufc.com
Смешанные единоборства Bellator	http://www.bellator.com/
Смешанные единоборства Glory	http://www.gloryworldseries.com/en/
Смешанные единоборства WSOF	http://www.wsof.com/
Смешанные единоборства Titan	http://www.titanfighting.com/
Смешанные единоборства M1 Global	http://www.mixfight.ru/
Смешанные единоборства Strikeforce	http://www.strikeforce.com/
Велоспорт	http://www.uci.ch/
Зимние виды	http://www.fis-ski.com/
Конькобежный спорт	http://www.isu.org/en/home
Фигурное катание	http://www.isu.org/en/home
Шары	http://www.worldbowlstour.com
Сквош. Australian Open	http://www.squash.org.au/

Сквош. Swedish Open	http://www.swedishopensquash.se/
Сквош. Windy City Open	http://www.windycityopen.com/
Баскетбол. NBA	http://www.nba.com
Баскетбол. NBA(статистические показатели)	http://www.nba.com
Баскетбол. Евролига УЛЕБ	http://www.euroleague.net
Баскетбол. Турниры ФИБА	http://www.fiba.com
Баскетбол. Турниры ФИБА-Азия	www.fibaasia.net
Баскетбол. Турниры ФИБА-Америка	http://www.fibaamericas.com
Баскетбол. Турниры ФИБА-Африка	http://www.fibaafrica.com/
Баскетбол. Турниры ФИБА-Европа	http://www.fibaeurope.com
Баскетбол. Еврокубок	http://eurocupbasketball.com
Баскетбол. Адриатическая лига	http://www.abaliga.com
Баскетбол. Балканская лига	http://www.balkanleague.net
Баскетбол. Балтийская лига	http://www.bbl.net
Баскетбол. Лига ВТБ	http://www.vtb-league.com
Баскетбол. Юго-восточная Азиатская лига	http://aseanbasketballleague.com
Баскетбол. WNBA	http://www.wnba.com
Баскетбол. NCAA	http://www.ncaa.com
Баскетбол. Чемпионат Австралии. Юго- Восточная лига	http://www.seabl.com.au

Баскетбол. Чемпионат Австралии. Мужчины	http://www.nbl.com.au
Баскетбол. Чемпионат Австралии. Женщины	http://www.wnbl.com.au
Баскетбол. Чемпионат Австрии	http://www.oebf.at
Баскетбол. Чемпионат Албании	http://www.fshb.al/fshb/index.php
Баскетбол. Чемпионат Аргентины	http://www.lnb.com.ar
Баскетбол. Чемпионат Бахрейна	http://www.asia-basket.com/Bahrain/basketball-Premier-League.asp
Баскетбол. Чемпионат Беларуси	http://www.bbf.by/
Баскетбол. Чемпионат Бельгии	http://ethiasleague.com
Баскетбол. Чемпионат Болгарии	http://bgbasket.com
Баскетбол. Чемпионат Боснии и Герцеговины	http://www.basket.ba/ksbih/bih/txt.php?id=144
Баскетбол. Чемпионат Бразилии	http://www.lnb.com.br
Баскетбол. Чемпионат Бразилии. Женщины	http://www.ligadebasquetefeminino.com.br
Баскетбол. Чемпионат Великобритании	http://www.bbl.org.uk
Баскетбол. Чемпионат Венгрии	http://www.kosarsport.hu
Баскетбол. Чемпионат Венесуэлы	http://www.lpb.com.ve
Баскетбол. Чемпионат Германии	http://www.beko-bbl.de
Баскетбол. Чемпионат Греции	http://www.esake.gr

Баскетбол. Чемпионат Дании	http://www.basketligaen.dk
Баскетбол. Чемпионат Египта	http://www.basketballegypt.com/vb/
Баскетбол. Чемпионат Израиля	http://www.basket.co.il
Баскетбол. Чемпионат Индонезии	http://www.nblindonesia.com
Баскетбол. Чемпионат Испании. Мужчины	http://www.acb.com
Баскетбол. Чемпионат Испании, 2-й дивизион. Мужчины	http://www.feb.es
Баскетбол. Чемпионат Испании. Женщины	http://www.feb.es
Баскетбол. Чемпионат Италии. Мужчины	http://www.legabasket.it
Баскетбол. Чемпионат Италии, 2-й дивизион. Мужчины	http://www.legapallacanestro.com
Баскетбол. Чемпионат Италии, 3-й дивизион. Мужчины	http://www.legapallacanestro.com
Баскетбол. Чемпионат Италии. Женщины	http://www.legabasketfemminile.it
Баскетбол. Чемпионат Канады	http://www.nblcanada.com
Баскетбол. Чемпионат Карибских ос-в	http://www.caribbeanbasketball.com/
Баскетбол. Чемпионат Катара	http://www.qabl.basketball.net.au/
Баскетбол. Чемпионат Кипра	http://www.basketball.org.cy
Баскетбол. Чемпионат Китая	http://sports.sina.com.cn/cba

Баскетбол. Чемпионат Латвии	http://www.basket.lv
Баскетбол. Чемпионат Ливана	http://lebanesebasketball.net/
Баскетбол. Чемпионат Литвы	http://www.lkl.lt
Баскетбол. Чемпионат Македонии	http://www.basketball.org.mk/default.asp
Баскетбол. Чемпионат Марокко	http://www.frbmbb.ma/
Баскетбол. Чемпионат Мексики	http://www.lnbp.com.mx
Баскетбол. Чемпионат Нидерландов	http://www.basketballleague.nl
Баскетбол. Чемпионат Новой Зеландии	http://www.basketball.org.nz
Баскетбол. Чемпионат Норвегии	http://www.basket.no
Баскетбол. Чемпионат Перу	http://www.ligadelima.com
Баскетбол. Чемпионат Польши. Мужчины	http://www.plk.pl
Баскетбол. Чемпионат Польши. Женщины	http://www.plkk.pl
Баскетбол. Чемпионат Португалии	http://www.fpb.pt
Баскетбол. Чемпионат Пуэрто-Рико	http://www.bsnpr.com
Баскетбол. Чемпионат России	http://russiabasket.ru
Баскетбол. Чемпионат Румынии	http://www.frbaschet.ro
Баскетбол. Чемпионат Сербии	http://www.kls.rs

Баскетбол. Чемпионат Сингапура	http://www.bas.org.sg/
Баскетбол. Чемпионат Сирии	http://www.syrbf.org/
Баскетбол. Чемпионат Словакии	http://www.basket.sk
Баскетбол. Чемпионат Словении	http://www.kzs.si
Баскетбол. Чемпионат Турции	http://www.tbl.org.tr
Баскетбол. Чемпионат Украины	http://www.superleague.ua
Баскетбол. Чемпионат Уругвая	http://www.sportingpulse.com/assoc_page.cgi?assoc=3376&pID=11
Баскетбол. Чемпионат Филиппин	http://pba.inquirer.net
Баскетбол. Чемпионат Финляндии	http://www.basket.fi
Баскетбол. Чемпионат Франции. Мужчины	http://www.lnb.fr
Баскетбол. Чемпионат Франции. Женщины	http://www.basketfb.com
Баскетбол. Чемпионат Хорватии	http://www.hks-cbf.hr
Баскетбол. Чемпионат Чехии	http://www.cbf.cz
Баскетбол. Чемпионат Швейцарии	http://www.lnba.ch
Баскетбол. Чемпионат Швеции	http://iof1.idrottonline.se/SvenskaBasketbollforbundet/Basketliganherr/
Баскетбол. Чемпионат Эстонии	http://www.basket.ee
Баскетбол. Чемпионат Южной Кореи. Мужчины	http://www.kbl.or.kr

Баскетбол. Чемпионат Южной Кореи. Женщины	http://www.wkbl.or.kr
Баскетбол. Чемпионат Японии	http://www.bj-league.com
Теннис. Турниры АТР	http://www.atpworldtour.com
Теннис. Турниры WTA	http://www.wtatennis.com
Теннис. Australian Open	http://www.ausopen.com
Теннис. Уимблдонский турнир	http://www.wimbledon.com
Теннис. Турниры ITF	http://www.itftennis.com
Теннис. Кубок Дэвиса	http://www.daviscup.com
Хоккей на траве. Матчи сборных	http://www.fih.ch
Хоккей на траве. Евролига	http://www.ehlhockey.tv
Хоккей на траве. Чемпионат Англии	http://www.englishockey.co.uk
Хоккей на траве. Чемпионат Германии	http://www.hockeyliga.de
Хоккей на траве. Мужчины. Чемпионат Индии	http://hockeyindia.org
Хоккей на траве. Чемпионат Италии	http://www.federhockey.it
Хоккей на траве. Чемпионат Нидерландов	http://www.hockey.nl
Хоккей на траве. Мужчины. Чемпионат Нидерландов	http://www.hockey.nl
Флорбол. Матчи сборных	http://www.floorball.org
Флорбол. Чемпионат Дании	http://www.floorball.dk
Флорбол. Чемпионат Финляндии	http://www.salibandyliiga.fi

Флорбол. Чемпионат Чехии	http://www.cfbu.cz
Флорбол. Женщины. Чемпионат Швеции	http://www.innebandy.se
Флорбол. Чемпионат Швейцарии	http://www.swissunihockey.ch
Настольный теннис. Международные турниры	http://www.ittf.com/
Настольный теннис. Европейские турниры	http://www.ettu.org/
Настольный теннис. Челленджеры	http://challengerseries.net/

Условные обозначения некоторых статистических показателей, используемых в результатах:

Футбол:

зА — где А — количество замен. Например, з5, означает, что в матче было проведено 5 замен.

уА(В) — где А количество угловых в матче, В — количество угловых в первом тайме. Например, у10(5) — означает, что в матче было 10 угловых ударов, в первом тайме 5 угловых ударов.

жА(В) — где А — количество желтых карточек в матче, В — количество желтых карточек в первом тайме. Например, ж4(2), означает, что в матче было 4 желтые карточки, в первом тайме было 2 желтые карточки.

кА — где А — официальное компенсированное время первого тайма в минутах. Например, к5, означает, что в первом тайме было добавлено 5 минут официального компенсированного времени.

Хоккей:

б(результат по буллитам) — Например, б(1-0), по буллитам выигрывает первая команда.

Бокс:

В скобках после основного результата указывается число раундов в матче.

10. УРЕГУЛИРОВАНИЯ РАЗНОГЛАСИЙ (ДОСУДЕБНЫЙ ПОРЯДОК)

10.1. Условия приёма ставок (коэффициенты, варианты исходов, доступные комбинации типов ставок, ограничения по максимуму ставки и т.д.) могут быть изменены в любой момент времени и иметь силу для новых ставок игрока, при этом, условия ранее сделанных ставок остаются неизменными. Перед заключением соглашения игрок должен выяснить все изменения в текущей линии.

10.2. Ставки, сделанные на события, исход которых известен на момент ставки, могут быть рассчитаны с коэффициентом «1».

- 10.3. В соответствии с настоящими Правилами в случае разногласий, возникших между игроком (участником соглашения) и БК, по вопросам, связанным с исполнением и реализацией заключенного между игроком (участником соглашения) и БК соглашения о выигрыше, включая вопросы о выплате выигрыша, об исходе событий, коэффициентах выигрыша, вопросам иных существенных условий заключенного соглашения, а также по вопросам о признании соглашения незаключенным или недействительным, сторонами устанавливается обязательный претензионный порядок урегулирования возникших разногласий (досудебный порядок).
- 10.4. В рамках досудебного порядка урегулирования споров сторона, считающая, что ее права нарушены, обязана предъявить другой стороне соответствующую письменную претензию. В случае если адресатом претензии является БК, претензия предъявляется по ее месту нахождения (юридическому адресу), указанному в соответствующих учредительных документах БК и подтвержденному соответствующей выпиской из реестра юридических лиц. В случае если адресатом претензии является игрок (участник соглашения), претензия предъявляется по его месту жительства (или месту пребывания). Все судебное разбирательство также может производиться посредством переписки по e-mail.
- 10.5. Претензия предъявляется в течение 10 (десяти) дней со дня, когда лицо узнало или должно было узнать о нарушении своего права. К претензии должны быть приложены документы, подтверждающие и обосновывающие заявленные в ней требования. При отсутствии достаточных для обоснования указанных в претензии требований претензия подлежит возврату без рассмотрения.
- 10.6. Обоснованная претензия подлежит рассмотрению в срок не позднее 20 (двадцати) дней с даты ее получения стороной.
- 10.7. В случае если в указанный срок претензия не будет рассмотрена получившей ее стороной, сторона, считающая, что ее права были нарушены, вправе обратиться в соответствующий суд по месту нахождения (юридическому адресу) БК.
- 10.8. БК оставляет за собой право приостанавливать приём ставок и выплату выигрышей (в т.ч. отказать, признать недействительными, производить выплату по этим ставкам с коэффициентом «1»):
- в случае непредвиденных ошибок (очевидные опечатки в предлагаемом перечне событий, несоответствие коэффициентов в линии и ставок);
 - в случае изменения формата проводимого соревнования относительно первоначального регламента и т.п.;
 - при наличии доказательств неспортивной борьбы;
 - при использовании повторных ставок на одни и те же исходы или на зависимые исходы (например: победа команды, победа команды или ничья, фора команды и т.д.);
 - при отступлении от настоящих Правил при приеме ставок, а также при других аргументах, подтверждающих некорректность ставок;
- 10.9. БК оставляет за собой право проводить проверку аккаунта игрока в течение 60 дней с момента возникновения подозрений в ведении нечестной игры.
- 10.10. Выигрышные ставки, и ставки, подлежащие возврату, действительны для выплаты в течение двенадцати месяцев со дня последней активности игрока на веб-сайте. По истечению этого срока, если не будет проведена активность (любое действие на веб-сайте в авторизованном состоянии) со счета начнут списываться средства, эквивалентные 100 долларам США, в день до наступления

нулевого баланса. Суммы выигрышных ставок и\или ставок по заблокированным аккаунтам не подлежат возврату и будут списаны единовременно в полном размере по окончании 28 дней.

- 10.11. Претензии игрока, не получившего выигрыш по независящим от БК причинам в течение двенадцати месяцев со дня последней активности (28 дней для заблокированных пользователей), не принимаются.
- 10.12. БК оставляет за собой право отмены ставки до начала события любому игроку без объяснения причин.

11. ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ/ ОГРАНИЧЕНИЯ

- 11.1. Ставки принимаются у лиц, достигших 18-летнего возраста или возраста совершеннолетия в его юрисдикции (если этот возраст должен быть больше 18), согласных с предлагаемыми БК Правилами.
- 11.2. Ставки не принимаются:
 - у лиц, не достигших на момент приема ставки 18 лет или возраста совершеннолетия в его юрисдикции (если этот возраст должен быть больше 18);
 - у лиц, являющихся участниками событий, на которые делаются ставки (спортсмены, тренеры, судьи, владельцы или функционеры клубов и иных лиц, имеющих возможность повлиять на исход события), а так же у лиц, действующих по их поручению;
 - у лиц, представляющих интересы других БК;
 - у других лиц, чье участие в соглашении с БК запрещено действующем законодательством.
- 11.3. Ответственность за нарушение настоящих Правил несёт игрок. В случае нарушения этих Правил, БК оставляет за собой право отказать в оплате любого выигрыша или в возвращении внесенных сумм, а также аннулировать любые ставки. БК не несет никакой ответственности относительно того, когда именно ей стало известно, что игрок входит в одну из перечисленных в п.2 категорий лиц. Это означает, что БК имеет право принимать указанные меры в любое время после того, как стало известно, что игрок является одним из обозначенных в п. 2 лиц.
- 11.4. БК имеет право не принимать ставки у игроков, не выполняющих настоящие Правила.
- 11.5. БК оставляет за собой право отказать в приёме ставки любому лицу без объяснения причин.
- 11.6. БК оставляет за собой право закрыть игровой счёт и аннулировать все сделанные на этом счете ставки, если будет установлено, что:
 - игрок в момент постановки ставок обладал информацией о результате события;
 - игрок имел возможность оказать влияние на результат события, являясь непосредственным участником матча (спортсмены, судьи, тренеры и т.д.) или лицом, действующим по их поручению;
 - ставки сделаны группой игроков, действующих согласованно (синдикатом), с целью превысить установленные БК ограничения;
 - один из игроков имеет несколько игровых счетов (многократная регистрация);
 - игрок подозревается в использовании специального программного обеспечения или технических средств, позволяющих автоматизировать процесс постановки ставок;

- были использованы любые нечестные способы получения информации или обхода лимита и ограничений, установленных БК.
- 11.7. Остатки на счетах игроков в вышеописанных ситуациях могут не подлежать возврату после завершения разбирательства по усмотрению БК. При этом величина остатка определяется без учета нечестно полученного дохода. БК оставляет за собой право не компенсировать потери игрока на комиссиях платежных систем при вводе и/или выводе средств на счет (со счета) БК.
- 11.8. БК оставляет за собой право провести процесс подтверждения личности игрока посредством видеоконференции и запросом документов, удостоверяющих личность.
- 11.9. Игрок подтверждает/соглашается, что все действия, произведенные в аккаунте, совершаются им самостоятельно. Если действия на аккаунте совершают третьи лица, то игрок - владелец самостоятельно несет ответственность за доступ к аккаунту.
- 11.10. Игрок - владелец аккаунта подтверждает/соглашается, что все действия, произведенные в аккаунте и с использованием его реквизитов, производится им или с его разрешения.
- 11.11. Игрок - владелец банковской карты обязан быть осведомленным о законодательстве своей страны в отношении букмекерской деятельности.
- 11.12. Участие в азартных играх лиц, не достигших совершеннолетия, не допускается, как и использование банковских карт этих лиц для совершения транзакций на веб-сайте БК.
- 11.13. БК сохраняет за собой право обновлять текст Правил и в любое время добавлять новые правила. При этом новые Правила или новая редакция Правил вступают в силу и будут применяться сразу же после их опубликования на веб-сайте БК.

12. ПОЛИТИКА КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ

Настоящая Политика конфиденциальности описывает, каким образом БК использует информацию и данные, которые игрок предоставляет, чтобы БК могла управлять отношениями с игроками.

12.1. 1. БК обрабатывает личную информацию, предоставленную игроками с помощью веб-сайта БК или иным образом, в порядке, установленном в настоящей Политике конфиденциальности. Отправляя БК информацию с помощью веб-сайта, игрок подтверждает свое согласие на использование его персональных данных, изложенное в настоящей Политике конфиденциальности. Если игрок не согласен с условиями настоящей Политики конфиденциальности, то предоставление личной информации необходимо организовать самостоятельно, иным образом, без использования веб-сайта и по согласованию с БК.

12.2. 2. Сбор и использование информации

Информация и данные об игроках, которые БК может собирать и использовать, включает в себя следующее:

- Информация, которую игрок предоставляет БК при заполнении форм на веб-сайте БК или любую другую информацию, которую игрок предоставляет нам через веб-сайт или по электронной почте.
- Переписка, будь то через веб-сайт БК, электронную почту, телефон или другие средства связи.
- Детали, проведенных игроком платежей: ID транзакции, дату, сумму, платежную систему. БК не хранит информацию по банковским картам!

- Подробная информация о посещениях игроком веб-сайта (логирование действий), включая данные о трафике, данные о местоположении, логин и другие данные.

12.3. БК может использовать личную информацию игрока и данные вместе с другой информацией в целях:

- обработки ставок, а также платежей с банковских карт и онлайн-платежей;
- настройки и управления игровым счетом;
- соответствия с законодательной базой;
- проведения анализа;
- предоставления игрокам информации о рекламных предложениях, продуктах и услугах БК, на что игрок дал согласие при регистрации в соответствии с Правилами, и мониторинга операций в целях предотвращения мошенничества, противоправных ставок, отмывания денег.

12.4. Игрок может отписаться от ненужной рассылки при помощи доступного функционала веб-сайта или обращения в Службу поддержки.

12.5. Разглашение информации. БК имеет право предоставлять информацию, включая личные данные и историю ставок, в спортивные и иные органы, в том числе в полицию, в целях расследования случаев мошенничества и отмывания денег.

12.6. Безопасность. БК предпринимает все разумные шаги, как того требует закон, для обеспечения точной регистрации и надежной сохранности личной информации игрока. Вся личная информация уничтожается, когда больше нет необходимости для ее хранения или по требованию закона.

БК не гарантирует безопасность какой бы то ни было информации, передаваемой нам посредством Интернета. Вся информация передается на собственный риск игрока. Однако, после получения переданной информации, БК предпринимает все разумные шаги по защите личной информации игрока от ненадлежащего использования, потери или несанкционированного доступа.

12.7. Изменения в Политике Конфиденциальности. Любые будущие изменения в Политике Конфиденциальности будут размещены на этой странице, и любые такие изменения вступают в силу с момента их публикации в пересмотренной Политике конфиденциальности.

12.8. 8. Политика БК по борьбе с отмыванием денег и международным терроризмом. БК осуществляет все должные меры по борьбе с отмыванием денег, полученных преступным путем, и борьбе с международным терроризмом (Политика AML). При этом, БК поддерживает сильную и принципиальную позицию по предотвращению всякого рода незаконной деятельности, а также все связанные с ним нормативно-правовые акты. Для исполнения данных обязательств БК обязана сообщать соответствующим официальным инстанциям, если имеются основания подозревать, что средства, внесенные игроком на счет, имеют отношение к деятельности по легализации доходов, полученных незаконным путем или финансированию терроризма. БК также будет обязана заблокировать такие средства игрока, а также принять другие меры, предусмотренные правилами AML-политики.

Отмывание средств означает:

12.8.1. сокрытие или сохранение конфиденциальности в отношении информации о настоящем происхождении, источнике, местоположении, способах избавления от, перемещениях, правах собственности либо других правах на имущество, полученное в результате незаконной деятельности (или об имуществе, полученном взамен такого имущества),

12.8.2. конвертация, перемещение, получение, владение или использование имущества, полученного в результате преступной деятельности (или имущества, полученного взамен такого имущества) с целью сокрытия незаконного происхождения такого имущества или содействие лицам, принимающим участие в преступной деятельности, во избежание юридических последствий их действий,

12.8.3. ситуацию, в которой имущество было получено в результате преступной деятельности, совершавшейся на территории другого государства.

В целях противодействия проникновению криминального капитала в экономику государства и противодействия распространению преступности, во многих странах ведется постоянная борьба с отмыванием денег и финансированием терроризма.

БК применяет внутренние нормативно-правовые акты и специальные программы мер, чтобы помочь государственным и международным организациям в борьбе с отмыванием денег и финансированием терроризма по всему миру.

Регистрируя счет в БК, игрок принимает на себя следующие обязательства:

12.8.4. Гарантирует, что будет следовать всем применимым законам и нормативно-правовым актам по противодействию отмыванию средств и финансированию терроризма, включая в том числе и Политику AML.

12.8.5. Подтверждает, что у игрока нет информации либо подозрений, относительно того, что средства, использованные для пополнения счета в прошлом, настоящем или будущем, получены из незаконного источника или имеют какое-либо отношение к легализации доходов, полученных незаконным путем, или к другой противоправной деятельности, запрещенной действующим законодательством либо инструкциями любых международных организаций;

12.8.6. Соглашается немедленно предоставлять БК любую информацию, которую БК считает необходимым запросить для соблюдения действующего законодательства и регулирующих требований в отношении противодействия легализации средств, полученных незаконным путем.

12.8.7. БК собирает и хранит документы, удостоверяющие личность игрока, а также отчеты о всех совершенных на счете операциях;

12.8.8. БК отслеживает подозрительные операции на счете игрока, а также операции, осуществленные при особых условиях;

12.8.9. БК оставляет за собой право в любой момент времени и на любом этапе отказать игроку в осуществлении операции, если у БК имеются основания полагать, что эта операция имеет какое-либо отношение к отмыванию денег и преступной деятельности. В соответствии с международным законодательством, БК не обязана уведомлять игрока о том, что его деятельность является подозрительной, и информация о ней была передана в соответствующие государственные органы.

13. ОТВЕТСТВЕННАЯ ИГРА

- История ставок

В разделах Личного кабинета «История ставок» можно просматривать всю историю предыдущих ставок, снятия и взносов, а также текущий баланс. Существует несколько

фильтров, позволяющих осуществлять более детальный поиск. Здесь можно посмотреть точно, на что, когда и сколько игрок ставил, выиграл и проиграл.

- Самоконтроль

Мы понимаем, что зависимость от азартных игр оказывает пагубное влияние не только на самих игроков, но также на их родных и близких.

С такими ситуациями очень сложно иметь дело.

Главное – это оказать поддержку и предоставить игрокам дополнительные варианты получения помощи, когда игроки будут готовы их рассмотреть.

В разделе «Обращение за помощью» перечислены ведущие организации, которые занимаются непосредственной помощью людям с игровой зависимостью.

Всем людям, близким к участникам пари, страдающим игровой зависимостью и желающим помочь им, БК рекомендует посетить веб-сайт организации Gam-Anon, специализирующейся на предоставлении помощи и поддержки в таких ситуациях:

www.gamanon.org.uk.

Ниже перечислены вопросы для самостоятельного тестирования.

Игрок может использовать их, чтобы оценить, много ли он тратит времени и денег на игру.

- Критиковали ли Вас когда-либо за то, что Вы играете в азартные игры?
- Лгали ли Вы когда-нибудь, чтобы скрыть количество денег или времени, которое Вы потратили на азартные игры?
- Играете ли Вы в одиночестве подолгу?
- Пропускаете ли Вы работу из-за азартных игр?
- Играете ли Вы, чтобы отвлечься от скучной жизни или избежать подавленного состояния?
- Тратите ли Вы «игровые деньги» на другие расходы с неохотой?
- Утратили ли Вы интерес к своей семье, друзьям или хобби из-за азартных игр?
- Проиграв, чувствуете ли Вы соблазн как можно быстрее отыграться?
- Когда Вы играете и у Вас заканчиваются деньги, чувствуете ли Вы досаду и отчаяние и потребность играть снова?
- Играете ли Вы до тех пор, пока не проиграете последнюю копейку?
- Обманывали, крали или занимали ли Вы деньги только для того, чтобы иметь деньги для игры или выплаты игровых долгов?
- Пребываете ли Вы в депрессии или в беспокойном состоянии из-за Вашего пристрастия к азартным играм?
- Играйте только в том случае, если Вы находите это занятие приносящим удовольствие.
- Считайте проигранные Вами деньги платой за развлечение и воспринимайте проигрыши как неотъемлемую часть игрового процесса.
- Не играйте только для того, чтобы отыграться.

- Установите для себя пределы затрат и/или времени, отведенного на игру, и придерживайтесь этих ограничений.
 - Не берите деньги для игры в долг.
- Обращение за помощью

Если игроку нужна помощь и поддержка в связи с азартными играми, существует несколько организаций, которые предлагают совет и помощь.

GamCare

Организация GamCare является ведущим официальным органом, обеспечивающим поддержку, предоставление советов и консультаций людям с игровой зависимостью.

Просьба звонить по телефону +44 808 8020 133 или посетить вебсайт

www.gamcare.org.uk

Gambling Therapy

Gambling Therapy предлагает помощь по телефону и форум для игроков с зависимостью по всему миру для обсуждения всех проблем, которые у них могут быть.

www.gamblingtherapy.org

Gamblers Anonymous

Gamblers Anonymous — многонациональное товарищество женщин и мужчин, которые объединились, чтобы как-то бороться с собственной зависимостью и помогать другим зависимым игрокам.

www.gamblersanonymous.org.uk

Be Gamble Aware

BeGambleAware® управляется и финансируется независимой благотворительной организацией — Responsible Gambling Trust, — осуществляющей деятельность под названием GambleAware.

www.begambleaware.org

GamBlock

Организация GamBlock предоставляет услуги лицам с игровой зависимостью путем блокирования доступа к игровым веб-сайтам.

www.gamblock.com

14. ЗАКРЫТИЕ ИГРОВОГО СЧЕТА И САМОИСКЛЮЧЕНИЕ

14.1. Если игрок хочет закрыть свой игровой счёт в БК, то для этого необходимо связаться со Службой поддержки БК. В большинстве случаев игрок сможет заново открыть свой счёт. Однако, если игрок настаивает на постоянном закрытии своего счёта, БК выполнит это пожелание, и его игровой счёт будет закрыт навсегда.

14.2. Самоисключение

Если игрок обеспокоен своим участием в азартных играх и, обдумав эту ситуацию, чувствует, что не может продолжать проводить время с БК и тратить деньги, то существует процедура самоисключения.

Самоисключение — это процедура, предусматривающая добровольное установление игроком периода времени, в течение которого он не будет иметь возможность размещать ставки на веб-сайте БК. Этот период может быть установлен на срок от 6 месяцев до 5 лет. Также существует возможность самоисключения на постоянной основе.

Если игрок решает применить самоисключение, ему необходимо помнить о следующих основных положениях:

- Игрок не будет иметь возможность вносить средства и размещать ставки на веб-сайте БК в течение выбранного им срока.
- Необходимо помнить о том, что решение о самоисключении является окончательным. БК не сможет открыть игровой счёт игрока до истечения выбранного срока.
- Для защиты игрока, чтобы игрок не мог воспользоваться услугами БК в течение периода самоисключения, БК закрывает любые другие обнаруженные БК игровые счета игрока. БК несет ответственности за какие-либо финансовые потери участников пари, открывших любые счета после того, как они самоисключились.
- При наличии положительного баланса на счете игрока, он будет иметь возможность вывести средства и после самоисключения.
- БК просит игрока обновить свои контактные данные (адрес или номер телефона), с тем, чтобы БК могла применить защитные меры против открытия им новых счетов с измененными контактными данными. В том случае, если была предоставлена неточная или неполная информация, либо данные игрока не были обновлены, БК не несет ответственности за последующие потери или другие обстоятельства, связанные с этими действиями.

15. KYC

Для соблюдения международных торговых стандартов и в целях защиты средств наших клиентов, БК действует исключительно в соответствии с Законом о борьбе с отмыванием денег, полученных незаконным путем, и для противодействия финансированию терроризма и преступной деятельности.

В БК создан и постоянно совершенствуется ряд процедур для борьбы с отмыванием денег, также БК внедрила и активно придерживается принципа «Знай своего клиента» (AML / KYC). Указанные процедуры и принцип обязательны для всех игроков БК и сотрудников БК. Кроме этого в БК четко определена политика взаимодействия с игроками, зарегистрированными на веб-сайте БК и имеющие личный аккаунт.

Указанные меры необходимы для того, чтобы все операции БК соответствовали международным стандартам борьбы с отмыванием денег, а также все документы, представленные игроком, соответствовали правовым требованиям и были актуальны. В связи с этим открывая аккаунт на веб-сайте, клиент безоговорочно принимает условия политики БК в области KYC, соглашается со следующими основными правилами и обязуется соблюдать их (с полным текстом правил KYC можно ознакомиться на веб-сайте БК):

- 15.1. БК имеет перечень документов, предоставляя которые игрок может подтвердить свою личность. По просьбе БК должны быть предоставлены дополнительные документы.
- 15.2. Вывод средств со счета разрешается только после проверки игрока, на основе предоставленной надлежащей документации. Вывод средств производится только на счет, принадлежащий лицу, идентифицированному как игрок БК (владелец персонального аккаунта (счета) на данном веб-сайте). Снятие средств третьими лицами запрещено. Внутренние переводы между игроками также запрещены.
- 15.3. БК обязана и имеет право, без предварительного согласия, поделиться с финансовыми учреждениями и правоохранительными органами информацией о игроке, как того требует действующий закон. Со своей стороны, игрок дает БК свое согласие на эти действия. Для выполнения этого пункта БК хранит любую информацию о платежных операциях игрока в течение минимум пяти лет.
- 15.4. Игрок обязуется соблюдать правовые нормы в том числе международные, направленные на борьбу с незаконным оборотом денежных средств, финансовым мошенничеством, отмыванием денег и легализацией средств, полученных незаконным путем.
- 15.5. Игрок обязуется предпринимать максимальные усилия для предотвращения прямого или косвенного соучастия в незаконной финансовой деятельности и любых других незаконных сделок с использованием веб-сайта БК.
- 15.6. Игрок гарантирует законное происхождение, правовую собственность и право использования денежных средств, зачисленных на собственный счет.
- 15.7. В случае подтверждения подозрительных сделок на счете игрока, пополнения счета из ненадежных источников (например, данные об отправителе и владельце счета не совпадают) и/или какие-либо действия с признаками мошенничества (включая любые возвраты или аннулирование платежей), БК оставляет за собой право провести внутреннее расследование, заблокировать или закрыть счет игрока, отменить все платежи и приостановить операции на счете до окончания официального расследования. При принятии решения БК руководствуется положениями действующего законодательства.
- 15.8. БК имеет право запросить дополнительную информацию об игроке, если метод вывода средств отличается от метода ввода средств. БК также оставляет за собой право заблокировать аккаунт игрока в ходе расследования, если игрок отказался предоставить дополнительную информацию, запрошенную БК.
- 15.9. В ходе расследования БК имеет право запрашивать дополнительные копии документов, подтверждающих личность игрока, а также копии банковских карточек, используемых для пополнения счета, копии платежных и других документов, подтверждающих законное владение и законное происхождение средств. Независимо от предоставленных копий БК имеет право требовать представления оригиналов документов для рассмотрения.
- 15.10. Отказ БК от выполнения операций, которые рассматриваются с точки зрения БК как подозрительные (включая блокирование или закрытие счета игрока), не является причиной гражданско-правовой ответственности БК за невыполнение обязательств перед игроком.
- 15.11. БК не обязана информировать игроков и других лиц о мерах, принятых в целях противодействия легализации (отмыванию) доходов от преступной деятельности и финансирования терроризма, за исключением информирования игроков о приостановлении работы определенного сервиса, об отказе выполнении просьб игрока, об отказе открытия счета и также о необходимости предоставления документов игрока.

- 15.12. Политика борьбы с отмыванием денег является неотъемлемой частью соглашения, на основе которого игрок открывает аккаунт на веб-сайте БК.

16. АКЦИИ, БОНУСЫ И ПРОМОКОДЫ

- 16.1. У каждого промокода есть правила использования. Условия использования промокодов могут отличаться по суммам, величине коэффициентов, видам спорта, типам пари, типам коэффициентов и т.д.
- 16.2. Условия использования промокода размещаются в рекламных и информационных материалах, через которые он распространяется, также могут быть уточнены у службы поддержки БК. При невыполнении условий промокода такой промокод не активируется и не может быть применен.
- 16.3. Операторы службы поддержки не имеют права выдавать игрокам промокоды. Промокоды предоставляются игрокам только на веб-сайте БК, в персональных смс-сообщениях, в рассылках/социальных сетях и пуш-сообщениях, либо в рекламных сообщениях.
- 16.4. Каждый промокод имеет сроки действия. При истечении срока действия промокод считается недействительным. Все промокоды одноразовые, т.е. могут быть активированы и применены клиентом только один раз.
- 16.5. Бонус может быть начислен только один раз на один аккаунт, адрес, адрес электронной почты, номер кредитной / дебетовой карты или IP-адрес.
- 16.6. БК оставляет за собой право удерживать любые бесплатные ставки, если у службы безопасности есть опасения, что есть нарушение Правил, или найти необычные цепочки ставок.
- 16.7. При расчёте пари по Ставке купоном действуют общие Правила организации азартных игр. Если при заключении пари по Ставке купоном были нарушены настоящие Правила, то такие пари аннулируются. Злоупотребление купонами. Если БК выявит злоупотребление купонами со стороны Клиента, то она имеет право аннулировать купоны такого Клиента, а также выигрыши по таким пари, и отказать ему в праве участвовать в любых акциях в дальнейшем без объяснения причин. Если у БК возникнут подозрения в нарушении правил использования купонов, то она вправе задержать выплаты по таким пари на срок до 7 (семи) рабочих дней с целью проведения проверки.

17. ПРАВИЛА CASINO.

- 17.1. Casino — это каталог интерактивных игровых приложений, запускающихся в браузере. Перед тем, как играть, рекомендуется ознакомиться с правилами конкретного приложения. Любая ставка в Casino считается принятой, после ее регистрации на сервере, ставки отмене и возвратам не подлежат
- 17.2. Баланс счета. Баланс в игровых приложениях является вашим балансом счёта на веб-сайте. Бонусные баллы не могут быть использованы для совершения ставок в Casino. Демо валюта — это виртуальная валюта, которая зачисляется клиенту на счет и позволяет делать ставки, не рискуя реальными деньгами. Участник не может сделать ставку, превышающую его сумму на счете. Ставка списывается со счёта после ее регистрации на сервере, выигрыш зачисляется на счет сразу после расчета ставки. Жалобы по ставкам, совершенным более 7 дней назад, не рассматриваются.
- 17.3. Жалобы и обратная связь. Если клиент имеет претензии по ставке, совершенной в Casino, ему необходимо обратиться в службу поддержки. Необходимо указать точную дату, время, приложение,

сумму и исход, на который была сделана ставка. Так же желательно максимально подробно описать ситуацию, прикрепив скриншот.

- 17.4. Участник пари признает, что исход игр определяет генератор случайных чисел, и соглашается с результатами таких игр. Участник соглашается, что в случае несоответствия отображаемого на экране результата и результата на игровом сервере, преимущество будет иметь результат на сервере.
- 17.5. Правила Barrel Of Money. Игровое приложение состоит из четырех модулей, в каждом из которых победные условия могут отличаться.
- Barrel Of Money: More-Less. Перед броском игрок задает значение и результат (больше\меньше). Исход определяется сравнением суммы значений на двух выпавших костях и сравнением с заданным игроком значением.
 - Barrel Of Money: One-To-Six. Перед броском игрок выбирает от одного до четырех вариантов граней на кубах. Исход выигрывает, если хотя бы на одном из выпавших кубов выпало выбранное значение.
 - Barrel Of Money: 1vs2. Перед броском игрок выбирает один из трех исходов (черный\ничья\белый). Исход (черный\белый) выигрывает, если на кубе выбранного игроком цвета выпало большее значение, чем на другом. Исход ничья выигрывает, если значения на двух кубах равны.
 - Barrel Of Money: Correct Score. Перед броском игрок выбирает от одного до восьми возможных значений. Исход выигрывает, если сумма значений на двух кубах совпадает с выбранной игроком.
- 17.6. Правила Night City Slots. Игровое приложение представляет из себя слот-машину с 5 барабанами, 3 линиями и 5 фиксированными линиями. Цель игры - сформировать выигрышные комбинации по линиям выплат. Выигрышная комбинация формируется, если одинаковые символы располагаются на одной линии выплат, последовательно (не прерываясь другими символами) от крайнего левого барабана к крайнему правому. Выигрыш за комбинацию равен коэффициенту для соответствующего количества символов, умноженного на ставку. В каждой линии оплачивается одна комбинация с максимальным выигрышем. Существуют особые символы, символ Wild позволяет заменить любой символ, кроме Scatter, если есть возможность использовать Wild в двух комбинациях, используется комбинация с максимальным коэффициентом. Символы Scatter активируются вне зависимости от их расположения на барабанах и линиях выплат. 3 Scatter символа - ставки на все линии возвращаются. 4 Scatter символа - все ставки рассчитываются по кф 10, активируется бонусная игра, коэффициент в которой может достигать 1000. 5 Scatter символов - все ставки рассчитываются по кф 100, активируется бонусная игра, коэффициент в которой может достигать 5000. Более подробную таблицу выплат, вы можете посмотреть в меню справки игрового приложения.
- 17.7. Правила Thimblorig. Перед началом игры игрок выбирает режим - с одним или двумя шарами. Затем шары помещаются под стаканы, и стаканы перемешиваются. Ставка считается совершенной, когда игрок выбирает один из трех стаканов. Исход выигрывает, если под выбранным игроком стаканом оказывается шар.
- 17.8. Правила Your Fortune. Прием ставок совершается на сектора колеса фортуны. Игрок вправе сделать несколько ставок на разные сектора. Исход выигрывает, если на колесе фортуны после прокрутки колеса фортуны, на выпавший сектор были ставки. Все ставки на выпавший сектор выигрывают по коэффициенту, равному номеру сектора, все остальные ставки проигрывают. В случае выигрыша игрок вправе сыграть в бонусную игру, поставив последний выигрыш на черный или белый сектор. Исход выигрывает, если на колесе выпадает сектор выбранного игроком цвета.