

Общество с ограниченной ответственностью Фирма «СТОМ»

Утверждено Приказом
Генерального директора
ООО Фирма «СТОМ»



от 08 сентября 2022 № 37

ПРАВИЛА АЗАРТНЫХ ИГР БУКМЕКЕРСКОЙ КОНТОРЫ ООО ФИРМА «СТОМ»

Краснодарский край 2022 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1. Основные понятия и термины	3
Раздел 2. Общие положения	6
Раздел 3. Виды пари	6
Раздел 4. Минимальная и максимальная ставки, максимальный выигрыш	9
Раздел 5. Регламент приема ставок описание организации и заключения пари	10

1. Основные понятия и термины

1.1. Букмекерская контора – игорное заведение, в котором организатор азартных игр заключает пари с участниками данного вида азартных игр.

1.2. Процессинговый центр букмекерской конторы – часть игорного заведения, в которой Букмекерская контора проводит учёт ставок, принятых от Клиента, проводит на основе информации, полученной от единого центра учета переводов ставок (ЕЦУПС) Букмекерской конторы, учёт интерактивных ставок, принятых от Клиента, фиксирует результаты азартных игр, рассчитывает суммы подлежащих выплате выигрышей, осуществляет представление информации о принятых ставках, интерактивных ставках и о рассчитанных выигрышах в пункты приёма ставок букмекерской конторы (ППС) и в единый центр учета переводов ставок (ЕЦУПС) букмекерской конторы.

1.3. Сайт – зарегистрированный на Букмекерскую контору сайт в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», имеющий доменное имя: betboom.ru.

1.4. Пункт приема ставок букмекерской конторы (ППС) – территориально обособленная часть игорного заведения, в которой организатор азартных игр заключает пари с участниками данного вида азартных игр и осуществляет представление информации о принятых ставках, выплаченных и невыплаченных выигрышах в Процессинговый центр букмекерской конторы или в Процессинговый центр интерактивных ставок букмекерской конторы.

1.5. Пари – азартная игра, при которой исход основанного на риске соглашения о выигрыше, заключаемого между Букмекерской конторой и Клиентом, зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет.

1.6. Ставка – денежные средства (Электронные рубли), передаваемые Клиентом Букмекерской конторе и служащие условием участия в пари в соответствии с настоящими Правилами.

1.7. Отмена пари – несостоявшееся пари, по которому расчет и выплата выигрыша не производятся. В случае отмены ставки, согласно условиям настоящих Правил, соглашение о выигрыше между Букмекерской конторой и Клиентом считается незаключенным, по такой ставке производится возврат денежных средств.

1.8. Линия (программа) – перечень предстоящих и происходящих, но не завершившихся, спортивных соревнований, на исход которых с Букмекерской конторой могут быть заключены пари. Предлагаемые коэффициенты выигрыша определяется Букмекерской конторой индивидуально для каждого опубликованного в Линии исхода соревнования.

1.9. Результат/исход события – результат события, на которое было заключено пари. Букмекерская контора вправе самостоятельно определять событие, от которого зависит исход пари.

1.10. Клиент – участник азартной игры, физическое, дееспособное, совершеннолетнее лицо, согласное с настоящими Правилами, заключающее пари с Букмекерской конторой на исход события.

1.11. Выигрыш – денежные средства, подлежащие выплате клиенту при наступлении результата пари, согласно настоящим Правилам.

1.12. Коэффициент выигрыша – предлагаемые Букмекерской конторой котировки различных исходов события, в зависимости от которых, после определения состоявшегося исхода события определяется сумма выигрыша Клиента.

1.13. Квитанция – документ, выдаваемый Букмекерской конторой Клиенту, в котором указана возможность заключения пари на событие, которое наступает или не наступает в ходе спортивного соревнования и размер ставки.

1.14. Кассовый чек – первичный учетный документ, отпечатанный контрольно-кассовой техникой на бумажном носителе, подтверждающий факт осуществления между Букмекерской конторой и Клиентом наличного денежного расчета и (или) расчета с использованием платежных карт, содержащий сведения об этих расчетах, зарегистрированных программно-аппаратными

средствами контрольно-кассовой техники, обеспечивающими надлежащий учет денежных средств при проведении расчетов.

1.15. Букмекерская карточка – средство электронной идентификации, предназначенное для доступа Клиента к игровому интерфейсу оборудования в пункте приема ставок, а также доступа к балансу игрового счета Клиента (количеству Электронных рублей).

1.16. Билет – официальная запись о совершенных ставках на электронном оборудовании (сервере) Букмекерской конторы.

1.17. Договорной матч – событие, в отношении которого имеются подозрения в его неспортивном характере. Подозрения могут исходить в том числе, но не ограничиваясь, от субъектов спорта (спортивные федерации, профессиональные спортивные лиги, ассоциации, союзы и т.д.), от российских, иностранных и международных организаций, специализирующихся на обнаружении, предупреждении или противодействии спортивным состязаниям с заранее определенным результатом (Sport Integrity Team, Federbet AISBL и др.), а также от других букмекерских контор, из открытых источников, в т.ч., СМИ. Наличие подозрений о договорном матче является безусловным основанием для объявления ставки недействительной и возврата ставки Клиенту.

1.18. Пароль – обозначение (числовое, буквенное либо смешанное), получаемое Клиентом в виде SMS-сообщения на указанный Клиентом номер телефона, служащее дополнительным идентификатором Клиента для целей оказания услуг по заключению пари. Ответственность за корректность данных телефонного номера возлагается на Клиента.

1.19. Основанное на риске соглашение о выигрыше – это основанное на риске соглашение о выигрыше, заключаемое между Букмекерской конторой и Клиентом в соответствии с действующим законодательством РФ, Правилами посещения букмекерской конторы ООО Фирма «СТОМ», настоящими Правилами азартных игр букмекерской конторы ООО Фирма «СТОМ», Правилами приема ставок и выплаты выигрышей букмекерской конторы ООО Фирма «СТОМ».

1.20. Квитанция на выплату выигрыша – документ, выдаваемый в кассе пункта приема ставок букмекерской конторы, подписываемый Клиентом при получении выигрыша, в случае если ставка Клиента признана выигравшей в соответствии с настоящими Правилами.

1.21. Персональные данные – фамилия, имя, отчество; дата рождения; данные документа, удостоверяющего личность (вид, серия, номер, дата выдачи, наименование органа, выдавшего документ, код подразделения органа, выдавшего документ); адрес места жительства в РФ (в соответствии с паспортными данными) с указанием района, города, населенного пункта, улицы, дома, корпуса, номера квартиры; для иностранных граждан – адрес в стране проживания; дата приема ставки; размер ставки; наименование официального спортивного соревнования и дата его проведения; размер выигрыша; дата выплаты выигрыша, контактный телефон.

1.22. Технические средства связи – технические и (или) программно-технические средства, используемые для формирования, приема, обработки, хранения, передачи, доставки информации. Технические средства связи, находящиеся в пункте приема ставок букмекерской конторы предназначены для приема информации из процессингового центра букмекерской конторы о рассчитанных выигрышах, о развитии и об исходе события, от которого зависит результат пари, передачи информации в процессинговый центр букмекерской конторы о принятых ставках, выплаченных и невыплаченных выигрышах. Технические средства связи, находящиеся в процессинговом центре букмекерской конторы предназначены для приема информации из пунктов приема ставок букмекерской конторы о принятых ставках, выплаченных и невыплаченных выигрышах, передачи информации о рассчитанных выигрышах, о развитии и об исходе события, от которого зависит результат пари, в пункты приема ставок букмекерской конторы.

1.23. Единый центр учета переводов ставок (ЕЦУПС) Букмекерской конторы – кредитная организация, в том числе небанковская кредитная организация, осуществляющая деятельность по приёму от Клиента по его поручению денежных средств, в том числе

электронных денежных средств, за исключением почтовых переводов, их учёту и переводу Букмекерской конторе.

1.24. Интерактивная ставка – денежные средства/электронные денежные средства (Электронные рубли), передаваемые с использованием электронных средств платежа единым центром учета переводов ставок Букмекерской конторе по поручению Клиента и служащие условием участия в пари в соответствии с настоящими Правилами.

1.25. Онлайн-ставки – данное понятие используется в тексте настоящих Правил и обозначает ставки или интерактивные ставки, принятые после момента начала события и до момента окончания события. Онлайн-ставки, сделанные после определения исхода события, считаются подлежащими оплате с коэффициентом 1. Информация, которая дается организатором во время приема Онлайн-ставок (счет матча, сыгранное время и т.д.), несет лишь информативный характер и не может быть основанием для расчета ставок.

1.26. Электронное средство платежа – средство или способ, позволяющий Клиенту Букмекерской конторы составлять, удостоверить и передавать распоряжения в ЕЦУПС для осуществления перевода денежных средств Букмекерской конторы в рамках применяемых форм безналичных расчётов с использованием информационно-коммуникационных технологий, электронных носителей информации, в том числе платёжных карт, а также иных технических устройств.

1.27. Электронный рубль – обменный знак игорного заведения. Клиент получает обменные знаки игорного заведения в обмен на уплаченные им денежные средства. При осуществлении ставки/интерактивной ставки обмен осуществляется из расчета 1 рубль – 1 электронный рубль.

1.28. Выкуп ставки – это инициированное Букмекерской конторой индивидуальное предложение, адресованное Клиенту, направленное на изменение одного или нескольких условий Пари (коэффициент, время расчета события и др.) с целью фиксации нового результата и завершения Пари на текущий момент времени (до момента фактического завершения события, на результат которого заключалось Пари). Понятие «Выкуп ставки» и производные от него – это условное наименование описанной выше процедуры изменения условий Пари с согласия Клиента, при которой, никаких сделок купли-продажи Ставок, Интерактивных ставок или Пари не заключается.

1.29. Игровой счет – виртуальный счет Клиента, служащий для учёта Электронных рублей, находящихся в его распоряжении.

1.30. Блокировка игрового счета – ограничение, применяемое Букмекерской конторой в отношении игрового счета Клиента в случае нарушения им требований, установленных настоящими Правилами или законом и предусматривающее приостановление возможности доступа Клиента к его игровому счету при котором Клиент не может войти в свой игровой счет до устранения оснований ограничения.

1.31. Приостановка игрового счета – ограничение, применяемое Букмекерской конторой в отношении игрового счета Клиента в случае нарушения им требований, установленных настоящими Правилами или законом и предусматривающее временное приостановление любых операций с Электронными рублями, без ограничения доступа Клиента к игровому счету до устранения оснований ограничения.

1.32. Фрибеты – направленные на увеличение активности Клиентов бонусы. Фрибеты предназначены для использования Клиентом для заключения Пари. В случае выигрыша Клиента в Пари с использованием Фрибета – расчет выигрыша осуществляется за вычетом суммы использованного Фрибета.

1.33. Подозрительное пари – деятельность Клиента по заключению пари, не соответствующая обычным или ожидаемым моделям такого пари и/или не соответствующая предшествующему и/или последующему поведению Клиента при заключении пари (несоответствие может относиться в том числе, но не ограничиваясь, к размеру, объему, манере сделанных ставок), свидетельствующая о манипулировании событием заключённого пари в ущерб Букмекерской конторе. С целью проверки пари на предмет подозрительности Букмекерская

контора вправе проводить внутреннюю проверку, включающую в себя анализ игровых счетов, с которых были совершены ставки, анализ ставок, групп ставок и исходов, на которые были совершены ставки. Пари признается подозрительным Букмекерской конторой в одностороннем порядке.

1.34. Сведения об организаторе:

Общество с ограниченной ответственностью Фирма «СТОМ».

Адрес местонахождения Букмекерской конторы: 353733, Краснодарский край, муниципальный район Каневской, сельское поселение Каневское, станица Каневская, улица Ленина, дом 136, комната 5/1. ИНН 7705005321, ОГРН 1027739014291.

2. Общие положения

Настоящие правила разработаны в соответствии с Конституцией Российской Федерации и действующим законодательством Российской Федерации, в том числе, Федеральным законом от 29.12.2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», Законом РФ от 07.02.1992 г. № 2300-1 "О защите прав потребителей", гражданским законодательством Российской Федерации.

Пари заключается в кассе пункта приема ставок букмекерской конторы, и (или) посредством Интерактивной ставки в момент совершения ставки. Условия пари подтверждаются Клиентом при помощи технических средств связи пункта приема ставок после заключения пари, либо посредством функционала Сайта (при осуществлении Интерактивных ставок).

В доступном для посетителей игорного заведения месте размещены Правила посещения букмекерской конторы ООО Фирма «СТОМ», Правила азартных игр букмекерской конторы ООО Фирма «СТОМ», Правила приема ставок и выплаты выигрышей букмекерской конторы ООО Фирма «СТОМ» и иные документы, наличие которых предусмотрено действующим законодательством Российской Федерации.

3. Виды пари

3.1. В командных соревнованиях используется понятия «Хозяева» (принимающие команды) и «Гости» (гостевые команды), за исключением следующих случаев:

- когда обе команды из одного города;
- когда игры проводятся в том же городе, в случае международных турниров – в той же стране;
- когда это финальный этап игры за кубок страны;
- когда проводится товарищеский матч;
- когда согласно официальному календарю турнира или чемпионата игра должна была состояться на поле первой команды, однако из-за наличия недостаточных условий или каких-либо препятствий для проведения игры на поле первой команды, она проводится на поле второй команды или на нейтральном поле.

В линии команды-хозяева стоят на первом месте (обозначаются «1»), а команды-гости – на втором («2»). Во всех остальных случаях нумерация участников соревнований в линии условная, а данные о месте проведения носят информативный характер.

3.2. Ставки на исход

- Победа первой команды – в линии обозначается символом «1».
- Ничья – обозначается символом «X».
- Победа второй команды – обозначается символом «2».

3.3. Двойной шанс:

• Победа первой команды или ничья – обозначается «1X». Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы победила первая команда или случилась ничья.

• Победа первой команды или победа второй команды – обозначается «12». Для выигрыша ставки на такой исход необходимо, чтобы хотя бы один из соперников победил, т.е. чтобы не было ничьей.

• Победа второй команды или ничья – обозначается «X2». Для выигрыша ставки на такой исход необходимо, чтобы победила вторая команда или случилась ничья.

3.4. «Пари с учетом форы» (Азиатский гандикап)

Фора – значение, описывающее преимущество либо отставание участника соревнования, выраженное в голах/очках/сетах/секундах и т.д., которое задается Букмекерской конторой.

Исход события с учетом форы определяется следующим образом: значение форы прибавляется к результату события, на который Клиент сделал ставку. Если полученный таким образом результат в пользу выбранного Клиентом участника события, то последний считается победителем и ставки на его победу с учетом форы выигрывают. Выплаты производятся с коэффициентом выигрыша, указанным в описании ставки. Если результат в пользу соперника – ставки проиграны. Если полученный с помощью прибавления форы результат оказывается равным, то коэффициент выплаты по такому исходу равен «1».

Фора бывает целочисленной, кратной 0,5 и кратной 0,25.

3.4.1. Пари с учетом форы (фора кратная 0,5)

Если фора нецелочисленная и кратна 0,5, то она рассчитывается по той же процедуре, что и ставки с целочисленной форой. В этом случае ничья с форой невозможна по условиям пари.

Например:

На матч Манчестер Юнайтед - Барселона предлагается ставка на победу Манчестера с форой -0,5 и, соответственно, на победу Барселоны с форой +0,5. Если Клиент ставит на победу Манчестера с указанной форой, то необходимо, чтобы Манчестер победил в этом матче, чтобы данная ставка выиграла. Если Клиент ставит на Барселону с форой (+0,5), то, его ставка выигрывает, если матч заканчивается вничью или Барселона выигрывает.

В случае если в событии участвует явный фаворит, его команде-сопернику могут дать преимущество больше, чем в полгола Реал Мадрид (-2,5) играет против Тенерифе (+2,5).

В данном случае Реал Мадрид должен выиграть матч с преимуществом в три гола или больше, чтобы ставка Клиента на него выиграла.

3.4.2. Пари с учетом форы (фора кратная 0,25)

В случае, когда Клиент делает ставку с форой, кратной 0,25, то такая ставка условно разбивается на две ближайшие форы, кратные 0,5. **Например:**

- Ставка с форой (+0,25) разбивается на ставку с форой (0) и ставку с форой (+0,5).
- Ставка с форой (+0,75) разбивается на ставку с форой (+0,5) и ставку с форой (+1).
- Ставка с форой (-1,25) разбивается на ставку с форой (-1) и ставку с форой (-1,5).
- Ставка с форой (-2,75) разбивается на ставку с форой (-2,5) и ставку с форой (-3).

На каждую из таких ставок приходится ровно половина поставленной суммы. Общая выплата по ставке будет равна сумме выплат таких двух ставок. В зависимости от результата, Клиент может:

- выиграть обе ставки;
- выиграть одну, а по второй получить возврат;
- проиграть одну, а по второй получить возврат;
- проиграть обе ставки.

Например:

Интер Милан (-0,75) играет против Фиорентина (+0,75).

В данном случае, ставка на Интер Милан делится на две отдельные ставки:

- одну – с форой -0,5;
- другую – с форой -1.

В случае если Интер Милан выигрывает с преимуществом в один гол, Клиент выигрывает условную ставку с форой (-0,5), а условная ставка с форой (-1) рассчитывается с коэффициентом (1). В случае победы команды Интер Милан с преимуществом в два или более голов, то ставка Клиента выигрывает. В случае если Интер Милан не выигрывает, то ставка Клиента проигрывает.

3.5. «Пари на тотал»

Тотал – общее количество голов/очков/геймов и т.п., забитых/набранных/сыгранных и т.п. в одном матче обеими командами. Тотал задается Букмекерской конторой. Для выигрыша Клиенту необходимо угадать, будет тотал события больше, меньше либо равен заданному в линии тоталу.

Например:

Букмекерская контора установила тотал футбольного матча (общая сумма мячей) – 3. Предлагается пари по двум исходам: меньше или больше тотала.

Если сумма забитых мячей в матче составляет меньше 3-х (исходы 0:0, 1:1), ставки на тотал меньше 3-х выигрывают, а ставки на тотал больше 3-х – проигрывают.

Если общая сумма забитых мячей превышает 3 (исходы 2:2, 3:1 и т.д.) – ставки на тотал меньше 3-х проигрывают, а на тотал больше 3-х, соответственно, выигрывают.

Если же в футбольном матче общее количество забитых мячей равно 3, то все ставки на тотал больше или меньше 3-х получают коэффициент выигрыша "1", то есть Клиенту возвращается поставленная им сумма.

Для тоталов со значениями, кратными (1), (0,5) и (0,25), применяются схожие правила расчета с описанными для фор.

При определении индивидуальных тоталов в расчет принимаются только голы, забитые в ворота соперника команды, на которую принимается тотал.

3.6. «Точный счет»

В этом пари Клиенту нужно угадать точный счет матча. Букмекерская компания предлагает варианты исходов, которые отображаются в линии.

Например:

Клиент совершает ставку на точный счёт события (1:0).

В случае если событие заканчивается со счётом 1:0, то такая ставка выигрывает.

3.7. «Тайм-матч»

Необходимо угадать исход первого тайма и всего матча одновременно. В линии для обозначения этих исходов используются начальные буквы: «П» – победа, «Н» – ничья; при этом на первом месте ставится исход первого тайма, а на втором – матча.

Например:

П2П1 означает победу второй команды (П2) в первом тайме и победу первой команды (П1) в матче.

3.8. «Сравнение результативности таймов» (таймов, четвертей, и др.)

В данном пари необходимо угадать, какой из таймов (периодов, четвертей, геймов, сетов, иннингов и др.) матча окажется более результативным или в каких результативность будет одинаковой.

Например:

Для выигрыша ставки «второй период больше первого» необходимо, чтобы во втором периоде было заброшено больше шайб, чем в первом. Эта ставка проигрывает при большей результативности первого периода или при их равной результативности в двух периодах.

3.9. «Ставки на время, когда произойдет то или иное событие» (время первого гола, первой желтой карты и т.д.)

Предлагается угадать порядковую минуту, на которой произойдет событие. Точное время для расчета таких ставок определяется без учета секунд.

Например:

Если первый гол забит, когда с начала матча прошло 00мин 10сек, считается, что время первого гола – «1-я минута»; 06мин 10сек – «7-я минута»; 06мин 59сек – «7-я минута»; 10мин 00сек – «11-я минута».

3.10. «Хозяева-гости»

Существует два варианта этого пари:

- победитель (группа хозяев или гостей) определяется на основании разницы забитых/заброшенных/набранных голов/шайб/очков;

• победитель (группа хозяев или гостей) определяется на основании разницы количества побед.

3.11. «Результат участника»

В этом пари необходимо угадать один из показателей эффективности участника соревнований:

- достигнет ли участник определенной стадии соревнования (например, 1/8, 1/4, 1/2 финала, и т.п.);
- какое место займет участник в соревновании (группе, подгруппе и т.п.);
- пройдет ли в следующий раунд.

Если выход участника в следующий раунд позднее отменен по любым причинам, то отмена во внимание не принимается и выплата будет производиться по результатам состоявшихся матчей. В случае изменения очередности проведения игр на полях команд (участников), ставки на выход в следующий раунд сохраняют силу, если участники встречаются несколько раз. В случае если один из матчей не состоялся или был прерван, а также, если результат первого матча был изменен, факт выхода команды (участника) в следующий раунд определяет результат пари. Если ни один из матчей не состоялся, коэффициенты выигрыша для таких ставок принимаются равными «1».

В том случае, когда заявленный в соревновании участник по какой-либо причине (травма, отказ и т.п.) не может завершить участие в соревновании (если оно на этот момент не приостановлено), ставки на результат этого участника считаются действительными. То есть, ставки выигрывают, если результат достигнут, и проигрывают, когда результат не достигнут (если в линии не указано иное). Если участник соревнований по какой-либо причине снимается, до начала соревнований ставки на результат данного участника подлежат возврату.

3.12. «Чет-нечет»

Ставки на «чет» или «нечет» рассчитываются исходя из общего количества голов или очков. Ставка на «чет» при окончательном результате «0:0» рассчитывается как «выигрыш».

Размеры ставок «Теннис (1;2)», «Теннисный бой (1;2)»

Клиентам, в пунктах приема ставок Букмекерской конторы предлагаются следующие номиналы ставок: 250 рублей, 500 рублей, 1 000 рублей, 2 000 рублей, 3 000 рублей, Клиентам могут быть предложены ставки «Теннисный бой 1», «Теннисный бой 2», «Теннис1» и «Теннис 2» также номиналом 100 рублей, 50 рублей, 25 рублей.

Букмекерская контора может предлагать и другие виды ставок.

В случае если выигрыш, рассчитанный с учетом коэффициента, установленного Разделом 3 настоящих Правил, превышает сумму максимального выигрыша, размер которого определен пунктах 4.1-4.3 Раздела 4 настоящих Правил, то выигрыш выплачивается в пределах, определенных пунктами 4.1-4.3 Раздела 4 настоящих Правил.

4. Минимальная и максимальная ставки, максимальный выигрыш

4.1. Максимальная сумма выигрыша одной ставки, принятой на «Теннис 38», «Теннис 37», «Теннис 80», «Теннис Gold» в ППС или принятой посредством Сайта (Интерактивная ставка) не может превышать 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей. Если выигрыш с учетом коэффициента превышает 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей, выигрыш выплачивается только в размере 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей.

4.2. Максимальная сумма выигрыша одной ставки, принятой на «Теннисный бой 1», «Теннисный бой 2», «Теннис 1», «Теннис 2» в ППС не может превышать 8 000 000 (Восемь миллионов) рублей. Если выигрыш с учетом коэффициента превышает 8 000 000 (Восемь миллионов) рублей, выигрыш выплачивается только в размере 8 000 000 (Восемь миллионов) рублей.

4.3. Максимальная сумма выигрыша одной ставки, принятой на «Теннис 38», «Теннисный бой 1», «Теннисный бой 2», «Теннис 1», «Теннис 2», «Теннис X», «Теннис 37», «Теннис 80 / Теннис 80+», «Теннис Gold» принятой посредством Сайта (Интерактивная ставка) не может превышать 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей. Если выигрыш с учетом коэффициента

превышает 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей, выигрыш выплачивается только в размере 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей.

4.4. Максимальная сумма выигрыша одной ставки на событие (ставка Ординар, Экспресс-ставка, Система ставок) принятой посредством Сайта (Интерактивная ставка) не может превышать 10 000 000 (Десять миллионов) рублей. Если выигрыш одной ставки на событие (ставка Ординар, Экспресс-ставка, Система ставок) принятой посредством Сайта (Интерактивная ставка) с учетом коэффициента превышает 10 000 000 (Десять миллионов) рублей, выигрыш выплачивается только в размере 10 000 000 (Десять миллионов) рублей.

4.5. Максимальная сумма выигрыша одной ставки на событие (ставка Ординар, Экспресс-ставка, Система ставок) принятой в ППС не может превышать 2 000 000 (Два) миллиона рублей. Если выигрыш одной ставки на событие (ставка Ординар, Экспресс-ставка, Система ставок) принятой в ППС с учетом коэффициента превышает 2 000 000 (Два миллиона) рублей, выигрыш выплачивается только в размере 2 000 000 (Два миллиона) рублей.

4.6. Букмекерская контора оставляет за собой право на ограничения размеров максимальных и минимальных ставок на любое событие, а также на введение и снятие особых ограничений по счетам отдельных Клиентов на любой срок без уведомления и объяснения причин.

4.7. Букмекерская контора оставляет за собой право в одностороннем порядке изменять размер коэффициента выигрыша по всем видам ставок, отраженным в настоящих Правилах. В экспресс-ставке и в ставке на систему запрещается включать различные исходы, относящиеся к одному и тому же матчу, даже если они не взаимосвязаны напрямую. Если в экспресс или систему были включены любые исходы, относящиеся к одному матчу, то данная ставка подлежит отмене.

5. Регламент приема ставок описание организации и заключения пари

5.1. Суть пари на событие заключается в принятии ставок на прогноз возможного варианта (далее: исход события) спортивного соревнования (далее: события), при этом выигрыш обусловлен фактом частичного или полного совпадения прогноза.

Так как в международных турнирах названия команд, возможные исходы событий и их условное обозначение (термины), даются организаторами событий на иностранных языках, поэтому программа игр, результаты событий, чек, настоящие Правила, порядок открытия и управления игровыми счетами могут быть введены Организатором в употребление также в иноязычных версиях.

5.2. Факт выигрыша или не выигрыша принятой ставки определяется записью факта состоявшегося события или группы событий, учитывая исход (результат) события. Исход (результат) события определяется согласно информации, данной официальным организатором и/или организаторами события.

Если результат состоявшегося события позднее по каким-либо причинам был аннулирован, то это обстоятельство не учитывается, а ставки подлежат выплате согласно первоначальным (фактическим) результатам, за исключением случаев, когда оригинальные опубликованные результаты события были изменены в течение 24 часов после их первоначальной публикации.

ФУТБОЛ	
Международные первенства ФИФА (FIFA)	http://www.fifa.com
Европейские первенства УЕФА (UEFA)	http://www.uefa.com
Лига Чемпионов Северной Америки КОНКАКАФ (CONCACAF)	http://www.concacaf.com
Лига Чемпионов Южной Америки КОНМЕБОЛ (CONMEBOL)	http://www.conmebol.com

Лига Чемпионов Африки КАФ (CAF)	http://www.cafonline.com
Лига Чемпионов Азии (AFC)	http://www.the-afc.com
Кубок Арабских Стран, Лига Чемпионов Арабских стран	http://www.soccerway.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Азербайджан	http://www.pfl.az В случае отсутствия информации: http://www.affa.az
Албания	http://www.fshf.org
Алжир	http://www.lfp.dz В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
ОАЭ	http://http://www.uaefa.ae В случае отсутствия информации: http://www.uae2.agleague.ae
США 1. MLS 2. USL 3. NASL 4. NWSL 5. WPSL	1. http://www.mlssoccer.com 2. http://www.uslsoccer.com 3. http://www.nasl.com 4. http://www.nwslsoccer.com 5. http://www.nwslsoccer.com
Англия	http://www.premierleague.com В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
Ангола	http://www.girabola.com
Андорра	http://www.faf.ad
Австралия	http://www.a-league.com.au В случае отсутствия информации: http://www.myfootball.com.au
Австрия	http://www.bundesliga.at В случае отсутствия информации: http://www.oefb.at
Аргентина Кубок Аргентины	http://www.saf.com.ar http://www.copaargentina.org В случае отсутствия информации: http://www.afa.com.ar
Бахрейн	http://www.bfa.bh
Бангладеш	http://www.bff.com.bd
Беларусь	http://www.football.by В случае отсутствия информации: http://www.abff.by
Бельгия Лига Проксимум (PROXIMUS LEAGUE)	http://www.sport.be http://www.proximus-sports.be/nl/voetbal/proximus-league В случае отсутствия информации: http://www.belgianfootball.be
Ботсвана	http://www.bfa.co.bw В случае отсутствия информации: http://www.belgianfootball.be

Боливия	http://www.fbf.sidbol.com В случае отсутствия информации: http://www.lfpb.paraelfutbol.com
Босния и Герцеговина	http://www.nfsbih.ba
Болгария	http://www.fpleague.bg В случае отсутствия информации: http://www.bfunion.bg
Бразилия 1. ПАУЛИСТА (PAULISTA) 2. МИНЕЙРО (MINEIRO) 3. ПАРАНАЕНС (PARANAENSE) 4. СИАРЕНС (SEARENSE) 5. ГОУЧО (GAUCHO) 6. ПАРАЕНС (PARAENSE) 7. ПЕРНАМБАЧО (PERNAMBUCO) 8. КАТАРИНЕНС (CATARINENSE)	http://www.cbf.com.br 1. http://www.futebolpaulista.com.br 2. fmf.com.br 3. http://www.federacaopr.com.br 4. http://www.futebolcearense.com.br 5. http://www.fgf.com.br 6. http://www.fpfpara.com.br 7. http://fpf-pe.com.br/pt/home 8. http://fcf.com.br В случае отсутствия информации: http://www.fferj.com.br
Гана	http://www.ghanafa.org
Германия 1. DFB	http://www.bundesliga.com 1. http://www.dfb.de В случае отсутствия информации: http://www.kicker.de
Гватемала	http://ligagt.org В случае отсутствия информации: http://www.guatefutbol.com
Дания	http://www.superliga.dk В случае отсутствия информации: http://www.dbu.dk
Египет	http://www.efa.com.eg В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Замбия	http://www.fazfootball.com
Зимбабве	premierleague.co.zw В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
Эквадор	http://www.ecuafutbol.org В случае отсутствия информации: http://www.futbolecuador.com
Эстония	http://www.jalgpall.ee
Таиланд	http://www.thaileague.co.th
Тунис	http://www.ftf.org.tn
Турция	http://www.tff.org.tr
Индонезия	http://www.liga-indonesia.id
Ирландия	http://www.sseairtricityleague.ie
Исландия	http://www.ksi.is
Испания	http://www.laliga.es В случае отсутствия

	информации: http://www.espn.com
Израиль	http://www.football.org.il В случае отсутствия информации: http://www.one.co.il
Италия 1. Серия А 2. Серия В 3. Лига Про (PRO)	http://www.legaseriea.it http://www.legab.it http://www.lega-pro.com В случае отсутствия информации: http://www.figc.it
Иран	http://www.persianleague.com В случае отсутствия информации: http://www.iranleague.ir
Латвия	http://www.lff.lv
Польша	http://www.ekstraklasa.org В случае отсутствия информации: http://www.pzpn.pl
Ливан	http://lebanesefootballassociation.com В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Лихтенштейн	http://www.lfv.li
Литва	http://www.lff.lt
Люксембург	http://www.flf.lu
Хорватия	http://www.prva-hnl.hr В случае отсутствия информации: http://www.hns-cff.hr
Камерун	http://www.soccerway.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Канада	http://www.canadiansoccerleague.ca
Кипр	http://www.cfa.com.cy
Колумбия	http://www.dimayor.com.co
Конго	http://www.leopardsfoot.com
Косово	http://www.ffk-kosova.com
Коста Рика	http://www.unafut.com В случае отсутствия информации: http://ligadeascensocr.com
Кот-д'Ивуар	http://www.fificiv.com В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
ЮАР	http://www.psl.co.za
Армения	http://www.ffa.am
Южная Корея	http://www.kleague.com В случае отсутствия информации: http://www.n-league.net
Северная Ирландия	http://www.nifootballleague.com
Индия	http://www.the-aiff.com
Гондурас	http://www.lnphn.com
Гонконг	http://www.hkfa.com

Иордания	http://www.jfa.com.jo/en
Греция	http://www.superleaguegreece.net
Венгрия	http://www.mlsz.hu
Казахстан	http://www.pflk.kz
Япония	http://www.jleague.jp
Малайзия	http://www.fam.org.my В случае отсутствия информации: http://www.malaysianfootballleague.com
Мальта	http://www.mfa.com.mt В случае отсутствия информации: http://www.maltafootball.com
Макао	http://www.macaufa.com
Македония	http://www.ffmpeg.com.mk
Марокко	http://www.frmf.ma
Мексика	http://www.femexfut.org.mx
1. Liga MX	http://www.ligamx.net
2. Ascenso MX	http://www.ascensomx.net
Молдова	http://www.fmf.md
Ямайка	http://premierleaguejamaica.com.jm
Нигерия	http://npfl.ng
Нидерланды	https://eredivisie.nl/nl-nl
1. KNVB	http://www.knvb.nl
2. Kitchen Champion Division	https://keukenkampioendivisie.nl В случае отсутствия информации: http://www.foxsports.nl
Никарагуа	http://www.ligaprimera.com
Новая Зеландия	http://www.nzfootball.co.nz
Норвегия	https://www.eliteserien.no В случае отсутствия информации: http://www.fotball.no
Шотландия	http://www.spfl.co.uk В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
Швеция	https://www.allsvenskan.se
1. SUPERETTAN	https://www.superettan.se В случае отсутствия информации: http://www.svenskfotboll.se
Швейцария	http://www.sfl.ch В случае отсутствия информации: http://www.football.ch
Уганда	http://www.upl.co.ug В случае отсутствия информации: http://www.fufa.co.ug
Уэльс	http://www.wpl.cymru
Узбекистан	http://www.pfl.uz
Украина	http://www.upl.ua В случае отсутствия информации: http://pfl.ua

Уругвай	http://www.auf.org.uy В случае отсутствия информации: http://elascenso.com
Чехия	http://www.fotbal.cz В случае отсутствия информации: http://en.fortunaliga.cz
Черногория	http://www.fscg.me
Чили	http://www.anfp.cl
Китай	http://csl-china.com В случае отсутствия информации: http://www.thecfa.cn
Пакистан	http://www.footballpakistan.com
Палестина	http://www.pfa.ps
Панама	http://www.fepafut.com В случае отсутствия информации: http://lpf.com.pa
Парагвай	http://www.apf.org.py
Перу	http://adfp.org.pe В случае отсутствия информации: http://www.peru.com/futbol
Португалия	http://www.ligaportugal.pt В случае отсутствия информации: http://www.maisfutebol.iol.pt
Гибралтар	http://www.gibraltarfa.com
Руанда	http://www.ferwafa.rw
Румыния	http://www.lpf.ro В случае отсутствия информации: http://www.prosport.ro
Россия 1. Премьер Лига 2. ФНЛ (FNL) 3. ПФЛ (PFL)	https://premierliga.ru/ http://www.lfnl.ru http://www.pfl-russia.com
Сальвадор	http://www.fesfut.org.sv В случае отсутствия информации: http://www.primerafutboles.com
Сан-Марино	http://www.fsgc.sm
Саудовская Аравия	http://www.spl.com.sa В случае отсутствия информации: http://www.saff.com.sa
Сенегал	http://www.lsfpsn
Сербия	http://www.superliga.rs В случае отсутствия информации: https://prvaliga.rs
Сингапур	http://www.fas.org.sg
Сирия	http://www.syrian-soccer.com В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Словакия Fortuna League	http://www.futbalsfz.sk http://www.fortunaliga.sk

	В случае отсутствия информации: https://futbalnet.sk
Словения	http://www.nzs.si
Судан	http://www.soccerway.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Венесуэла	http://www.federacionvenezolanadefutbol.org
Вьетнам	https://www.vff.org.vn В случае отсутствия информации: https://vpf.vn
Грузия	http://www.erovnuliliga.ge В случае отсутствия информации: http://www.gff.ge
Танзания	http://www.tff.or.tz
Таджикистан	http://www.fft.tj В случае отсутствия информации: https://tfl.tj
Тринидад и Тобаго	http://www.soccerway.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Катар	http://www.qfa.com.qa В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Кения	http://www.kenyapremierleague.com В случае отсутствия информации: http://footballkenya.org
Кувейт	http://www.kfa.org.kw В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Оман	http://www.opl.om
Фарерские острова	http://www.fsf.fo
Филиппины	https://www.pfltv.ph В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Финляндия	http://www.veikkausliiga.com В случае отсутствия информации: http://www.palloliitto.fi
Франция	http://www.ligue1.com В случае отсутствия информации: http://www.lfp.fr
ХОККЕЙ	
Международные первенства	http://www.iihf.com
Лига Чемпионов	http://www.championshockeyleague.com
Азиатская лига	http://www.alhockey.com
Альпийская хоккейная лига	http://www.alps.hockey
Международная хоккейная лига (MOL)	http://www.icehockey.hu
БиНи Лига (BeNe League)	http://www.beneleague-icehockey.com
США	
1. НХЛ (NHL)	http://www.nhl.com
2. АХЛ (AHL)	http://www.theahl.com
3. ЕСНЛ	http://www.echl.com

4. EHL 5. NAHL 6. NCAA 7. USPHL 8. NWHL	http://www.easternhockeyleague.org http://www.nahl.com https://www.ncaa.com http://www.usphl.com http://www.nwhleague.com
Австралия	http://www.theaihl.com В случае отсутствия информации: http://www.iha.org.au
Австрия	http://www.erstebankliga.at В случае отсутствия информации: http://www.hockey.at
Беларусь	http://www.hockey.by
Германия 1. DEL 2. DEL 2	http://www.del.org http://www.del-2.org В случае отсутствия информации: http://www.deb-online.de
Дания	http://www.ishockey.dk
Эстония	http://www.eestihoki.ee В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Испания	http://www.fedhielo.com
Италия	http://www.fisg.it
Латвия	http://www.lhf.lv
Польша	http://www.polskahokejliga.pl
Литва	http://www.hockey.lt
Хорватия	http://www.hrhokej.net
Канада 1. OHL 2. QMJHL 3. CHL 4. BCHL 5. CCHL 6. WHL 7. CWHL 8. LHJQ 9. OJHL 10. RBC 11. VIJHL 12. OUA 13. SJHL	http://www.ontariohockeyleague.com http://www.theqmjhl.ca http://www.chl.ca http://www.bchl.ca http://www.thecchl.ca http://www.whl.ca http://www.thecwhl.com http://www.lhjaaaq.com http://www.ojhl.ca http://www.hockeycanada.ca http://www.vijhl.com http://www.oua.ca http://www.sjhl.ca
Венгрия	http://www.jegkorongszovetseg.hu
Казахстан	http://www.icehockey.kz
Япония	http://www.jihf.or.jp
Великобритания	http://www.eliteleague.co.uk
Новая Зеландия	https://www.nzihl.com
Норвегия	http://www.hockey.no
Швеция	http://www.shl.se В случае отсутствия информации:

	http://www.swehockey.se
Швейцария	http://www.sihf.ch
Украина	http://fhu.com.ua
Чехия	http://www.hokej.cz
Украина	http://www.rohockey.ro
Россия 1. КНЛ 2. VHL 3. VHL В 4. МНЛ 5. МНЛ В	http://www.khl.ru http://www.vhlru.ru http://www.vhl.su http://www.mhl.khl.ru http://www.mhl2.khl.ru В случае отсутствия информации: http://www.mihf.ru
Словакия	http://www.hockeyslovakia.sk
Словения	http://www.hokej.si
Финляндия	http://www.liiga.fi В случае отсутствия информации: http://www.mestis.fi
Франция	http://www.hockeyfrance.com
БАСКЕТБОЛ	
Международные первенства ФИБА (FIBA)	http://www.fiba.com
Европейские первенства 1. FIBA EUROPE 2. Лига Чемпионов 3. Европейская лига (женщины)	1. http://www.fibaeurope.com 2. http://www.championsleague.basketball 3. http://ewbl.eu
Кубок Европы	http://eurocupbasketball.com
Евролига ULEB	http://www.euroleague.net В случае отсутствия информации: http://www.eurocupbasketball.com
Адриатическая Лига 1. Адриатическая Лига Второй Дивизион	http://www.aba-liga.com (мужчины) http://waba-league.com (женщины) http://druga.aba-liga.com
Кубок Альпы-Адрия	http://www.alpeadriacup.com
Балканская лига	http://www.balkanleague.net
Балтийская лига	http://www.bbl.net
Единая Лига ВТБ 1. Единая молодежная лига ВТБ	http://www.vtb-league.com http://www.vtbyouth-league.com В случае отсутствия информации: http://www.pro100basket.ru
Юго-Восточная азиатская лига	http://www.aseanbasketballleague.com
3X3 FIBA	http://www.fiba.basketball В случае отсутствия информации: http://www.play.fiba3x3.com
Лига BIG 3	http://big3.com
YOUNG 3	http://young3.com
Албания	http://www.fshb.al

Алжир	http://www.fabbalgerie.dz
США	
1. NBA	http://www.nba.com
2. WNBA	http://www.wnba.com
3. NCAA	http://www.ncaa.com
4. NAIA	http://www.naia.org
5. G LEAGUE	http://gleague.nba.com
6. WNCCA	http://www.espn.com
Ангола	http://www.fab.ao
Антигуа и Барбуда	http://www.antiguabasketball.com
Австралия	http://www.nbl.com.au (мужчины) http://www.wnbl.com.au (женщины) В случае отсутствия информации: http://www.australia.basketball
Австрия	http://www.oebf.at
Аргентина	http://www.lnb.com.ar В случае отсутствия информации: http://www.argentina.basketball/tfb
Бахрейн	http://www.asia-basket.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Беларусь	http://www.bbf.by
Бельгия	http://www.euromillionsbasketball.be В случае отсутствия информации: http://www.awbb.be
Босния и Герцеговина	http://www.basket.ba
Болгария	http://www.bgbasket.com В случае отсутствия информации: https://www.bblbasketball.com
Бразилия	http://www.lnb.com.br
1. LSB	http://www.ligasuperbasketball.com В случае отсутствия информации: http://www.ligadebasquetefeminino.com.br
Германия	http://www.beko-bbl.de
1. PRO A	http://www.2basketballbundesliga.de В случае отсутствия информации: http://www.dbbf.de
Дания	http://www.basketligaen.dk (мужчины) http://dameligaen.dk (женщины)
Доминиканская Республика	http://portal.lnb.com.do
Эквадор	http://www.feb.ec
Эстония	http://www.basket.ee
Таиланд	http://www.tbl.mthai.com
Тунис	http://www.ftbb.org.tn
Турция	http://www.tbl.org.tr В случае отсутствия информации: http://www.tbf.org.tr
Индонезия	http://www.nblindonesia.com

1. SRIKANDI CUP 2. PERBASI CUP	http://srikandicup.com http://perbasi.web.geniussports.com В случае отсутствия информации: http://www.mainbasket.com
Ирландия	https://www.basketballireland.ie
Исландия	http://www.kki.is
Испания	http://www.acb.com В случае отсутствия информации: http://www.feb.es
Израиль	http://www.basket.co.il В случае отсутствия информации: http://www.ibasketball.co.il
Италия	http://www.legabasket.it (мужчины) http://www.legabasketfemminile.it (женщины) В случае отсутствия информации: http://www.fip.it
Иран	http://www.iribf.ir
Латвия	http://www.basket.lv
Польша	http://www.plk.pl (мужчины) http://www.basketligakobiet.pl (женщины) В случае отсутствия информации: http://rozgrywki.pzkosz.pl
Ливан	http://www.flbb.com
Литва 1. LKL 2. LMKL 3. NKL 4. KKML 5. MOTERU	http://www.lkl.lt (мужчины) http://www.lmkl.lt (женщины) http://www.nklyga.lt http://www.kkml.lt http://www.moterulyga.lt
Хорватия	http://www.hks-cbf.hr
Камерун	http://www.fecabasket.com
Канада	http://www.nblcanada.com
Кипр	http://www.basketball.org.cy
Киргизия	http://www.basketball.kg
Косово	http://www.basketbolli.com
Кот д'Ивуар	http://www.fibbci.com
Куба	http://www.latinbasket.com
Армения	http://site.fibaorganizer.com
Южная Корея	http://www.kbl.or.kr (мужчины) http://www.wkbl.or.kr (женщины)
Индия	http://www.basketballfederationindia.org
Гонконг	http://www.basketball.org.hk
Иордания	http://www.jbf.jo
Греция 1. Второй Дивизион 2. Чемпионат Аттики 3. Чемпионат Южной Аттики	http://www.esake.gr (мужчины) http://www.basket.gr (женщины) http://www.basketa2.gr http://www.eska.gr http://www.eskana.gr

Венгрия	http://www.kosarsport.hu
Казахстан	https://www.nbf.kz
Япония	http://www.bleague.jp (мужчины) https://www.wjbl.org (женщины) В случае отсутствия информации: http://www.japanbasketball.jp
Мадагаскар	http://mbf.web.geniussports.com
Малайзия	http://maba.com.my (мужчины) http://mwbl.com.my (женщины)
Макао	http://www.basketball.org.mo
Македония	http://www.mkf.mk
Марокко	http://www.frmbb.com
Великобритания	http://www.bbl.org.uk (мужчины) http://www.wbbl.org.uk (женщины)
Мексика	http://www.lnbp.com.mx В случае отсутствия информации: http://cibacopa.org
Молдова	http://www.fbrm.md
Монголия	http://mnba.mn/mnba
Нидерланды	http://www.basketballleague.nl
Новая Зеландия	http://www.nznbl.basketball В случае отсутствия информации: http://www.basketball.org.nz
Норвегия	http://www.basket.no
Швеция	http://basketliganherr.se (мужчины) http://basketligandam.se (женщины) В случае отсутствия информации: http://www.superettanherr.sei
Швейцария	http://www.lnba.ch
Уганда	http://fuba.web.geniussports.com
Узбекистан	http://site.fibaorganizer.com
Украина	http://www.fbu.ua
Уругвай	http://www.fubb.org.uy
Чехия	http://www.cbf.cz В случае отсутствия информации: http://www.zenskybasket.cz
Черногория	http://www.kscg.me
Чили	http://www.lnb.cl
Китай	http://www.cba-chinaleague.com
1. NBL	http://www.cba.net.cn В случае отсутствия информации: http://sports.sina.com.cn/cba
Перу	http://www.ligadelima.com
Португалия	http://www.fpb.pt В случае отсутствия информации: http://live.fibaeurope.com
Пуэрто-Рико	http://www.bsnpr.com
Руанда	http://ferwaba.web.geniussports.com

Румыния	http://www.frbaschet.ro
Россия	http://www.russiabasket.ru
1. Лига 3X3 PRO	http://3x3spb.ru В случае отсутствия информации: http://pro100basket.ru
Сальвадор	http://www.fesabal.com
Саудовская Аравия	http://www.sbl.sa
Сенегал	http://basketsenegal.com
Сербия	http://www.kls.rs (мужчины) http://www.zkls.kss.rs (женщины) В случае отсутствия информации: http://www.lige.kss.rs
Сингапур	http://www.bas.org.sg
Сирия	http://www.syrbf.org
Словакия	http://www.basketliga.sk
Словения	http://www.kzs.si
Венесуэла	http://www.lpb.com.ve В случае отсутствия информации: http://serieavzla.com/web
Вьетнам	https://www.vba.vn
Грузия	http://www.gbf.ge
Катар	http://www.qatarbasketball.qa/ar
Филиппины	
1. PBA	http://www.pba.ph
2. PBA D	http://pbadleague.inquirer.net
3. UAAP	http://sports.abs-cbn.com/uaap
4. METRO	http://mmsf.web.geniussports.com
5. MPBL	http://www.mpbl.web.geniussports.com
Финляндия	http://www.basket.fi
Франция	http://www.lnb.fr (мужчины) http://www.basketlfb.com (женщины) В случае отсутствия информации: http://www.ffbb.com
ТЕННИС	
Первенство АТР	http://www.atpworldtour.com
Первенство WTA	http://www.wtatennis.com
Первенство ITF	http://www.itftennis.com
Открытый чемпионат Франции – Ролан Гаррос	http://www.rolandgarros.com
Открытый чемпионат Америки	http://www.usopen.org.com
Открытый чемпионат Австралии	http://www.ausopen.com
Уимблдон	http://www.wimbledon.com
Кубок Дэвиса	http://www.daviscup.com
Кубок Федерации	http://www.fedcup.com
Кубок Хопмана	http://www.hopmancup.com
Next Generation ATP Finals	http://www.nextgenatpfinals.com
Чехия. Экстралига	http://tenisovaextraliga.cz
НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС	

Международные первенства	http://www.ittf.com
Европейские первенства	http://www.ettu.org
Challenge Series	http://challengerseries.net
Кубок ТТ	http://www.tt-cup.com
Германия	http://www.en.ttbl.de
Франция	http://www.fft.com
Армения	https://www.tennisliga.live
ВОЛЕЙБОЛ	
Международные первенства	http://www.fivb.com
Европейские первенства	http://www.cev.lu
Средняя европейская лига	http://mevza.volley.net.at
Азербайджан	http://avf.az
Алжир	http://www.afvb.org
Англия	http://www.volleyballengland.org
Австрия	http://www.volley.net.at
Аргентина	http://www.aclav.com
Бельгия	http://www.volleyvlaanderen.be
Болгария	http://www.bgvolleyball.com
Бразилия	http://www.cbv.com.br
Германия	http://www.volleyball-bundesliga.de
Дания	http://www.volleyliga.dk
Эстония	http://www.evf.ee
Турция	http://www.tvf.org.tr
Индонезия	http://www.voliindonesia.com
Ирландия	http://www.volleyballireland.com
Исландия	http://www.bli.is
Испания	http://www.rfevb.com
Израиль	http://www.iva.org.il
Италия	http://www.legavolley.it (мужчины) http://www.legavolleyfemminile.it (женщины)
Иран	http://www.iranvolleyball.com
Латвия	http://www.volejbols.lv
Польша	http://www.plusliga.pl (мужчины) http://www.orlen-liga.pl (женщины)
Ливан	http://www.lebvolley.com
Литва	http://www.ltf.lt
Хорватия	http://www.hou.hr
Кипр	http://www.volleyball.org.cy
Южная Корея	http://www.kovo.co.kr
Греция	http://www.volleyleague.gr В случае отсутствия информации: http://www.volleyball.gr
Венгрия	http://www.hunvolley.hu
Казахстан	http://www.volley.kz
Япония	http://www.vleague.or.jp
Нидерланды	http://www.volleybal.nl
Норвегия	http://www.volleyball.no
Швеция	http://www.volleyboll.se

Швейцария	http://www.volleyball.ch
Украина	http://www.fvu.in.ua
Чехия	http://www.cvf.cz
Черногория	http://www.oscg.me
Китай	http://www.volleychina.org
Перу	http://www.fpv.com.pe
Португалия	http://www.fpvoleibol.pt
Румыния	http://www.frvolei.ro
Россия	http://www.volley.ru
Сербия	http://www.wienerliga.org
Словакия	http://www.svf.sk
Словения	http://www.odbojka.si
Катар	http://www.qvba.qa
Филиппины	http://www.philippinesuperliga.com В случае отсутствия информации: http://www.v-league.ph
Финляндия	http://www.mestaruusliiga.fi
Франция	http://www.lnv.fr
КИБЕРСПОРТ	
КИБЕРФУТБОЛ	http://www.esportliga.pro#results В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРБАСКЕТБОЛ	http://www.esportliga.pro#results В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРХОККЕЙ	http://www.esportliga.pro#results В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРТЕННИС	http://www.esportliga.pro#results В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРРЕГБИ	http://twitch.tv
КИБЕРБЕЙСБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕРГАНДБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕРВОЛЕЙБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕР UFC	http://twitch.tv
COUNTER-STRIKE	http://www.counter-strike.net В случае отсутствия информации: http://www.esportlivescore.com
DOTA 2	http://www.dota2.com В случае отсутствия информации: http://www.esportlivescore.com
HEARTHSTONE	http://www.eu.battle.net/hearthstone/ru В случае отсутствия информации: http://www.esportlivescore.com
HEROES OF THE STORM	http://www.eu.battle.net/heroes/ru В случае отсутствия информации: http://www.esportlivescore.com
LOL	http://www.eu.lolesports.com

	В случае отсутствия информации: http://www.esportlivescore.com
STARCRAFT 2	http://eu.battle.net В случае отсутствия информации: http://www.esportlivescore.com
СМЕШАННЫЕ БОЕВЫЕ ИСКУССТВА	
1. UFC 2. BELLATOR 3. GLORY 4. WSOF 5. TITAN 6. M1 GLOBAL 7. STRIKEFORCE 8. ACA 9. LEGACY FA	1. http://www.ufc.com 2. http://www.bellator.com 3. http://www.gloryworldseries.com 4. http://www.wsof.com 5. http://www.titanfighting.com 6. http://www.mixfight.ru 7. http://www.strikeforce.com 8. http://www.aca-mma.com 9. http://www.lfafighting.com В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
ГАНДБОЛ	
Международные первенства	http://www.ihf.info
Европейская Лига Чемпионов	http://www.ehfc1.com
Женская региональная Лига	http://www.wrhl.info
Юго-восточная Лига	http://www.seha-liga.com
Англия	http://www.englandhandball.com
Австрия	http://oehb.sportlive.at
Беларусь	http://www.handball.by
Болгария	http://www.bulgarianhandball.eu
Дания	http://www.dhf.dk
Эстония	http://www.handball.ee
Ирландия	http://www.olympichandball.org
Исландия	http://www.hsi.is
Испания	http://www.asobal.es В случае отсутствия информации: http://www.rfeb1m.net
Израиль	http://www.handballisr.co.il
Латвия	http://www.handball.lv
Польша	http://www.zprp.pl
Литва	http://www.rankiniolyga.lt
Люксембург	http://www.flh.lu
Хорватия	http://www.hrs.hr
Греция	http://www.handball.org.gr
Венгрия	http://www.keziszovetseg.hu
Норвегия	http://www.handball.no
Шотландия	https://www.scottishhandball.com
Швеция	http://www.svenskhandboll.se
Швейцария	http://handball.ch
Украина	http://www.handball.net.ua
Чехия	http://www.chf.cz
Португалия	http://www.fpa.pt
Румыния	http://www.frh.ro

Россия	http://www.rushandball.ru
Сербия	http://www.rss.org.rs
Словения	http://www.rokometna-zveza.si
Катар	http://www.qatarhandball.com
Финляндия	http://www.finnhandball.net
Франция	http://www.ff-handball.org
ПЛЯЖНЫЙ ФУТБОЛ	http://www.beachsoccer.com
БИАТЛОН	http://www.biathlonworld.com
ФУТЗАЛ	
Международные первенства	http://www.fifa.com
Европейские первенства	http://www.uefa.com
США	http://www.futsal.com
Бельгия	http://www.futsalbelgium.com
Бразилия	http://www.ligafutsal.com.br
Германия	http://www.fussball.de/homepage
Испания	http://www.lnfs.es
Италия	http://www.divisionecalcioa5.it
Латвия	http://www.ltfa.lv
Польша	http://futsalekstraklasa.pl
Хорватия	http://www.crofutsal.com
Польша	http://www.futsalhellas.com
Венгрия	http://www.futsalhungary.hu
Япония	http://www.fleague.jp
Украина	http://www.futsal.com.ua
Чехия	http://www.efutsal.cz В случае отсутствия информации: http://www.fotbal.cz
Португалия	http://www.futsalportugal.com В случае отсутствия информации: http://www.fpf.pt
Румыния	http://www.frf.ro В случае отсутствия информации: http://www.frfotbal.ro
Россия	http://www.amfr.ru
Сербия	http://www.fss.rs
Словакия	http://www.futsalslovakia.sk
ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ	http://www.fivb.org
БЕЙСБОЛ	
Международные первенства	http://www.wbasc.org
Европейские первенства	http://www.baseballeurope.com
Азиатские первенства	http://www.baseballasia.org
США	
1. MLB	http://www.mlb.com
2. MiLB	http://www.milb.com
3. NCAA	http://www.ncaa.com
Австралия	http://www.theabl.com.au
Италия	http://www.theibl.ca
Колумбия	http://www.lcbp.com.co

Куба	http://www.beisbolcubano.cu
Южная Корея	http://eng.koreabaseball.com
Япония	http://www.npb.or.jp
Мексика	http://www.lmp.mx
Нидерланды	http://www.knbsb.nl
Пуэрто-Рико	http://www.ligapr.com
Венесуэла	https://www.lvbp.com
АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ	
Международные первенства	http://www.ifafworldchampionship.org
Европейские первенства	http://www.eurobowl.info
США	
1. NFL	http://www.nfl.com
2. NCAA	http://www.ncaa.com
3. AFL	http://www.arenafootball.co
Австрия	http://www.football.at
Канада	http://www.cfl.ca
СНУКЕР	http://www.snooker.org В случае отсутствия информации: http://www.worldsnooker.com
БАДМИНТОН	http://www.bwfbadminton.org В случае отсутствия информации: http://www.tournamentsoftware.com
ДАРТС	
Международные первенства	
1. PDC	http://www.pdc.tv
2. BDO	http://www.bdodarts.com
ЛИГА РЕГБИ	
Международные первенства	http://www.rlwc2021.com
Европейские первенства	http://www.rlef.eu.com
Азиатские первенства	http://www.asiapacificrl.com
Англия	http://www.rugby-league.com
Австралия	
1. NRL	http://www.nrl.com
2. NSW	http://www.nswrl.com.au
Франция	https://www.ffr13.fr
ХОККЕЙ С МЯЧОМ	
Международные первенства	http://www.worldbandy.com
США	https://www.usabandy.com
Норвегия	http://www.bandyforbundet.no
Швеция	http://www.svenskbandy.se
Россия	http://www.rusbandy.ru
Финляндия	http://www.finbandy.fi
БОКС	http://www.boxrec.com В случае отсутствия информации: http://www.rusboxing.ru
АВТОСПОРТ	http://www.formula1.com
ВЕЛОСПОРТ	http://www.uci.org
СОЮЗ РЕГБИ	

Международные первенства	http://www.irb.com В случае отсутствия информации: http://www.worldrugby.org
Европейские первенства 1. GUINNESS PRO14 2. EPCRUGBY 3. IRFU 4. GUINNESS 6 NATIONS	http://www.pro14rugby.org http://www.epcrugby.com http://www.irishrugby.ie http://www.sixnationsrugby.com В случае отсутствия информации: http://www.rugbyeurope.eu
США	https://www.usarugby.org В случае отсутствия информации: http://www.usmlr.com
Англия	http://www.englandrugby.com В случае отсутствия информации: http://www.premiershiprugby.com
Австралия	http://www.rugby.com.au
Испания	http://www.ferugby.es
Италия	http://www.federugby.it
ЮАР	http://www.sarfu.org.za
Япония	http://www.top-league.jp
Новая Зеландия	http://www.heartlandchampionship.co.nz
Уэльс	http://www.wru.wales
Румыния	http://www.frr.ro
Россия	http://www.rugby.ru
Франция	http://www.lnr.fr
КРИКЕТ	http://www.icc-cricket.com
ГОЛЬФ	http://www.golf.tv
КЁРЛИНГ	
Международные первенства	http://www.worldcurling.org
Англия	http://www.curlingengland.com
Канада	http://www.curling.ca
ЛЕГКАЯ АТЛЕТИКА	http://www.iaaf.org
МОТОСПОРТ	http://www.motogp.com
СЕРФИНГ	http://www.worldsurfleague.com
ФЛОРБОЛ	
Международные первенства	http://www.floorball.org
Дания	http://www.floorball.dk
Норвегия	http://www.innebandy.no
Швеция	http://www.innebandy.se
Швейцария	http://www.swissunihockey.ch
Чехия	http://www.ceskyflorbal.cz
Финляндия	http://www.salibandy.fi
ХОККЕЙ НА ТРАВЕ	
Международные первенства	http://www.fih.ch
Евролига	http://www.ehlhockey.tv
Англия	http://www.englandhockey.co.uk

Бельгия	https://www.hockeybelgium.lesoir.be
Германия	http://www.hockeyliga.de
Испания	http://www.rfeh.es
Италия	http://www.federhockey.it
Индия	http://www.hockeyindia.org
Нидерланды	http://www.hockey.nl
Россия	https://www.fhtr.ru
ШАХМАТЫ	http://www.fide.com
ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ	http://www.olympic.org
ТЕННИС	
Армения 1. Теннис 1 2. Теннис 2 3. Теннис X 4. Теннис 37 5. Теннис 38 6. Теннис 80/Теннис80+ 7. Теннис Gold	www.tennisliga.live
SuperLive-футбол	
SuperLive-теннис	
Швейцария	https://betradar.com/

Если первоначальный результат состоявшегося события был впоследствии аннулирован по каким-либо причинам, то это обстоятельство не учитывается, а ставки подлежат расчету по первоначальным (фактическим) результатам, за исключением ставок, сделанных на статистические данные матчей, результаты которых изменяются в течение 24 часов после их первоначальной публикации. Первоначальным (фактическим) считается результат, опубликованный официальным Организатором и /или Организаторами данного события сразу после окончания события. Если в течение 72 часов после окончания события его официальным Организатором и /или Организаторами не публикуется результат события/ событий/, то Организатор может использовать и другие источники информации (в том числе информацию, предоставленную его скаутами и/ или международными спортивными информационными источниками, получающими официальную информацию через скаутов, к примеру, одной из таких компаний является «Бетрадар» (www.betradar.com), с которой сотрудничает не только Организатор, но и большинство влиятельных международных букмекерских компаний). Скауты – спортивные эксперты, которые, находясь на месте проведения события и используя специальные рабочие программы, получают и передают информацию букмекерским и/ или скаутским организациям о текущем и окончательном исходе события, а также о статистических данных, зарегистрированных в ходе события), информируя участников игры об источнике и результатах данной информации. А в течение 72 часов после окончания события при отсутствии официальной информации или информации из какого-либо источника, считающегося основанием для Организатора, или при наличии недостаточной информации для расчета, ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

5.3. Виды ставок

Одиночная ставка – в этом виде необходимо угадать исход одного события. Одиночные ставки принимаются на любое событие, указанное в программе. Выигрыш по одиночным ставкам равен сумме ставки, умноженной на коэффициент выигрыша.

Экспресс – в этом виде ставок требуется угадать исход более чем одного несвязанных друг с другом событий одновременно (максимальное количество событий в экспрессе– 30). В случае если хотя бы одно событие в экспрессе угадано неверно, весь экспресс считается проигранным. В

экспресс можно включать любую комбинацию несвязанных друг с другом событий, если ничто другое не предусмотрено правилами игры настоящего регламента. А также, по усмотрению организатора экспресс ставки могут не приниматься на некоторые события. В экспресс нельзя включать зависимые события: одно и то же событие не может участвовать в экспрессе более одного раза. Если в экспрессе оказались зависимые друг от друга или взаимосвязанные события, то для расчета оставляется только одно из них, имеющее наибольший коэффициент. Коэффициент выигрыша экспресса вычисляется путем перемножения коэффициентов выигрыша всех событий, входящих в экспресс. Выигрыш по экспрессам равен сумме ставки, умноженной на коэффициент выигрыша экспресса.

Система – этот вид ставок представляет собой полную комбинацию данного количества одномерных экспрессов (вариантов системы), заранее выбранных из группы событий и отличающихся друг от друга как минимум одним событием (максимальное количество событий в системе – 16). Характеризуется одинаковым размером ставки на каждый вариант (экспресс) и одинаковым количеством событий в каждом варианте (экспрессе). В системе каждая комбинация (вариант) рассчитывается как отдельный экспресс. При ставке на систему необходимо указать общее количество событий для системы и число событий для одного варианта (экспресса). Размер ставки на один вариант (экспресс) в системе определяется путем деления общей суммы ставки, поставленной на систему, на количество вариантов (экспрессов) данной системы. Выигрыш по системе равен сумме выигрышей по экспрессам, входящим в систему. Количество и соотношение вариантов, включенных в систему, определяются организатором и по его усмотрению могут быть изменены в любой момент. Список количества и соотношения вариантов, включенных в систему, либо прилагается к программе, либо публикуется отдельно от нее.

Например: Система 2/3 («два из трех»), в которой сумма ставок равна 150 рублей.

Выберем следующие события:

Событие	Исход		
	П1	Х	П2
Интер М. – Аякс	1.5	4.2	7.5
Байер Л. – Майнц	1.75	3	5.5
Шарапова М. – Иванович А.	1.45	-	2.5

Выберем исходы событий:

Событие	Исход	Выигрышный коэффициент
Интер М. – Аякс	П1	1.5
Байер Л. – Майнц	Х	3
Шарапова М. – Иванович А.	П2	2.5

В системе 2/3 возможны 3 варианта (экспресса), следовательно:

Вариант (экспресс) 1		Вариант (экспресс) 2		Вариант (экспресс) 3	
Событие,	Коэф.	Событие, исход	Коэф.	Событие, исход	Коэф.

Исход					
Интер М. – Аякс, П1	1.5	Интер М. – Аякс, П1	1.5	Шарапова М. – Иванович А., П2	2.5
Байер Л. – Майнц, Х	3	Шарапова М. – Иванович А., П2	2.5	Байер Л. – Майнц, Х	3

Размер ставки на один вариант (экспресс) системы будет 50 рублей ($150/3=50$).

Выигрышные варианты в этом случае будут:

Вариант 1 = $1.5 \times 3 \times 50$ рублей = 225 рублей,

Вариант 2 = $1.5 \times 2.5 \times 50$ рублей = 187.5 рублей,

Вариант 3 = $2.5 \times 3 \times 50$ рублей = 375 рублей.

Общий выигрыш системы будет равен сумме выигрышей всех трех вариантов:

$225+187.5+375=787.5$ рублей.

В случае неправильного прогноза двух или более событий в системе 2 из 3-х, система считается проигранной (проигрывают все три варианта).

В случае ошибочного прогноза только одного из событий, выигрывает один вариант, входящий в систему.

Например, предположим, что в предыдущем примере неправильно спрогнозирован исход события Интер М. - Аякс (игра закончилась победой Аякса), в этом случае варианты 1 и 2 считаются проигранными, а выигрыш системы будет равен сумме выигрыша 3-го варианта - 375 рублей.

5.4. Внесение изменений в билет (Редактор ставки)

Уникальная функция «Редактор ставки» позволяет клиентам вносить изменения в условия уже заключенных пари – одиночные и экспресс. Чтобы внести изменения в условия пари необходимо:

1. зайти в историю игрового счета;
2. выбрать опцию «Редактор ставки» напротив соответствующего билета;
3. сделать изменения в билете;
4. подтвердить изменения.

Какие изменения можно делать в билете:

1. В случае одиночной ставки Вы можете добавлять новые ставки в игровой билет. Тем самым одиночная ставка превратится в экспресс ставку.

Например, была сделана ставка на победу первой команды «П1» в матче Манчестер Юнайтед – Челси, однако позднее Вам захотелось добавить еще одну ставку к данной ставке, например, победа второй команды «П2» в матче Интер – Ювентус.

После ее добавления Вы получаете экспресс ставку:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1

Интер – Ювентус Исход: П2

2. В случае экспресс ставки существует возможность не только добавления новых ставок в игровой билет, но и замены существующих ставок другими ставками. Возможность замены действует только при следующих условиях:

- событие заменяемой ставки не должно быть состоявшимся;
- событие заменяемой ставки не должно быть в разделе Live на сайте betboom.ru/sport;
- коэффициент заменяющей ставки должен быть больше или равен коэффициенту заменяемой ставки по состоянию на данный момент, вне зависимости от указанного в билете коэффициента;
- ставка не может быть заменена той же ставкой, но с более высоким коэффициентом;
- заменяемая ставка должна быть активной на момент ее замены, иначе замена будет невозможна.

Например, была совершена следующая экспресс ставка:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1 – 1.6

Интер – Ювентус Исход: П2 – 1.8

Позднее Вы желаете добавить в экспресс ставку, например, в матче Бавария – Боруссия Д будет больше 4.5 голов – Тотал Больше (4.5).

После ее добавления получаете следующую экспресс ставку:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1 – 1.6

Интер – Ювентус Исход: П2 – 1.8

Бавария – Боруссия Д Тотал: Больше (4.5) – 2.2

Кроме того, возможно Вам захочется не добавлять ставку в экспресс, а заменить какую-либо ставку, например, вместо ставки «Интер – Ювентус Исход: П2» включить в экспресс ставку «Бавария – Боруссия Д Тотал: Больше (4.5)».

Для того чтобы данная замена стала возможной, необходимо, чтобы матч Интер – Ювентус не был состоявшимся, не находился в разделе Live игр, а коэффициент ставки «Бавария – Боруссия Д Тотал: Больше (4.5)» должен быть больше или равен коэффициенту ставки «Интер – Ювентус Исход: П2» – ≥ 1.8 .

При соблюдении указанных условий ставка может быть заменена, в результате чего мы получим следующую экспресс ставку:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1 – 1.6

Бавария – Боруссия Д Тотал: Больше (4.5) – 2.2

В одиночные и экспресс ставки можно добавлять неограниченное количество ставок до тех пор, пока не будет достигнут лимит ставок для одного экспресса – 30.

При соблюдении вышеуказанных условий можно заменить все ставки, включенные в экспресс.

5.5. Основные правила приема ставок

5.5.1. Ставки принимаются только у лиц, которые согласны с правилами, установленными организатором. Любая сделанная ставка является подтверждением того, что Клиент знает настоящие правила и полностью с ними согласен.

5.5.2. Ставки принимаются до фактического начала события, кроме онлайн-ставок. В том случае, если по какой-либо причине ставка была сделана после фактического начала события, она считается подлежащей оплате с коэффициентом 1, кроме текущих онлайн ставок.

5.5.3. Организатор имеет право в любой момент до фактического начала события вернуть сумму сделанной ставки. В этом случае сделанная ставка (сделанные ставки) считается уплаченной с коэффициентом 1, о чем организатор сообщает путем соответствующих изменений в программе или через другие информационные источники.

Не допускается делать ставки на то событие, к которому тот, кто делает ставку, имеет непосредственную причастность, а также, если данное событие считается договорным. Например, если тот, кто делает ставку, является участником матча, арбитром, владельцем команды, тренером, или если на основе письменного обоснования организации Федербет ЭйАйЭсБиЭл (Federbet AISBL, <http://federbet.com>) между участниками матча, арбитрами, тренерами или двумя командами была договоренность об исходе события и т.д. Делая ставку, Клиент подтверждает, что тот исход события, на который он сделал ставку, ему неизвестен. В случае нарушения данных условий, а также в случае совершения ставок на договорные события Организатор имеет право не оплачивать выигрыш и считать ставку подлежащей оплате с коэффициентом 1. При возникновении сомнений относительно исходов событий и совершенных на них ставок Организатор в случае необходимости (например, если есть необходимость обратиться в международные организации или необходимо дополнительное исследование) может отложить сроки выплаты ставок до принятия окончательного решения, но не позднее, чем на 3 месяца с момента, когда событие состоялось.

В случае совершения указанных нарушений Организатор имеет право заблокировать игровой счет этого Клиента или применить другие ограничения в отношении игрового счета (например, применение лимитов для игр, ставок), а также обратиться в соответствующие государственные органы с целью принятия мер, установленных действующим законодательством РФ в связи с

явным преступлением, а также в судебном порядке потребовать от Клиента возмещения причиненного ущерба.

5.5.4. Игровой счет Клиента может быть заблокирован, или в отношении игрового счета могут быть применены ограничения также в следующих случаях:

- В случае обнаружения мошенничества, совершенного Клиентами (пополнение Клиентами своих игровых счетов, совершение ставок и получение выигрышей по украденным или принадлежащим другим лицам банковским картам, открытие игровых счетов по личным данным других лиц, случайное или умышленное раскрытие одним Клиентом пароля другого Клиента и вывод из его игрового счета суммы/баллов), в результате чего Организатору был причинен финансовый или нематериальный ущерб;

- В случае недобросовестного или нецелевого использования Клиентом своих игровых счетов (ожидавая получить возможный доход от других организаций) (например, пополнение игровых счетов и вывод средств, регулярно используя платежно-электронные системы, банковские карты и т. д.);

- Если при общении со специалистом службы поддержки Клиент не соблюдает нормы вежливости, использует в своей переписке угрозы, непристойные или оскорбительные слова, ругательства, выражения или проявления ненависти, связанные, в частности, с этническим происхождением, гендерным, религиозным или иным основанием. В этом случае Организатором могут быть применены предупреждения, блокировка номера телефона или доступа к онлайн-связи;

- Если Клиент подозревается в использовании специального программного обеспечения или технических средств, позволяющих автоматизировать процесс совершения ставок;

- Если с Клиентом имеется спор или жалоба или исследование с целью запрещения вывода Клиентом имеющихся на своем игровом счете средств;

- Когда становится ясно, что уже зарегистрированным игровым счетом пользуется другой человек;

- При подозрении или раскрытии ложных, неправильных или недействительных личных данных, зарегистрированных Клиентом на игровом счете (имя, фамилия, дата рождения, паспортные данные и т.д.),

- В других случаях нарушения требований, установленных настоящими Правилами.

Решение о блокировке (разблокировке) или ограничении игровых счетов принимает Организатор с учетом имеющейся игровой истории Клиента.

5.5.5. Во всех случаях, когда ставка считается уплаченной с коэффициентом 1, она подлежит возврату, а если же ставка включена в экспресс или систему, то она рассчитывается с коэффициентом «1» (один), т.е. не влияет на результаты других событий, включенных в экспресс или систему.

5.5.6. Все ставки принимаются на основе событий предложенной программы (линии) по коэффициентам, определенным организатором. Для каждого события в программе выделяется отдельный номер, а также дается крайняя дата и время приема ставок на данное событие. Дата и время начала события, указываемые в линии, носят информативный характер. Ошибочно указанная дата не является основанием для отмены ставки. В случае, если событие состоялось раньше или позже первоначально объявленной даты, ставка не считается подлежащей оплате с коэффициентом 1. В этом случае ставки признаются действительными, если они сделаны до фактического начала данного события. Ставки, сделанные после фактического начала события, считаются подлежащими оплате с коэффициентом 1 (кроме онлайн ставок). Для расчета ставок принимается время фактического начала события, которое определяется на основе информации, выданной официальным организатором или организаторами события.

В столбике «Событие» значатся названия соревнующихся команд или событий, на которые принимаются ставки. В списке событий на первом месте указана команда, на поле которой проводится матч. В случае проведения матча на поле команды, указанной на втором месте в списке событий, ставка на этот матч рассчитывается с коэффициентом 1 (один), кроме следующих случаев:

- а) обе команды из одного города;
- б) игры проводятся в том же городе, в случае международных турниров – в той же стране;
- в) когда это финальный этап игры за кубок страны;
- г) когда проводится товарищеский матч;
- д) когда согласно официальному календарю турнира или чемпионата игра должна была состояться на поле первой команды, однако из-за наличия недостаточных условий или каких-либо препятствий для проведения игры на поле первой команды, она проводится на поле второй команды или на нейтральном поле.

Перенос игр на нейтральное поле не является основанием для признания ставок недействительными.

Далее в программе указываются исходы событий, коэффициенты, форы, тоталы со своими условными обозначениями (например, русская версия: дата, событие: футбол Англия – Бельгия, исход: победа первой команды – П1, коэф. 1.28, тотал: 2.5, больше 1.7, меньше 2, фора для первой команды Ф1 -1.5).

В программе могут также быть и другие сведения, которые имеют существенное значение при совершении ставки, и это дает возможность Клиенту правильно пользоваться программой, а также понять смысл и суть условных знаков, содержащихся в программе.

5.5.7. В индивидуальных теннисных турнирах, а также в матчах финального этапа крупных турниров, которые проводятся в одной стране, порядок соперников в паре вольный.

5.5.8. Если еще не начавшееся событие переносится не более чем на 24 часа, ставки сохраняются, а если более чем на 24 часа, ставки подлежат возврату, если ничто другое не предусмотрено настоящим регламентом. Если в течение 24 часов становится известно о том, что событие переносится более чем на 24 часа, то окончательное решение насчет того, останутся ли ставки в силе или будут возвращены, принимает букмекерский офис. Если матчи НБА (NBA), НХЛ (NHL), НФЛ (NFL), ВБЛ (MLB) не состоялись в назначенные дни, то суммы ставок возвращаются сразу же на следующий день, кроме тех случаев, когда матч – это встреча этапа плей-офф и когда неправильно была указана дата.

В случае отсутствия необходимой информации по статистическим данным через 24 часа после запланированного времени начала события расчёт может быть произведен с задержкой. Время задержки зависит от получения утверждённой официальной информации.

5.5.9. Уже начавшееся событие может прерваться, т.е. оказаться незавершённым по каким-либо причинам. Событие считается состоявшимся, если оно прервано, не доиграно в течение 24 часов, и если в нем сыграно не менее:

ФУТБОЛ	70 мин.
БАСКЕТБОЛ (NBA)	40 мин.
ЕВРОБАСКЕТБОЛ	35 мин.
ХОККЕЙ	50 мин.
ХОККЕЙ С МЯЧОМ	60 мин.
БЕЙСБОЛ (MLB)	5 иннингов.

в этих случаях исходом (фактическим результатом) события, считающегося состоявшимся, является результат на момент прерывания события (кроме тенниса). Во всех остальных случаях событие считается несостоявшимся, в том числе случаи равного счета на момент остановки матчей в тех видах, где уставом не допускается ничьей (баскетбол, бейсбол, американский футбол, серии плей-офф НХЛ и т.д.), и все ставки (в том числе онлайн-ставки) подлежат возврату.

Если событие прервано и считается несостоявшимся, то исходы, которые к моменту остановки события однозначно определены и не зависят от окончательного результата события (например, команда не забьет гол, обе команды забьют, кто забьет 1-й гол, исход первого тайма и т.д), принимаются за основу для расчета данных ставок (в том числе онлайн-ставок).

5.5.10. При расчете ставок, которые были поставлены на статистику одного игрового дня или тура, если в туре признаны несостоявшимися хотя бы один или несколько матчей, то ставки на

туровую статистику рассчитываются с коэффициентом 1, кроме ставок, результат которых однозначно определен вне зависимости от того, состоялись ли матчи или нет.

Например, предположим, что в первенстве Италии в Серии А в одном из туров из десяти матчей не состоялись два, пять матчей закончились победой хозяев, два матча – победой гостей и один матч закончился со счетом 2:2.

Если были сделаны следующие ставки:

- а) в туре будет хотя бы пять побед хозяев,
- б) в туре будет зафиксирован счёт 2:2, то такие ставки считаются выигрышными.

Если были сделаны следующие ставки:

- а) в туре будет хотя бы три победы гостей,
- б) тотал забитых мячей в туре будет четным, то такие ставки подлежат возврату (рассчитываются с коэффициентом 1).

Если была сделана ставка на то, что в туре не будет зафиксирован результат 2:2, то такая ставка считается проигравшей.

5.5.11. Ставки (включая онлайн ставки) считаются подлежащими оплате с коэффициентом 1 (один), независимо от выигрыша или проигрыша ставок, в случае ошибок, совершенных работниками или дефектом программного обеспечения (очевидные ошибки в программе, коэффициенты, итоги, форы, несоответствие коэффициентов в различных позициях, нехарактерные, неправильные коэффициенты и т.д.

5.5.12. Если произошла техническая ошибка, но она не может отразиться на результате события, то такие ставки рассчитываются по первоначальным коэффициентам. Например, если матч чемпионата России «ЦСКА» – «Зенит» оказался в списке игр чемпионата Испании, то ставка будет рассчитана с первоначальными коэффициентами, если, конечно, в чемпионате Испании нет одноименных команд.

5.5.13. Организатор не несет ответственности за абсолютно точный перевод фамилий игроков, названий команд, названий городов, где будут происходить события. В таких случаях ставки не считаются подлежащими оплате с коэффициентом 1.

5.5.14. В случае выявления мошеннических действий, фальсификаций при приеме ставок, а также при подозрительных финансовых операциях, выигрыши не выплачиваются, а виновные привлекаются к ответственности в соответствии с законодательством.

5.5.15. Претензии по спорным вопросам принимаются на основании письменного заявления в течении 5 дней со дня завершения события. При рассмотрении спорных вопросов, не имеющих прецедента и не регулируемых настоящими Правилами, окончательное решение принимает организатор азартной игры.

5.6. Выкуп ставки

Для осуществления Выкупа ставки Клиенту необходимо в личном кабинете Клиента перейти в раздел «История ставок», и выбрать функцию «Выкуп Ставки». Нажатием функции «Выкупить ставку» Клиент подтверждает принятие им новых условий Пари. Возможность «Выкупа ставки» действует для всех Пари видов: Ординар и Экспресс, совершенных в режимах: Live и Pre-match, напротив которых присутствует дополнительный знак «Выкуп ставки».

Букмекерская контора оставляет за собой право в любое время изменять предложение о Выкупе ставки, либо не формировать предложение о Выкупе ставки, без объяснения причины.

Предложение Букмекерской конторы о Выкупе ставки может быть как принято, так и отвергнуто Клиентом.

5.7. Основные типы ставок

5.7.1. Ставки на фактический результат события

Можно делать ставку на исход события без учета форы, если указаны соответствующие коэффициенты (в программе победа первого участника события указывается в виде (П1), ничья – (X), победа второго участника события – (П2)). В этом случае исходом ставки является фактический результат события. Также можно делать ставку на то, что 1-я команда (участник

события) не проиграет – (X1) или 2-я команда (участник события) не проиграет – (X2), одна из команд выиграет, т.е. матч не закончится вничью – (12), если даны соответствующие коэффициенты.

5.7.2. Ставки на победу участника события с учетом форы (гандикап). Двойной азиатский гандикап и гандикап с учетом счета

- Двойной азиатский гандикап (двойная ставка форы). Это ставка с учетом форы, где значение форы без остатка делится на 0.25, но не делится на 0.5.

Например, -0.25, 0.25 или -0.75, 0.75, но не 0, -1, 1, -1.5, 1.5 и т.д.

- Двойная ставка тотала. Это ставка с учетом тотала, где значение тотала без остатка делится на 0.25, но не делится на 0.5. Например, 2.25, 2.75, 3.25, но не 2, 2.5, 3 и т.д.

Такая ставка рассматривается как сумма двух отдельных ставок в размере половины суммы с одинаковыми коэффициентами и с ближайшими значениями обычных фор и обычных тоталов: $\Phi - 0.75 = \Phi - 0.5$ и $\Phi - 1$, Тотал 2.25 = Тотал 2 и Тотал 2.5.

Предположим, что фора равна - 0.25, а коэффициент 2.2. Ставка с учетом форы -0.25 и с коэффициентом 2.2 в сумме 1000 рублей означает, что были сделаны две ставки:

- ставка в сумме 500 рублей с учетом форы 0 и с коэффициентом 2.2, и

- ставка в сумме 500 рублей с учетом форы -0.5 и с коэффициентом 2.2.

Предположим, что тотал равен 2.75, а коэффициент в случае больше 2.75 – 2.4. Ставка на тотал больше 2.75 и с коэффициентом 2.4 в сумме 1000 рублей означает, что были сделаны две ставки:

- ставка в сумме 500 рублей на тотал больше 2.5 и с коэффициентом 2.4, и

- ставка в сумме 500 рублей на тотал больше 3 и с коэффициентом 2.4.

В зависимости от вышеуказанного и обычного значения форы и тотала, возможны 4 случая расчета ставки:

1. Ставка полностью выиграла (обе части ставки выиграли).

Рассчитывается как произведение ставки и коэффициента.

2. Половина ставки выиграла, а другая половина подлежит возврату.

Рассчитывается как произведение ставки и коэффициента (коэф. +1)/2.

3. Половина ставки проиграла, а другая половина подлежит возврату.

Рассчитывается как произведение ставки и числа 0.5.

4. Ставка полностью проиграла (обе части ставки проиграли).

N	Дата	Событие	Ф1	Козф.1	Ф2	Козф.2	Тотал	Больше	Меньше
1	01/01/11	Ком.1 – Ком 2	-0.25	2.2	0.25	1.6	2.75	2.4	1.5

Рассмотрим вышеуказанные случаи, исходя из данных таблицы:

1. Мы сделали ставку в размере 1000 рублей с учетом форы -0.25 (воспринимается как две ставки: 500 рублей с учетом форы 0 и с коэффициентом 2.2, и 500 рублей с учетом форы -0.5 и с коэффициентом 2.2). Матч завершился со счетом 2:1. Ставка полностью выиграла.

Выигрыш равен $1000 \text{ р.} \times 2.2 = 2200 \text{ р.}$

2. Мы сделали ставку в размере 1000 рублей на тотал больше 2.75 (воспринимается как две ставки: 500 рублей на тотал больше 2.5 с коэффициентом 2.4, и 500 рублей на тотал больше 3 с коэффициентом 2.4). Матч завершился со счетом 2:1. Половина ставки выиграла, другая половина подлежит возврату.

Выигрыш равен $1000 \text{ р.} \times (2.4 \cdot 1)/2 = 1700 \text{ р.}$

3. Мы сделали ставку в размере 1000 рублей с учетом форы -0.25 (воспринимается как две ставки: 500 рублей с учетом форы 0 и с коэффициентом 2.2, и 500 рублей с учетом форы -0.5 с коэффициентом 2.2). Матч завершился со счетом 1:1. Половина ставки проиграла, другая половина подлежит возврату.

Выигрыш равен $1000 \text{ р.} \times 0.5 = 500 \text{ р.}$

4. Мы сделали ставку в размере 1000 рублей на тотал больше 2.75 (воспринимается как две ставки: 500 рублей на тотал больше 2.5 с коэффициентом 2.4, и 500 рублей на тотал больше 3 с

коэффициентом 2.4). Матч завершился со счетом 1:1. Ставка полностью проиграла (обе части ставки проиграли).

В том случае, если двойная ставка включена в экспресс или систему, коэффициент ставки рассчитывается так же, как и в случае одиночной ставки.

5.7.3. Гандикап с учетом счета

Могут быть предложены ставки, коэффициенты которых будут основываться на том счете матча, который получится после изменения текущего счета посредством гандикапа (форы) (воображаемый счет). Т.е. ставка предлагается, исходя из воображаемого (измененного посредством гандикапа) счета матча.

Для расчета сделанных ставок в качестве счета матча принимается тот счет, который был фактически зафиксирован после окончания матча и изменен посредством гандикапа. Предположим, что текущий счет матча 0:0, а коэффициенты на исход события – согласно таблице 1.

Таблица 1. Текущий счет (0:0)

N	Дата	Событие	П1	X	П2
1	01/01/11	Ком.1 – Ком.2	1.4	4	6.8

Предположим, что текущий счет матча (0:0), гандикап – (0:1). Воображаемый (измененный посредством гандикапа) счет матча будет (0:1), с учетом чего на исход события могут быть сделаны ставки по коэффициентам таблицы 2.

Таблица 2. Текущий счет (0:0), гандикап (0:1)

N	Дата	Событие	П1	X	П2
1	01/01/11	Ком.1 – Ком.2	2.15	3.6	2.7

Например, предположим, что матч закончился со счетом 1:0. Измененный посредством гандикапа (0:1) (воображаемый) счет матча будет (1:1), исходя из чего выиграют ставки на X (ничью), а ставки на П1 и П2 будут считаться проигравшими (Таблица 2).

Предположим, что матч закончился со счетом 1:1. Измененный посредством гандикапа (0:1) (воображаемый) счет матча будет (1:2), исходя из чего выиграют ставки на П2 (победу 2-ой команды), а ставки на П1 и X будут считаться проигравшими (Таблица 2).

Предположим, что матч закончился со счетом 3:1. Измененный посредством гандикапа (0:1) (воображаемый) счет матча будет (3:2), исходя из чего выиграют ставки на П1 (победу 1-ой команды), а ставки на X и П2 будут считаться проигравшими (Таблица 2).

Предположим, что текущий счет матча (0:0), гандикап – (1:0). Воображаемый (измененный посредством гандикапа) счет матча в этом случае будет (1:0), с учетом чего на исход события могут быть сделаны ставки по коэффициентам таблицы 3.

Таблица 3. Текущий счет (0:0), гандикап (1:0)

N	Дата	Событие	П1	X	П2
1	01/01/11	Ком.1 – Ком.2	1.18	5.8	11

Например, предположим, что матч закончился со счетом 1:0. Измененный посредством гандикапа (1:0) (воображаемый) счет матча будет (2:0), исходя из чего выиграют ставки на П1 (победу 1-ой команды), а ставки на X и П2 будут считаться проигравшими (Таблица 3).

Предположим, что матч закончился со счетом 1:1. Измененный посредством гандикапа (1:0) (воображаемый) счет матча будет (2:1), исходя из чего выиграют ставки на П1 (победу 1-ой команды), а ставки на X и П2 будут считаться проигравшими (Таблица 3).

Предположим, что матч закончился со счетом 1:3. Измененный посредством гандикапа (1:0) (воображаемый) счет матча будет (2:3), исходя из чего выиграют ставки на П2 (победу 2-ой команды), а ставки на П1 и X будут считаться проигравшими (Таблица 3).

5.7.4. Ставки на общее количество забитых голов, набранных очков, сыгранных геймов и т.д. участника (участников) событий.

В линии это количество называется «тотал», по которому имеются две позиции – больше или меньше указанного числа. В случае совпадения с тоталом ставка возвращается. Во время ставок на исход тотала по позиции чет/нечет счёт игры 0:0 (ноль-ноль) считается четным.

5.7.5. Ставки на время: когда произойдет то или иное событие? Например, время 1-го гола, время 1-го углового и т.д. Точное время для расчета таких ставок определяется без учета секунд. *Например*, если первый гол был забит на 10 мин. 07 сек., то считается «11-ой минутой», 10 мин. 59 сек. – также «11-ой минутой», 11 мин. 00 сек. считается «12-ой минутой».

5.7.6. Ставки на победу участника в турнире или на проход в следующий тур.

5.7.7. Организатор по своему усмотрению может предложить другие варианты ставок.

5.7.8. Могут быть предложены ставки для прогноза исходов двух и более событий.

Пример 1.

Победа первой команды и тотал больше 2.5 голов.

Пример 2.

Первая команда победит, количество предупреждений (желтых карточек) будет больше 3.5 и количество угловых ударов – меньше 10 и т.д.

Пример 3.

С центра поля игру начнет первая команда, первый гол забьет вторая команда и матч закончится вничью.

Ставка считается выигранной, если были правильно спрогнозированы исходы всех включенных событий.

Ставка считается проигранной, если один из исходов включенных событий не был спрогнозирован правильно.

Ставка подлежит возврату, если хотя бы один из исходов включенных событий подлежит возврату, а другие исходы считаются выигранными.

Предположим:

- в примере 1 матч был прерван при счете 2:1 на 15-ой минуте и не был продолжен (матч считается несостоявшимся),

- в примере 2 матч закончился со счетом 1:0, количество предупреждений (желтых карточек) - 5, а число угловых ударов – 10.

5.7.9. Ставки Тотал (3 исхода).

Три исхода, подразумевает значения строго меньше, строго равно, строго больше. Данный вид ставок исключает расчёты с коэффициентом 1.

5.7.10. Ставки Остаток матча.

При ставках на остаток матча, учитывается исключительно результат после заключения пари.

Счет матча на момент заключения данного пари, не учитывается при расчете.

В сценариях матча, где возможно определение победителя, с учетом дополнительного времени и серии пенальти, учитывается только основное время.

Пример: В матче Барселона – Реал, на 70 минуте игры счет 2:1. Пользователь делает ставку на маркет «Остаток матча» П2 (2:1)

Матч закончился со счетом 2:2, ставка выиграла.

Так как, Реал выиграл остаток матча после заключения пари со счетом 0:1.

5.8. Ставки на футбол

Ставки на футбольные матчи принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевое добавленное время и пенальти, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Компенсированное арбитром время приписывается соответствующему тайму или основному времени матча. Основное время для футбольных матчей установлено в 90 минут игрового времени (в двух таймах длительностью 45 минут каждый). В случае футбольных матчей в ином формате в

Линии появляется специальная отметка о формате проведения матча. Формат проведения игры также может измениться во время матча. В таких случаях Организатором в Программе (Линии) заранее делается специальная отметка о вероятности возможного изменения формата проведения игры.

Ставки, предлагаемые на исходы футбольного матча:

- В матче (тайме) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (тайме) будет ничья – «Ничья» (X).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет четным (нечетным).
- Ставки на сравнительную результативность таймов (в каком тайме будет забито больше голов).

Предлагается 3 варианта:

- а) первый тайм будет более результативным $1 > 2$ (в первом тайме будет забито больше голов, чем во втором);
- б) результативность таймов будет одинаковой $1 = 2$ (количество голов, забитых в первом и втором таймах, будет одинаковым).
- в) второй тайм будет более результативным $1 < 2$ (в первом тайме будет забито меньше голов, чем во втором).

- Ставки на финальный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате матча, по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки на результат первого тайма и всего матча.

Предлагается угадать одновременно результат первого тайма и всего матча. Возможны следующие 9 вариантов:

- «П1П1» – победа первой команды в первом тайме и в матче.
- «П1X» – победа первой команды в первом тайме, и ничья в матче.
- «П1П2» – победа первой команды в первом тайме и победа второй команды в матче.
- «XП1» – ничья в первом тайме и победа первой команды в матче.
- «XX» – ничья в первом тайме и в матче.
- «XП2» – ничья в первом тайме и победа второй команды в матче.
- «П2П1» – победа второй команды в первом тайме и победа первой команды в матче.
- «П2X» – победа второй команды в первом тайме, и ничья в матче.
- «П2П2» – победа второй команды в первом тайме и в матче.

- Ставки на то, что первая (вторая) команда забьет (не забьет) гол.
- Ставки на то, что обе команды забьют (не забьют) гол.
- Ставки на то, что хотя бы одна из команд не забьет (забьет) гол.
- Ставки на то, что в первом (втором) тайме будет зафиксировано (не будет зафиксировано) взятие ворот.

- **Ставки: какая команда забьет первый (второй или следующий) гол в матче (тайме).**
- **Ставки: в какой предложенный период времени будет забит первый (второй или следующий) гол (включительно указывается интервал минут).**
- **Ставки: какая команда забьет последний гол в матче.**
- **Ставки: в какой предложенный период времени будет забит последний гол (включительно указывается интервал минут).**

Единственный забитый мяч считается как первым, так и последним забитым голом.

Например, матч завершился со счетом 1:0, единственный забитый мяч считается и первым, и последним забитым голом. То есть ставки на исходы «Первый гол забьет первая команда» и «Последний гол забьет первая команда» выиграли.

- **Ставки на то, какая команда начнет игру с центра поля.**

Основанием для расчета ставок на исходы данного события являются телеканалы и эфиры, указанные организатором в Линии. Если из указанных вариантов исход вышеуказанного события не становится известным, то основой для расчета является информация, предоставленная сайтами, расположенными в таблице. Если из вышеперечисленных источников информации этот исход не становится известным, то ставки на него рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

- **Ставки на то, что в матче будет назначен (не будет назначен) пенальти.**
- **Ставки на то, что в матче будет (не будет) удаление с поля (красная карточка).**
- **Ставки на то, что в матче будет зафиксирован (не будет зафиксирован) автогол.**

Автогол – это мяч, забитый в свои ворота, и в качестве гола засчитывается в пользу команды, на счет которой записан мяч.

- **Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит первая команда – «П1».**
- **Ставки на ничью по количеству предупреждений (желтых карточек) в матче (тайм) – «Ничья».**
- **Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит вторая команда – «П2».**
- **Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».**
- **Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».**
- **Ставки: количество предупреждений (желтых карточек) больше (меньше) предложенного тотала.**
- **Ставки: количество предупреждений будет четным (нечетным).**
- **Ставки: игроку какой команды будет дано первое предупреждение в матче (тайме), или обе команды получают первое предупреждение одновременно.**

(В том случае, когда, согласно официальному протоколу матча, в данном матче обе команды получили предупреждение на одной и той же минуте в той же игровой ситуации, а в Линии организатором не был предложен этот вариант, то ставки на исходы «Первое предупреждение получит первая команда» и «Первое предупреждение получит вторая команда» рассчитываются с коэффициентом «1» (один)).

- **Ставки: в какой из предложенных периодов времени будет дано первое предупреждение игроку одной из команд (включительно указан интервал минут).**
- **Ставки: какая из команд получит (никто не получит) следующее предупреждение.**

Если игрок удален с поля из-за двух предупреждений, при расчете предупреждений (желтых карточек) учитывается только одно, второе предупреждение (желтая карточка) рассчитывается как красная карточка.

Например, в матче какой-либо игрок получил две желтые карточки и был удален с поля, и других предупреждений в матче не было, то при расчете ставок принимается, что в матче была зафиксирована одна желтая карточка и одна красная карточка.

При расчете ставок, связанных с удалениями и предупреждениями, учитываются только удаления и предупреждения, данные игрокам, находящимся на поле во время матча, при их непосредственном участии в игре. При расчете ставок, сделанных на исходы удалений и предупреждений, не учитываются удаления и предупреждения, данные запасным игрокам или участвовавшим в игре, но замененным игрокам, тренеру или тренерскому составу, а также не учитываются предупреждения и удаления, сделанные в перерыве и после финального свистка, объявляющего о завершении матча.

Временем фиксирования предупреждения или удаления принимается время показа арбитром желтой или красной карточки.

- **Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит первая команда – «П1».**
- **Ставки: ничья по количеству угловых ударов в матче (в тайме) – «Ничья».**
- **Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит вторая команда – «П2».**
- **Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».**
- **Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».**
- **Ставки на количество реализаций угловых ударов – больше (меньше) предложенного значения тотала.**
- **Ставки на количество реализаций угловых ударов – четное (нечетное).**
- **Ставки: какая команда реализует первый угловой удар в матче.**
- **Ставки: в какой предложенный период времени будет реализован первый угловой удар (включительно указывается интервал минут).**
- **Ставки: какая из команд реализует (никто не реализует) следующий угловой удар.**

Угловой удар считается реализованным только после ввода мяча в игру с отметки углового удара. Временем регистрации углового удара принимается время назначения арбитром углового удара. Назначенный, но нереализованный угловой удар не учитывается при расчете ставок на исходы угловых ударов.

- **Ставки: какая из команд произведет первую замену в матче (замены в командах будут произведены одновременно).**
- **Ставки на количество замен – больше (меньше) предложенного значения тотала.**
- **Ставки: в какой предложенный период времени будет произведена первая замена в какой-либо из команд-участниц (включительно указывается интервал минут).**
- **Ставки: вышедший на замену игрок забьет (не забьет) гол.**
- **Ставки: первая замена будет в первом тайме (в перерыве, во втором тайме).**
- **Ставки: количество штрафных ударов в матче больше (меньше) предложенного значения тотала.**
- **Ставки: количество положений вне игры в матче больше (меньше) предложенного значения тотала.**
- **Ставки: время владения мячом первой (второй) командой в матче, выраженное в процентах, больше (меньше) предложенного значения тотала (процента).**
- **Ставки: первый (последний):**

- а) в матче состоится свободный удар от ворот. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – был назначен свободный удар от ворот, и он был реализован.)
- б) в матче состоится ввод мяча из-за боковой линии. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в «Линии» вариантов – был назначен ввод мяча из-за боковой линии, и он был реализован.)
- в) в матче состоится угловой удар. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – был назначен угловой удар и он был реализован.)
- г) в матче произойдет нарушение правил игры. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – был назначен штрафной удар (в том числе пенальти) и он был реализован.)
- д) в матче будет зафиксировано положение вне игры. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – было зафиксировано положение вне игры и игра возобновилась со свободного удара.)
- е) в матче будет зафиксирован гол. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – зафиксирован гол.)

Временем фиксирования событий «Свободный удар от ворот», «Ввод мяча из-за боковой линии», «Угловой удар», «Штрафной удар», «Пенальти», «Свободный удар», «Положение вне игры» и «Гол» считается время назначения (фиксирования) последних арбитром (арбитрами). Указанные события считаются состоявшимися (реализованными), если:

1. «Свободный удар от ворот» – был назначен и мяч был введен в игру с отметки.
2. «Ввод мяча из-за боковой линии» – был назначен и мяч был введен в игру из-за боковой линии.
3. «Угловой удар» – был назначен и мяч был введен в игру с отметки углового удара.
4. «Штрафной удар» – был назначен и мяч был введен в игру штрафным ударом.
5. «Пенальти» – был назначен и был реализован.
6. «Свободный удар» – был назначен и был реализован с отметки.
7. «Положение вне игры» – было зафиксировано положение вне игры и мяч был введен в игру свободным ударом.
8. «Гол» – было зафиксировано взятие ворот противника.

- Ставки: указанный игрок забьет (не забьет) гол в матче.

При расчете вышеуказанных ставок автогол не учитывается. Если указанный игрок вообще не выходит на поле во время матча (не участвует в игре), то ставка рассчитывается с коэффициентом «1» (один).

- Ставки: будет ли зафиксировано в матче:

- а) «Дубль» (ровно два и не более гола, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).
- б) «Хет-трик» (ровно три и не более гола, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).
- в) «Покер» (ровно четыре и не более гола, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).
- г) «Пента-трик» (ровно пять и не более голов, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).

Данные исходы рассчитываются по следующему принципу: регистрация пента-трика не означает регистрацию покера, хет-трика или дубля данного игрока в матче (так же регистрация покера не означает регистрацию хет-трика и дубля, а регистрация хет-трика не означает регистрацию дубля в матче). Если в матче в ворота соперника было забито 5 (пять) голов одним и

тем же игроком, это не означает, что в результате этих 5 (пяти) голов были зафиксированы и хет-трик, и дубль, а рассчитывается по исходу конечного результата. А если в матче были зарегистрированы два или более из вышеперечисленных исходов, сделанных разными игроками, то ставки на данные исходы считаются выигравшими.

Например, в том же матче были зарегистрированы и дубль, и покер, сделанные двумя разными игроками, то ставки на исходы «Зафиксирован дубль» и «Зафиксирован покер» считаются выигравшими.

- Ставки на то, как будет забит данный гол.

- а) будет автогол (если игрок забивает гол в собственные ворота).
- б) ударом головой (если гол в ворота соперника был забит ударом головой).
- в) со штрафного удара (если гол в ворота соперника был забит со штрафного удара без розыгрыша мяча; гол, забитый прямым угловым ударом, также считается голом со штрафного удара).
- г) с пенальти (если гол был забит прямым ударом; при расчете ставки не учитывается гол, забитый с разыгранного или отбитого пенальти).
- д) с игры (если гол был забит с игры ударом ноги или иным допустимым образом, за исключением удара головой, и если гол не был забит ни со штрафного, ни с пенальти и не был зафиксирован как автогол).

- Ставки: в матче данная команда одержит волевою победу или нет.

Волевой считается победа данной команды в окончательном результате матча после того, как команда проигрывала во время какого-либо текущего счета, учитывается исключительно основное время матча. В случае формата встречи, где победитель выявляется в дополнительное время или в серии пенальти, ставка будет рассчитана как проигрыш.

- Ставки на суммарное общее число номеров на футболках игроков, забивших голы, – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

При расчете вышеуказанной ставки не учитываются игроки, забившие автогол. А номера футболок игроков, забивших больше одного гола, рассчитываются один раз.

- Ставки на забитые голы и результат матча.

Угадать забитые голы и результат матча. Предлагаются следующие варианты:

1. «Обе команды забьют гол и П1 (П1-Ничья)»
2. «Обе команды забьют гол и Ничья (П1-П2)»
3. «Обе команды забьют гол и П2 (Ничья-П2)»
4. «Тотал матча больше (меньше) заданного числа и П1 (П1-Ничья)»
5. «Тотал матча больше (меньше) заданного числа и Ничья (П1-П2)»
6. «Тотал матча больше (меньше) заданного числа и П2 (Ничья-П2)».

В «Линии» организатором могут быть предложены также ставки, включающие другие возможные исходы в матче.

- Ставки: сколько минут арбитр добавит в конце матча (тайма).

При расчете ставок на эти исходы учитывается:

- а) время, показанное резервным судьей на световом табло (минута).
- б) информация о добавленном времени (минуте), показанная на телеэкране.
- в) информация, предоставленная сайтами, указанными в таблице.

Источники, являющиеся основанием для расчета вышеуказанной ставки, указаны в соответствии с приоритетом. Если ни из одного из этих источников не становится известен исход данной ставки, то ставки на вышеуказанные исходы рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Если показанное добавленное время (минута) и фактическое сыгранное время отличаются, то при расчете ставки учитывается показанное время.

Если информация о добавленном времени (минуте), показанная на телеэкране или резервным судьей на световом табло, в дальнейшем по каким-либо причинам изменяется (добавляется или уменьшается), то ставки на исходы данного события рассчитываются по первоначальной информации.

За основу расчета результатов футбольных матчей (за исключением ставок «Какая команда начнет игру с центра поля» и «Сколько минут добавит арбитр в конце матча (тайм)») принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Футбольный матч (продолжительностью 90 минут), который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 70 минут. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Зафиксированная по какой-либо причине техническая победа (поражение) не является основанием для расчета ставок. В данном случае матч считается несостоявшимся, а все ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в футбольных матчах, которые будут предложены организатором в Линии.

5.9. Ставки на хоккей

Ставки на исходы матчей по хоккею с шайбой принимаются на основное время, за исключением исхода «Исход (с ОТ и булл.)», при расчете ставок на который учитывается также результат, зафиксированный в дополнительное время (овертайм) или в серии буллитов. Результаты, зафиксированные во время овертайма и в серии буллитов, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по хоккею с шайбой:

- В матче (периоде) победит первая команда – «П1».
- Ничья в матче (периоде) – «X».
- В матче (периоде) победит вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (периоде) одна из команд победит – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (периоде) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).
- Ставки: кто будет победителем матча.

При расчете ставок на данный исход учитываются также результаты, зафиксированные в овертайме (серии буллитов).

Возможны чемпионаты или турниры, где после ничьей в основное время матча сразу начнется серия буллитов, без переноса матча в овертайм. А также, исходя из требований проведения данного чемпионата или турнира, овертайм может длиться до тех пор, пока какая-либо из команд не добьется успеха.

Возможно также, что после ничьей в основное время матча команды завершат игру в ничью. В данном случае, если организатором в Линии предложен исход «Исход (с ОТ и булл.)», он рассчитывается с коэффициентом «1» (один).

- Ставки на финальный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в окончательном результате матча, по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки: в матче данная команда одержит волевою победу или нет.

Волевой считается победа данной команды в окончательном результате матча после того, как команда проигрывала во время какого-либо текущего счета, учитывается исключительно основное время игры. В случае выявления победителя в овертайме или в серии буллитов, ставка будет рассчитана как проигрыш.

- Ставки на то, что первая (вторая) команда забьет (не забьет) гол.

- Ставки на то, что обе команды забьют (не забьют) гол.

- Ставки: какая команда забьет (никто не забьет) первый (второй или следующий) гол в матче.

- Ставки на очки, набранные игроком.

В хоккее с шайбой набранные игроком очки равны сумме забитых им голов и количеству проведенных им голевых передач в данном матче.

Если в атаке, завершившейся голом, приняли участие несколько игроков, всем этим игрокам могут быть начислены очки.

Для расчета ставок на очки, набранные игроками, за основу принимается информация, размещенная на официальном сайте данного чемпионата или турнира.

- Ставки на забитые голы и результат матча.

Угадать забитые голы и результат матча. Предлагаются следующие варианты:

1. «Тотал игры больше (меньше) указанного числа и П1 (П1-Х)».
2. «Тотал игры больше (меньше) указанного числа и ничья (П1-П2)».
3. «Тотал игры больше (меньше) указанного числа и П2 (Х-П2)».

- Ставки на сравнительную эффективность периодов.

В каком периоде будет забито больше голов.

- Ставки: победитель матча определится в овертайме (в серии буллитов).

- Ставки на количество 2-минутных штрафов в матче.

При расчете ставок на данный исход учитывается не количество двухминутных штрафов, а их общее время.

Например, в матче было зафиксировано 5 (пять) двухминутных штрафов: 2 двухминутных штрафа получила первая команда и 3 двухминутных штрафа – вторая команда. В этом случае при расчете ставок на двухминутные штрафы учитывается, что первая команда имела штраф в 4 минуты (2х2), а вторая – 6 минут (2х3).

- Ставки на количество бросков в ворота во время матча.

Для расчета результатов матчей по хоккею с шайбой за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице (за исключением «Ставок на очки, набранные игроком»).

Матч по хоккею с шайбой, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Ставки, сделанные на исходы «Исход (с ОТ и булл.)» прерванных при равном счете и считающихся состоявшимися матчей по хоккею с шайбой,

подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Зафиксированная по какой-либо причине техническая победа (поражение) не является основанием для расчета ставок. В данном случае матч считается несостоявшимся, а все ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также на другие исходы, возможные в матче по хоккею с шайбой, которые будут предложены организатором в Линии.

5.10. Ставки на баскетбол

Основное время матчей в баскетболе составляет **40** или **48 минут** (4 четверти, каждая из которых длится 10 или 12 минут соответственно) чистого игрового времени, в зависимости от требований проводимого чемпионата или турнира. Ставки на баскетбольные матчи рассчитываются с учетом результатов, зарегистрированных во время дополнительного времени (экстра-тайма). Если матч завершается ничьей, дополнительное время не разыгрывается, исходя из требований проводимого чемпионата или по какой-либо другой причине, и если в Линии не был предложен исход матча «**Ничья**», то ставки на исход матча «**П1**» и «**П2**» рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Исходя из требований проводимого чемпионата или турнира, после окончания ответного матча может быть назначено дополнительное время (экстра-тайм) для определения победителя. В таких случаях при расчете ставок на исходы ответного матча не учитываются результаты, зафиксированные в дополнительное время.

Баскетбольные матчи могут проводиться в формате **3x3**. Матчи, проводимые в данном формате, длятся 10 минут или до тех пор, пока кто-либо из команд не наберет 21 очко. При расчете ставок на исходы матчей учитываются также результаты, зарегистрированные в дополнительное время. При проведении матчей в подобном формате в Линии организатором делается специальная отметка о формате проведения матча. Если в матче формата **3x3** в составе одной из команд остаются два игрока из-за дисквалификации, травмы или выхода из игры одного из игроков, то матч прерывается и считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по баскетболу:

- В матче (включая экстра-тайм) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (включая экстра-тайм) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (тайме, четверти) будет ничья – «**Ничья**» (X).
- В матче (тайме, четверти) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме, четверти) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В матче (тайме, четверти) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество очков, набранных командами в матче (тайме, четверти) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой в матче (тайме, четверти) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество очков, набранных командами в матче (тайме, четверти), будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на то, какой тайм (четверть) будет наиболее продуктивным.

Предугадать, в каком тайме (четверти) будет зарегистрировано наибольшее количество очков.

- Ставки на общее количество очков в наиболее продуктивной (непродуктивной) четверти – **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**

- Ставки на то, будет (не будет) дополнительное время (экстра-тайм).

- Ставки на то, какая из команд первой (последней) наберет очки.

- Ставки на то, какая из команд совершит первое (последнее) нарушение.

- Ставки на то, какая из команд выиграет первый подбор.

- Ставки на то, какая из команд совершит первый (последний) 2-очковый бросок.

- Ставки на то, какая из команд совершит первый (последний) 3-очковый бросок.

- Ставки на то, какая из команд совершит первый (последний) штрафной бросок.

- Ставки на исход **«Победа с преимуществом».**

Предугадать, какая из команд выиграет и с каким преимуществом. Например, **«П1 с преимуществом от 1 до 2 баллов».**

- Ставки на то, какая из команд первой наберет предложенное количество очков в матче (тайме, четверти).

- Ставки на зарегистрированное количество очков и результат матча.

Следует предугадать зарегистрированные очки и результат игры. Предлагаются следующие исходы:

1. Тотал больше (меньше) значения тотала и «П1».

2. Тотал больше (меньше) значения тотала и «П2».

Официальные сайты турниров и чемпионатов, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по баскетболу.

Баскетбольный матч (длительностью в 48 минут), который был прерван и не был продолжен или завершен в течение 24 часов, считается состоявшимся, если было сыграно по меньшей мере 40 минут.

Баскетбольный матч длительностью в 40 минут, который был прерван и не был продолжен или завершен в течение 24 часов, считается состоявшимся, если было сыграно по меньшей мере 35 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. При равном счете исходы на «П1» и «П2» в прерванных и состоявшихся матчах рассчитываются с коэффициентом один «1», если в Линии не был предложен исход «Ничья». Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В баскетболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.11. Ставки на теннис

Заранее объявленный формат проведения теннисного матча может быть изменен перед матчем (например, в одиночном матче, вместо решающего третьего сета разыгрывается супер тай-брейк, или вместо 5 сетов – 3 сета). В таких случаях ставки на исходы «П1» и «П2» и сетов подлежат расчету по окончательному результату, а все остальные ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Если в начавшемся теннисном матче один из теннисистов (одна из пар) по какой-либо причине дисквалифицируется, отказывается играть или не в состоянии продолжить игру, матч преждевременно заканчивается, то ставки на исходы матча рассчитываются следующим образом:

Ставки (в том числе ставки, сделанные на статистические данные), исходы которых на момент прерывания матча становятся однозначно известны, исходя из формата проведения матча, считаются состоявшимися и подлежат расчету. Остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Например, теннисист (пара) отказывается продолжить игру при счете 4:4 (15:0). В этом случае ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2», «Тотал больше (меньше) 10.5», «Тотал больше (меньше) 12.5», «Фора 1 (+1.5)», «Фора 2 (-1.5)», «Фора 1 (-1.5)», «Фора 2 (+1.5)» первого сета,

рассчитываются с коэффициентом «1» (один), также, как и исходы «П1» и «П2», «Тотал больше (меньше) 21.5», «Фора 1 (+3.5)», «Фора 2 (-3.5)», «Фора 1 (-3.5)», «Фора 2 (+3.5)» матча. Ставки, сделанные на «Чет/Нечет» тотала матча и сета, также подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). А ставки, сделанные на «Тотал больше (меньше) 6.5», «Тотал больше (меньше) 7.5», «Тотал больше (меньше) 8.5», «Фора 1 (+2.5)», «Фора 2 (-2.5)», «Фора 1 (-2.5)», «Фора 2 (+2.5)» первого сета подлежат расчету, также как и ставки на исходы с 1-го по 8-й геймы. Ставки, сделанные на «П1» и «П2» 9-го гейма первого сета, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один), а ставки, сделанные на «П1» и «П2» первого очка 9-го гейма подлежат расчету.

Если в теннисном матче решающий сет разыгрывается как «Супер тай-брейк», то фора и тотал данного сета рассчитываются в очках, а при расчете форы и тотала игры сет «Супер тай-брейк» рассчитывается как один гейм. То есть сет считается завершенным со счетом 1:0 или 0:1.

Например, матч закончился со счетом 6:3, 4:6 и 5:10, третий, решающий сет был сыгран как «Супер тай-брейк», в этом случае при расчете ставок на исход матча окончательный счет матча считается 6:3, 4:6 и 0:1, то есть количество геймов будет 20.

Тай-брейк, разыгрываемый в конце сета, также рассчитывается как один гейм (например, тай-брейк, разыгрываемый в сете после счета 6:6, считается 13-м геймом данного сета, сет заканчивается со счетом 6:7 или 7:6).

Если до начала матча одна из сторон отказывается участвовать в игре, то ставки на все исходы этого матча подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). В командных турнирах, когда имена соперников указаны под названиями команд (стран) (например, Испания-Швейцария), если происходит замена теннисиста (пары) (предварительно заявленного игрока или пары, для которых и предлагались ставки), ставки на все исходы данного матча остаются в силе.

Ставки, предлагаемые на исходы теннисных матчей:

- В матче (сете, гейме) победит первый теннисист (пара) – «П1».
- В матче (сете, гейме) победит второй теннисист (пара) – «П2».
- В матче (сете) победит (не проиграет) первый теннисист (пара) с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (сете) победит (не проиграет) второй теннисист (пара) с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее число геймов в матче (сете) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: общее число геймов в матче (сете) будет четным (нечетным).
- Ставки на результат первого сета и всего матча.

Угадать одновременно результат первого сета и всего матча. Возможны следующие 4 варианта:

«П1П1» – победа первого теннисиста (пары) и в первом сете, и во всем матче.

«П1П2» – победа первого теннисиста (пары) в первом сете и победа второго теннисиста (пары) в матче.

«П2П1» – победа второго теннисиста (пары) в первом сете и победа первого теннисиста (пары) в матче.

«П2П2» – победа второго теннисиста (пары) и в первом сете, и во всем матче.

- Ставки на финальный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в окончательном результате матча (сета), по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки: тай-брейк будет (не будет).

- Ставки: кто заработает следующее очко.

Для расчета результатов теннисных матчей за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

В случае неверно указанного типа покрытия, несоответствия места проведения или названия какого-либо турнира, указанных в Линии организатором, ставки на исход матча остаются в силе.

Штрафные очки (очко), присужденные арбитром одному из соперников (пар), учитываются при расчете ставок.

Например, при счете (6:4), (3:2), (0:40) судья присудил 1 штрафное очко второму теннисисту и счет стал (6:4), (3:3). В этом случае считается, что 6-й гейм 2-го сета выиграл второй теннисист.

Если матч был отложен или прерван, то ставки на его исходы остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого он проводился.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в теннисных матчах, которые будут предложены организатором в Линии.

5.12. Ставки на Волейбол и Пляжный Волейбол

В волейбольном матче разыгрываются от 3 до 5 сетов. В матче выигрывает команда, одержавшая победу в трех сетах, а в сете – команда, первой набравшая 25 очков (в 5-ом заключительном сете – 15 очков) и имеющая преимущество над соперником минимум в 2 очка. При счете в сете 24:24, а в финальном сете 14:14, сет продолжается до тех пор, пока в текущем счете сета или финального сета одна из команд не достигнет преимущества в 2 очка над соперником. Максимальный счет, при котором сет будет считаться завершенным, не предусмотрен, сет продолжается до тех пор, пока одна из команд в сете не достигнет преимущества в два очка. Матчи могут проводиться также и в другом формате, где разыгрываются от 2 до 3 сетов.

В волейболе во время плей-оффа (Play-off), когда игры завершаются с одинаковым счетом в пользу разных команд (например, в первой игре счет был 3:2 в пользу 1-ой команды, а в ответной игре – 2:3 в пользу 2-ой команды), разыгрывается один дополнительный сет – **«Золотой сет»** (в **«Золотом сете»** выигрывает команда, первой набравшая 15 очков), победитель которого переходит в следующий тур. Результаты, зарегистрированные в **«Золотом сете»**, не учитываются при расчете ставок на исходы ответного матча.

В матчах по пляжному волейболу разыгрываются от 2 до 3 сетов. В матче выигрывает команда, одержавшая победу в 2-х сетах, а в сете – команда, которая первой наберет 21 очко (в 3-ем заключительном сете – 15 очков), имея преимущество над соперником минимум в 2 очка. Если в сете счет составляет 20:20 (в 3-ем заключительном сете – 14:14), то сет (3-ий заключительный сет) продолжается до тех пор, пока одна из команд не достигнет преимущества над соперником в 2 очка.

В волейбольных и пляжных волейбольных матчах во время игры возможно изменение формата игры (например, сет, который должен был быть разыгран до 25 очков, разыгрывается до другого количества очков). В подобных случаях в Линии организатором заранее делается специальная отметка о вероятности возможного изменения формата проведения игры.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по волейболу и пляжному волейболу:

В волейболе и пляжном волейболе Форы и Тотал рассчитываются по очкам, за исключением **«Форы по сетам»** и **«Тотала по сетам»**, которые рассчитываются по количеству:

- В матче (сете) выигрывает первая команда – **«П1»**.
- В матче (сете) выигрывает вторая команда – **«П2»**.
- В матче (сете) выигрывает (не проиграет) первая команда с учетом форы – **«Фора 1»**.
- В матче (сете) выигрывает (не проиграет) вторая команда с учетом форы – **«Фора 2»**.
- В матче по количеству сетов выигрывает (не проиграет) первая команда с учетом форы – **«Фора 1»**.
- В матче по количеству сетов выигрывает (не проиграет) вторая команда с учетом форы – **«Фора 2»**.
- Ставки на общее количество очков, набранных обеими командами в матче (сете) – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой в матче (сете) – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки на то, что общее количество очков, зарегистрированных в матче (сете), будет **четным (нечетным)**.
- Ставки в сете на исход **«Победа с преимуществом очков»**.

Предлагается предугадать, какая из команд выиграет сет и с каким предлагаемым преимуществом очков (например, «Победа 1-ой команды с преимуществом в 7-8 очков»).

- Ставки на то, какая из команд в матче (сете) наберет предложенное очко. Например, во 2-ом сете 24 очко выиграет первая (вторая) команда.

- Ставки на результат первого сета и всего матча.

Предлагается предугадать одновременно результат первого сета и всего матча.

Возможны следующие 4 варианта:

«П1П1» - победа первой команды и в первом сете, и в матче.

«П1П2» - победа первой команды в первом сете, и победа второй команды в матче.

«П2П1» - победа второй команды в первом сете, и победа первой команды в матче.

«П2П2» - победа второй команды и в первом сете, и в матче.

- Ставки на окончательный результат матча (сета).

Предлагается выбрать точный счет, зарегистрированный в окончательном результате матча (сета) в соответствии с предложенными в Линии вариантами.

Официальные сайты турниров и чемпионатов, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по волейболу и пляжному волейболу. В отдельных случаях, когда на основе информации, имеющейся на официальном сайте, не становится ясным исход предложенной ставки (на официальном сайте отсутствует необходимая информация), при расчете ставок за основу берутся видеозаписи матчей.

Матч по волейболу или пляжному волейболу, который был прерван и не был продолжен или завершен в течение 24 часов, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету (например, матч был прерван во втором сете, и игра считается несостоявшейся, но первый сет, который был разыгран полностью, состоялся, и ставки на исходы первого сета подлежат расчету), а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В волейболе и пляжном волейболе также принимаются ставки и на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.13. Ставки на автогонки

Правила принятия ставок на автогонки:

а) «прогревочный» круг входит в зачет гонки;

б) если оба гонщика сошли, то победителем в паре считается тот гонщик, который прошел больше кругов;

в) если гонщик классифицирован, значит, он закончил гонку.

В автогонках можно делать следующие виды ставок:

- Победа участника в гонке.

- Участник займет места с 1-го до 3-го включительно.

- Участник закончит гонку (будет классифицирован).

- Участник не закончит гонку (не будет классифицирован).

- Участник проедет самый быстрый круг в гонке.

- Первый участник по результатам гонки займет более высокое место, чем второй (в линии обозначена как «1»).

- Второй участник по результатам гонки займет более высокое место, чем первый (в линии обозначена как «2»).

Ставки принимаются и на другие возможные в автогонках события, которые будут представлены в линии.

5.14. Ставки на бейсбол

Ставки принимаются на окончательный результат матча со всеми возможными дополнительными периодами (иннингами). Если матч перенесен или отменен, то ставки

возвращаются. Если в один день состоялись два одинаковых матча, которые включены в линию данного дня, то учитывается результат первого из них.

В бейсболе можно делать следующие виды ставок:

- Победа первой команды (участника) события (в линии обозначается как «П1»).
 - Победа второй команды (участника) события (в линии обозначается как «П2»).
 - Победа первой команды (участника) события с учетом фора (в столбике «Ф1» указана фора, а в столбике «Кэф.1» указан коэф. выигрыша).
 - Победа второй команды (участника) события с учетом фора (в столбике «Ф2» указана фора, а в столбике «Кэф.2» указан коэф. выигрыша).
 - Общее количество очков в матче больше указанного числа (в столбике «Тотал» указано общее количество голов, а в столбике «Больше» - коэффициент выигрыша).
 - Общее количество очков в матче меньше указанного числа (в столбике «Тотал» указано общее количество голов, а в столбике «Меньше» - коэффициент выигрыша).
 - Принимаются ставки на то, будет ли общее количество очков в матче четным или нечетным.
- Могут быть предложены и другие виды ставок на бейсбол, которые будут представлены в линии.

5.15. Ставки на бадминтон

Если в начавшемся матче по бадминтону кто-либо из игроков (пар) по какой-либо причине дисквалифицирован, отказывается играть или не в состоянии продолжить игру, игра досрочно заканчивается, то ставки на исход матча рассчитываются следующим образом.

Ставки, исходы которых на момент прерывания матча становятся однозначно известны, исходя из формата проведения матча, считаются состоявшимися и подлежат расчету. Остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Например, участник отказывается продолжить игру в первом сете при счете 19:20. В этом случае ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2», «Тотал больше (меньше) 40.5», «Фора 1 (+1.5)», «Фора 2 (-1.5)», «Фора 1 (-1.5)», «Фора 2 (+1.5)» первого сета, рассчитываются с коэффициентом «1» (один), также, как и исходы «П1» и «П2» матча. А ставки, сделанные на «Тотал больше (меньше) 38.5», «Тотал больше (меньше) 39.5», «Фора 1 (+2.5)», «Фора 2 (-2.5)», «Фора 1 (-2.5)», «Фора 2 (+2.5)», «Фора 1 (+3.5)», «Фора 2 (-3.5)», «Фора 1 (-3.5)», «Фора 2 (+3.5)» первого сета подлежат расчету.

В бадминтоне фора и тотал рассчитываются по очкам.

Если до начала матча один из игроков (пар) отказывается участвовать в игре, то ставки на все исходы этого матча подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

В командных турнирах, когда имена соперников указаны под названиями команд (стран) (например, Китай-Индонезия), если происходит замена игрока (пары) (предварительно заявленного игрока или пары, для которых и предлагались ставки), ставки на все исходы данного матча остаются в силе.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по бадминтону:

- В матче (сете) победит первый игрок (пара) – «П1».
- В матче (сете) победит второй игрок (пара) – «П2».
- В матче (сете) победит (не проиграет) первый игрок (пара) с учетом фора – «Фора 1».
- В матче (сете) победит (не проиграет) второй игрок (пара) с учетом фора – «Фора 2».
- Ставки на количество очков в матче (сете) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: количество очков в матче (сете) будет четным (нечетным).
- Ставки на результат первого сета и всего матча.

Угадать одновременно результат первого сета и всего матча. Возможны следующие 4 варианта:

- «П1П1» – победа первого игрока (пары) и в первом сете, и во всем матче.
- «П1П2» – победа первого игрока (пары) в первом сете и победа второго игрока (пары) в матче.
- «П2П1» – победа второго игрока (пары) в первом сете и победа первого игрока (пары) в матче.
- «П2П2» – победа второго игрока (пары) и в первом сете, и во всем матче.

- Ставки на окончательный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате матча (сета), по возможным вариантам, включенным в «Линию».

Для расчета результатов матчей по бадминтону за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Если матч по бадминтону был отложен или прерван, то ставки на его исходы остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого он проводился.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по бадминтону, которые будут предложены организатором в «Линии».

5.16. Ставки на снукер

В общей игре фора и тотал назначаются количеством партий, а в отдельных партиях – по очкам каждой партии.

Согласно правилам снукера, в партии возможна патовая ситуация, при которой по решению судьи партия переигрывается. В подобных случаях ставки на данную партию рассчитываются с коэффициентом 1. Другая информация, касающаяся игры: события, время их прохождения, возможные исходы, которым организатор присваивает определенный коэффициент выигрыша, виды ставок, тип и др. обнародованы в программе.

5.17. Ставки на настольный теннис

Если в начавшемся матче по настольному теннису один из теннисистов (одна из пар) по какой-либо причине дисквалифицируется, отказывается играть или не в состоянии продолжить игру, матч преждевременно заканчивается, то ставки на исходы матча рассчитываются следующим образом:

Ставки, исходы которых на момент прерывания матча становятся однозначно известны, исходя из формата проведения матча, считаются состоявшимися и подлежат расчету. Остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Например, теннисист (пара) отказывается продолжить игру в первом сете при счете 9:10. В этом случае ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2», «Тотал больше (меньше) 20.5», «Фора 1 (+1.5)», «Фора 2 (-1.5)», «Фора 1 (-1.5)», «Фора 2 (+1.5)» первого сета, рассчитываются с коэффициентом «1» (один), также, как и исходы «П1» и «П2» матча. Ставки, сделанные на «Чет/Нечет» тотала матча и сета, также подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). А ставки, сделанные на «Тотал больше (меньше) 18.5», «Тотал больше (меньше) 19.5», «Фора 1 (+2.5)», «Фора 2 (-2.5)», «Фора 1 (-2.5)», «Фора 2 (+2.5)», «Фора 1 (+3.5)», «Фора 2 (-3.5)», «Фора 1 (-3.5)», «Фора 2 (+3.5)», «Фора 1 (+4.5)», «Фора 2 (-4.5)», «Фора 1 (-4.5)», «Фора 2 (+4.5)» первого сета подлежат расчету.

Если до начала матча одна из сторон отказывается участвовать в игре, то ставки на все исходы этого матча подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). В командных турнирах, когда имена соперников указаны под названиями команд (стран) (например, Испания-Швейцария), если происходит замена теннисиста (пары) (предварительно заявленного игрока или пары, для которых и предлагались ставки), ставки на все исходы данного матча остаются в силе.

В матчах по настольному теннису фора и тотал рассчитываются по очкам.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по настольному теннису:

- В матче (сете) победит первый теннисист (пара) – «П1».
- В матче (сете) победит второй теннисист (пара) – «П2».
- В матче (сете) победит (не проиграет) первый теннисист (пара) с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (сете) победит (не проиграет) второй теннисист (пара) с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на число очков в матче (сете) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: число очков в матче (сете) будет четным (нечетным).
- Ставки на финальный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в окончательном результате матча (сета), по возможным вариантам, включенным в Линию.

Для расчета результатов матчей по настольному теннису за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Если матч был отложен или прерван, то ставки на его исходы остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого он проводился.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по настольному теннису, которые будут предложены организатором в Линии.

5.18. Ставки на хоккей с мячом

Ставки на исходы матчей по хоккею с мячом принимаются на основное время, если иное не установлено организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевых добавленных таймах, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Основным временем для матчей по хоккею с мячом установлено 90 минут игрового времени (два периода, каждый продолжительностью 45 минут), матчи могут проходить также в ином формате (60 минут, 70 минут и 80 минут игры – два периода, каждый продолжительностью соответственно 30, 35 и 40 минут), исходя из требований проведения данного чемпионата или турнира. Во время матчей в подобных форматах организатором в Линии делается специальная отметка о формате игры.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по хоккею с мячом:

- В матче (периоде) победит первая команда – «П1».
- Ничья в матче (периоде) – «X».
- В матче (периоде) победит вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (периоде) одна из команд победит – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (периоде) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).

Для расчета результатов матчей по хоккею с мячом за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Матч по хоккею с мячом (продолжительностью 90 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 70 минут. Матчи по хоккею с мячом продолжительностью 60, 70 и 80 минут, которые были прерваны и в течение 24 часов не были продолжены или не были завершены, считаются состоявшимися, если было сыграно соответственно не менее 48, 56 и 64 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также на другие исходы, возможные в матче по хоккею с мячом, которые будут предложены организатором в Линии.

5.19. Ставки на хоккей на траве

Ставки на исходы матчей по хоккею на траве принимаются на основное время, если иное не установлено организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в дополнительное время (овертайм) и в серии буллитов, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Основным временем для матчей по хоккею на траве установлено 60 минут игрового времени (два периода, каждый продолжительностью 30 минут, или четыре четверти, каждая продолжительностью 15 минут), но матчи могут проходить также в следующем формате –

игра продолжительностью 70 минут (два периода, каждый продолжительностью 35 минут, или четыре четверти, каждая продолжительностью 17 минут 30 секунд). Во время матчей в подобных форматах организатором в Линии делается специальная отметка о формате игры.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по хоккею на траве:

- В матче (периоде, четверти) победит первая команда – «П1».
- Ничья в матче (периоде, четверти) – «X».
- В матче (периоде, четверти) победит вторая команда – «П2».
- В матче (периоде, четверти) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (периоде, четверти) одна из команд победит – «12».
- В матче (периоде, четверти) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (периоде, четверти) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде, четверти) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде, четверти) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде, четверти) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: общее количество голов в матче (периоде, четверти) будет четным (нечетным).

Для расчета результатов матчей по хоккею на траве за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Матч по хоккею на траве (продолжительностью 70 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 55 минут. Матчи по хоккею с мячом продолжительностью 60 минут, которые были прерваны и в течение 24 часов не были продолжены или не были завершены, считаются состоявшимися, если было сыграно не менее 47 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также на другие исходы, возможные в матче по хоккею на траве, которые будут предложены организатором в Линии.

5.20. Ставки на Регби (Регби Лига и Регби Союз)

В матчах по регби основное время составляет 80 минут (два тайма, каждый по 40 минут). Ставки принимаются на основное время игры, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в добавочном тайме или в дополнительное время, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Организатор также предлагает ставки на разновидности регби: регби 7 (семь), регби 9 (девять) и регби 10 (десять), где продолжительность таймов составляет 7, 9 и 10 минут соответственно. В случае матчей в подобном формате в Линии появляется специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матча по регби:

В регби фора и тотал рассчитываются в очках (за исключением тоталов, предлагаемых на общее количество попыток).

- В матче (тайме) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (тайме) будет ничья – «Ничья» (X).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее число очков, набранных командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее число очков, набранных каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на то, что общее число очков, набранных командами в матче (тайме), будет четным (нечетным).

- Ставки на количество попыток команд в матче – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на то, какая команда сделает следующую попытку (попытки вообще не будет).

За основу расчета результатов матчей по регби принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по регби, который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 65 минут. Матчи по Регби 7, Регби 9 и Регби 10 считаются состоявшимися, если они были сыграны полностью. Во всех остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по регби, которые будут предложены организатором в Линии.

5.21. Ставки на Американский футбол

В матчах по американскому футболу основное время составляет 60 минут чистого игрового времени (два тайма, каждый по 30 минут или 4 четверти, каждая по 15 минут). Ставки на исходы матчей по американскому футболу рассчитываются с учетом дополнительного игрового времени. Если игра заканчивается вничью и дополнительное время не назначается, или если результатом дополнительного времени, сыгранного в соответствии с требованиями данного турнира, вновь фиксируется ничья, то ставки на «П1» и «П2» подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Ставки, предлагаемые на исходы матча по американскому футболу:

В американском футболе фора и тотал рассчитываются по очкам.

- В матче (тайме, четверти) выиграет первая команда – «П1».

- В матче (тайме, четверти) выиграет вторая команда – «П2».

- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «Фора 1».

- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «Фора 2».

- Ставки на общее число очков, набранных командами в матче (тайме, четверти), – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на общее число очков, набранных каждой командой в матче (тайме, четверти) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на то, что общее число очков, набранных командами в матче (тайме, четверти) будет четным (нечетным).

За основу расчета результатов матчей по американскому футболу принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по американскому футболу, который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50 минут. Во всех остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Ставки на исходы «П1» и «П2» прерванных при равном счете и считающихся состоявшимися матчей подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по американскому футболу, которые будут предложены организатором в Линии.

5.22. Ставки на Футзал

Основное время для матчей в футзале (мини-футболе) установлено в 40 минут (два тайма длительностью 20 минут каждый). Ставки на исходы матчей по футзалу принимаются на основное время, если иное не установлено организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в

послематчевое добавленное время и вследствие 6-метровых штрафных ударов, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Матчи по футзалу могут проводиться также в следующем формате: 50 минут основного времени, с двумя таймами по 25 минут (например, матчи «Суперлиги» Чемпионата России по мини-футболу и «Высшей лиги» Восточной конференции). Во время матчей в таком формате организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по футзалу:

- В матче (тайме) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (тайме) будет ничья – «Ничья» (X).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: общее количество голов в матче (тайме) будет четным (нечетным).
- Ставки на сравнительную результативность таймов (в каком тайме будет забито больше голов).

Предлагается 3 варианта:

- а) первый тайм будет более результативным “1 > 2” (в первом тайме будет забито больше голов, чем во втором);
- б) результативность таймов будет одинаковой “1 = 2” (количество голов, забитых в первом и втором таймах, будет одинаковым);
- в) второй тайм будет более результативным “1 < 2” (в первом тайме будет забито меньше голов, чем во втором).

Для расчета результатов матчей по футзалу за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Матч по футзалу (продолжительностью 40 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 32 минут. 50-минутный матч по футзалу, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 40 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по футзалу, которые будут предложены организатором в Линии.

5.23. Ставки на Кёрлинг

Матч по кёрлингу состоит из 10 эндов (периодов). Ставки на исходы матчей кёрлингу рассчитываются с учетом результатов, зафиксированных в дополнительном энде (эндах). Если игра заканчивается вничью и дополнительный энд (энды) не назначается, в соответствии с требованиями данного турнира или чемпионата, то ставки на «П1» и «П2» подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Ставки, предлагаемые на исходы матча по кёрлингу:

Штрафное очко (очки), назначенное одной из команд, учитывается при расчете ставок на исходы матча.

- В матче (энде) выиграет первая команда – «П1».

- В матче (энде) выиграет вторая команда – «П2».
- Ничья в матче (энде) - «X».
- В матче (энде) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (энде) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее число очков в матче (энде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее число очков в матче (энде) будет четным (нечетным).

За основу расчета результатов матчей по кёрлингу принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по кёрлингу, который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 5 эндов полностью. Во всех остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Ставки на исходы «П1» и «П2», прерванных при равном счете и считающихся состоявшимися матчей, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по кёрлингу, которые будут предложены организатором в Линии.

5.24. Ставки на Киберфутбол

В киберфутболе принимаются ставки на исходы видеоигр на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Видеоигры проводятся в формате 2x7, 2x6 или 2x5 (два тайма, каждый длительностью в 7, 6 или 5 минут соответственно) в зависимости от требований проводимого чемпионата.

Текущая минута, отображающаяся на табло в видеоигре, может отличаться от реального времени. Например, если время проведения киберфутбола установлено 10 минут (2x5), время на табло, показывающем текущую минуту видеоигры, достигнет 90 минут в течение реальных 10 минут. То есть, например, на реальной 8-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 72-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по киберфутболу:

- В видеоигре (тайме) выиграет первая команда – «П1».
- В видеоигре (тайме) будет ничья – «Ничья» (X).
- В видеоигре (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В видеоигре (тайме) первая команда не проиграет – «1X».
- В видеоигре (тайме) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В видеоигре (тайме) вторая команда не проиграет – «X2».
- В видеоигре (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В видеоигре (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видеоигре (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видеоигре (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что первая (вторая) команда в видеоигре (тайме) забьет (не забьет) гол.
- Ставки на то, что в видеоигре (тайме) обе команды забьют (не забьют) гол.
- Ставки на то, что общее количество голов в видеоигре (тайме) будет четным (нечетным).
- Ставки на финальный счет видеоигры.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате видеоигры по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки на то, какая команда забьет первый (второй или последующий) гол в видеоигре (тайме).

При расчете ставок на эти исходы в киберфутболе за основу принимаются официальные сайты видеоигр, представленные в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Техническая победа (поражение), зафиксированная по той или иной причине, не является основанием для расчета ставок. В данном случае видеоигра считается несостоявшейся, и все ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Матч по киберфутболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 24 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно минимум 6 минут 30 секунд в матче, проводимом в формате (2x4), минимум 8 минут 30 секунд в матче, проводимом в формате (2x5), минимум 10 минут 30 секунд в матче, проводимом в формате (2x6) и минимум 12 минут 30 секунд в матче, проводимом в формате (2x7). В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра по киберфутболу считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

В киберфутболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.25. Ставки на Кибербаскетбол

В кибербаскетболе ставки на исходы видеоигр принимаются с учетом дополнительного времени (овертайма). В случае, когда видеоигра заканчивается ничьей, а ставки на исход «Ничья» не были предложены, исходы «П1» и «П2» рассчитываются с коэффициентом «1».

Видеоигры проводятся в формате 4x5 или 4x4 (четыре четверти, каждая длительностью в 5 или 4 минуты соответственно). 12-минутные видеоигры проводятся в формате 4x5, а 10-минутные видеоигры – в формате 4x4. Текущая минута, отображающаяся на табло в видеоигре, может отличаться от реального времени.

Например, если время проведения кибербаскетбола установлено 16 минут (4x4), время на табло, показывающем текущую минуту видеоигры, достигнет 40 минут в течение реальных 16 минут. То есть, например, на реальной 12-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 30-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по кибербаскетболу:

- В видеоигре (четверти) выиграет первая команда – «П1».
- В видеоигре (четверти) будет ничья – «Ничья» (X).
- В видеоигре (четверти) выиграет вторая команда – «П2».
- В видеоигре (четверти) первая команда не проиграет – «1X».
- В видеоигре (четверти) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В видеоигре (четверти) вторая команда не проиграет – «X2».
- В видеоигре (четверти) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В видеоигре (четверти) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видеоигре (четверти) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видеоигре (четверти) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в видеоигре (четверти) будет четным (нечетным).
- Ставки на то, будет ли в игре сыгран овертайм или нет.

При расчете ставок на исходы в кибербаскетболе за основу принимаются официальные сайты видеоигр, представленные в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Техническая победа (поражение), зафиксированная по той или иной причине, не является основанием для расчета ставок. В данном случае видеоигра считается несостоявшейся, и все ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Матч по кибербаскетболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 24 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если

было сыграно минимум 14 минут в матче, проводимом в формате (4x4), минимум 17 минут в матче, проводимом в формате (4x5) и минимум 41 минута в матче, проводимом в формате (4x12). В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра по кибербаскетболу считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

В кибербаскетболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.26. Ставки на Киберхоккей

В киберхоккее ставки на исходы видеоигр принимаются на основное время. Видеоигры проводятся в формате 3x4 или 3x5 (три периода, каждый длительностью в 4 или 5 минут соответственно). В киберхоккее текущая минута, отображающаяся на табло в видеоигре, может отличаться от реального времени.

Например, если время проведения киберхоккея установлено 12 минут (3x4), время на табло, показывающем текущую минуту видеоигры, достигнет 60 минут в течение реальных 12 минут. То есть, например, на реальной 4-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 20-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по киберхоккею:

- В видеоигре (периоде) выиграет первая команда – «П1».
- В видеоигре (периоде) будет ничья – «Ничья» (X).
- В видеоигре (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В видеоигре (периоде) первая команда не проиграет – «1X».
- В видеоигре (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В видеоигре (периоде) вторая команда не проиграет – «X2».
- В видеоигре (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В видеоигре (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видеоигре (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видеоигре (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в видеоигре (периоде) будет четным (нечетным).
- Ставки на финальный счет видеоигры.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате видеоигры по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки на то, что первая (вторая) команда в видеоигре (периоде) забьет (не забьет) гол.
- Ставки на то, что в видеоигре (периоде) обе команды забьют (не забьют) гол.
- Ставки на то, какая команда забьет (ни одна не забьет) первый (второй или последующий) гол в видеоигре (периоде).

При расчете ставок на эти исходы в киберхоккее за основу принимаются официальные сайты видеоигр, представленные в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Техническая победа (поражение), зафиксированная по той или иной причине, не является основанием для расчета ставок. В этом случае видеоигра считается несостоявшейся, и все ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Матч по киберхоккею, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 24 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно минимум 50 минут согласно показанному игровому времени. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата,

подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра по киберхоккею считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

В киберхоккее также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.27. Ставки на Кибертеннис

Ставки на кибертеннис предлагаются для видеоигр, состоящих из 3-х сетов. Игры проводятся на грунте, на траве или на ковровом покрытии. Ставки на Тотал и Фору в соревнованиях по кибертеннису рассчитываются по геймам. Тай-брейк, разыгрываемый в конце сета, рассчитывается как один гейм. (Например, тай-брейк при счете сета 6:6 считается 13-м геймом данного сета, сет заканчивается со счетом 6:7 или 7:6).

Ставки, предлагаемые на исходы матча в кибертеннисе:

- В видеоигре (сете, гейме) победит первый теннисист (пара)-П1
- В видеоигре (сете, гейме) победит второй теннисист (пара)-П2
- В видеоигре (сете) победит (не проиграет) первый теннисист (пара) с учетом форы – «Фора 1»
- В видеоигре (сете) победит (не проиграет) второй теннисист (пара) с учетом форы – «Фора 2»
- Ставки на общее число геймов в видеоигре (сете) – «Тотал больше (меньше) значения тотала»
- Ставки: общее число геймов в игре (сете) будет четным (нечетным)
- Ставки на результат первого сета и всего матча:

Угадать одновременно результат первого сета и всего матча. Возможны следующие 4 варианта:

- «П1П1» – победа первого теннисиста (пары) и в первом сете, и во всей игре.
- «П1П2» – победа первого теннисиста (пары) в первом сете и победа второго теннисиста (пары) в игре.
- «П2П1» – победа второго теннисиста (пары) в первом сете и победа первого теннисиста (пары) в игре.
- «П2П2» – победа второго теннисиста (пары) и в первом сете, и во всей игре.
- Ставки на финальный счет игры (сета).

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в окончательном результате видеоигры (сета), по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки: тай-брейк будет (не будет).
- Ставки: кто заработает следующее очко.

Для расчета результатов видеоигр в кибертеннисе за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Техническая победа (поражение), зафиксированная по той или иной причине, не является основанием для расчета ставок. В данном случае видеоигра считается не состоявшейся, все ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Видеоигра в кибертеннисе, которая была прервана по технической или иной причине и в течение 24 часов не была продолжена или не завершена, считается несостоявшейся. Исходы прерванных и несостоявшихся видеоигр, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата (в том числе ставки на статистические данные), подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра в кибертеннисе считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

В кибертеннисе принимаются ставки и на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.28. Ставки на Киберспорт

В онлайн играх по киберспорту соревнуются две команды, и в зависимости от формата проведения игры, в составе каждой команды участвуют в основном 1 (один), 2 (два), 3 (три) или 5 (пять) игроков.

В киберспорт включены следующие виды онлайн игр: “Контр Страйк: Глобал Оффенсив (Counter Strike: Global Offensive)”, “Контр Страйк 1.6 (Counter Strike 1.6)”, “Дота 2 (Dota 2)”, “Овервотч (Overwatch)”, “Рэйнбоу 6 (Rainbow 6)”, “Старкрафт: Бруд Вор (Starcraft: Brood War)”, “Старкрафт 2 (Starcraft 2)”, “Валорэнт (Valorant)”, “Варкрафт 3 (Warcraft 3)”, “Фортнайт (Fortnite)”, “Хартстоун (Hearthstone)”, “Лиг оф Леджендз (League of Legends)”, “Рокет Лиг (Rocket League)”, “Арена оф Валор (Arena of Valor)”, “Кинг оф Глори (King of Glory)”, “Куэйк (Quake)”, “Колл оф Дютти (Call of Duty)”, “Хироуз оф зе Сторм (Heroes of the Storm)”, “Мортал Комбат (Mortal Combat)”, “Смайт (Smite)”.

При расчете ставок, совершенных на данные виды игр, учитывается также дополнительный раунд (овертайм), если иное не указано организатором в Линии либо не предусмотрено- согласно официальному порядку проведения онлайн игры.

В онлайн играх в киберспорте в случае результата “Ничья”, ставки, совершенные на исходы “П1 “ и “П2 “, рассчитываются с коэффициентом “1”, если исход “Ничья” не был предложен организатором в Линии.

Онлайн игры в киберспорте могут состоять как из одного, так и из нескольких раундов/карт. Их число обусловлено официальным порядком проведения онлайн игры и текущего тура проводимого чемпионата (турнира). Игры, в основном, проводятся в следующих форматах: лучший из 1, 2, 3, 5, 7, 9 или 11. Победителем чемпионата (турнира) считается команда, одержавшая победу в наибольшем количестве раундов/карт, по сравнению с соперником. Для того, чтобы победить в формате лучший из 1, необходима одна победа, в случае формата лучший из 2 и лучший из 3- 2 победы (в формате лучший из 2 может также быть зафиксирована “Ничья”), в случае формата лучший из 5-3 победы, в случае формата лучший из 7- 4 победы, в случае формата лучший из 9- 5 побед, в случае формата лучший из 11- 6 побед.

Во время онлайн игр по киберспорту возможно также изменение формата проведения игры. В таких случаях Организатором линии заранее делается специальная пометка о возможном изменении формата проведения игры (может измениться количество разыгрываемых карт, раундов и пр.). В таком случае ставки подлежат расчету согласно окончательному результату.

Если в онлайн играх по киберспорту какая-либо из команд выходит в финальный тур (плей-офф), имея над соперником преимущество в 1 (один) балл, то в финале игра начинается с преимуществом в 1 (одну) карту для той команды, которая предварительно приобрела преимущество в 1 балл по отношению к сопернику. В этом случае первой картой финального тура считается первая карта, сыгранная в финальном туре.

В киберспорте, в случае официального переименования любой из команд по какой-либо причине, все ставки остаются в силе.

В онлайн играх киберспорта при расчете ставок на время (минуту), секунды округляются до минут.

Например, если совершена ставка на то, что продолжительность первой карты будет меньше 32 минут, а в первой карте игра закончилась спустя 32 минуты 12 секунд, то считается, что в первом раунде игра продлилась 33 минуты, следовательно, ставка проиграла.

Ставки, предлагаемые на исходы онлайн игр по киберспорту:

-В игре (карте, раунде) выиграет первая команда (игрок)– «П1».

-В игре (карте, раунде) выиграет вторая команда (игрок)– «П2».

-Первая команда (игрок) выиграет (не проиграет) по количеству выигранных карт (раундов) в игре с учетом форы- “Фора 1”

-Вторая команда (игрок) выиграет (не проиграет) по количеству выигранных карт (раундов) в игре с учетом форы- “Фора 2”

-Ставки на количество карт в игре.

Предлагается выбрать точный счет, зарегистрированный в результате побед, зафиксированных в картах матча, согласно возможным вариантам, предложенным в Линии.

-Ставки: какая из команд (игроков) совершит первое убийство в игре (карте, раунде) (первая кровь).

-Ставки: какая из команд (игроков) совершит больше убийств в игре (карте, раунде).

- Ставки: какая из команд (игроков) совершит больше убийств в игре (карте, раунде) с учетом форы- “Форы 1”.
- Ставки: какая из команд (игроков) совершит больше убийств в игре (карте, раунде) с учетом форы- “Форы 2”.
- Ставки на количество совершенных убийств в игре (карте, раунде) - “Тотал больше (меньше) числа тотала”
- Ставки: какая из команд совершит указанное количество убийств в игре (карте, раунде) первым.
- Ставки на количество убийств, совершенных в игре (карте, раунде), будет четным (будет нечетным).
- Ставки на количество убитых командами (игроками) героев (“Баронов”, “Драконов”, “Рошанов” и т.д.) в игре (карте, раунде)- “Тотал больше (меньше) числа тотала”.
- Ставки: какая из команд (игроков) совершит убийство первого “Барона” (“Дракона”, “Рошана”, “Тирана” и т.д.).
- Ставки на количество разрушенных “Башен” (“Барак”, “Ингибитор”) в игре (карте, раунде) - “Тотал больше (меньше) числа тотала”.
- Ставки: какая из команд (игроков) разрушит первую “Башню” (“Барак”, “Ингибитор”) в игре (карте, раунде).
- Ставки на общее количество сыгранных минут в игре (карте, раунде).
- Ставки: в игре (карте, раунде) будет (не будет) овертайма.

Для расчета результатов онлайн игр в киберспорте за основание принимаются официальные веб-сайты чемпионатов и турниров, представленные в таблице. В случае отсутствия необходимой информации на официальном веб-сайте, за основание для расчета ставок, совершенных на исходы игр, принимаются видеозаписи игр.

Если одна из команд (игроков) не продолжает игру по любой причине (игрок или команда опаздывает к назначенному времени встречи, отказывается продолжить игру по любой причине, по техническим причинам и т.д.), то ставки на все те исходы, которые, исходя из формата проведения игры, однозначно становятся известными, считаются состоявшимися и подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один), кроме случаев, когда согласно правилам, одна из команд сдается.

В киберспорте если игра прерывается с целью начать игру заново в дальнейшем, то результаты прерванной игры не являются основанием для расчета ставок, сделанных на исходы игры, даже если они уже очевидны. Основанием для расчета ставок, сделанных на исходы прерванной игры, являются результаты заново начавшейся игры.

Если прерванная игра не начинается заново или не продолжается в течение 24 часов, или же нет официальной информации относительно дальнейшего течения игры, тогда ставки, сделанные на все исходы игры, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также и на другие возможные исходы в онлайн играх киберспорта, которые будут предложены организатором в линии.

5.29. Ставки на Пляжный Футбол

Основное время для матчей по пляжному футболу установлено в 36 минут (три периода, по 12 минут каждый). Ставки на исходы матчей по пляжному футболу принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевое добавленное время и пенальти (9-метровые), не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. В случае проведения матчей по пляжному футболу в ином формате организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по пляжному футболу:

- В матче (периоде) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (периоде) будет ничья – «Ничья» (X).

- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).

За основу расчета результатов матчей по пляжному футболу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Матч по пляжному футболу, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 30 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по пляжному футболу, которые будут предложены организатором в Линии.

5.30. Ставки на Крикет

Матчи по крикету состоят из одного или двух иннингов (раундов), которые ограничиваются временем или количеством оверов (over). Матчи, состоящие из одного иннинга, ограничиваются количеством оверов. В этих матчах разыгрываются в основном 20 или 50 оверов. Могут быть проведены также матчи и с другим количеством установленных оверов. В подобных случаях Организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения матча. Матчи, состоящие из двух иннингов, являются встречами высших чемпионатов (Тестовый крикет), которые ограничиваются временем и могут длиться до 5 дней. Нападающая команда в подобных матчах проводит два иннинга.

В финале матча выигрывает команда, набравшая наибольшее количество ранов (очков). Если счет равный, то матч завершается ничьей. В данном случае, если Организатором в Линии не был предложен исход «Ничья», ставки на исходы «П1» и «П2» рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Возможны матчи, когда количество заранее установленных оверов будет уменьшено из-за погодных условий. В подобных случаях все ставки рассчитываются по окончательному результату согласно методу Д/Л.

Если фиксируется ничья, в матчах с ограниченным количеством оверов в сериях плей-офф (play-off) разыгрывается «Супер овер» - еще один дополнительный овер для определения победителя. Результаты, зафиксированные в дополнительно разыгранном овере, не учитываются при расчете ставок на остальные исходы матча.

В матчах по крикету иннингс считается завершенным и подлежит расчету в следующих случаях:

- 1) Когда все нападающие (batsman) выводятся из игры.
- 2) Когда капитан выносит объявление (когда капитан команды считает, что команда набрала достаточное количество очков для победы) и отказывается от иннинга (от иннинга можно отказаться до его начала).
- 3) Когда заканчивается время игры.
- 4) Когда заканчивается количество оверов.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по крикету:

- В матче выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество ранов, набранных командами в матче (овере) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество ранов, набранных каждой командой в матче (овере) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: общее количество ранов в матче (овере) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки: общее количество ранов, набранных первой (второй) командой в матче (овере), будет **четным (нечетным)**.
- Ставки: в овере вывод (wicket) будет (не будет).
- Ставки: в овере у первой (второй) команды вывод (wicket) будет (не будет).
- Ставки на метод первого вывода (1st wicket method).

Предлагаются следующие варианты:

- 1) «**Боулд**» (Bowled), когда в результате подачи мяч разрушает калитку. Однако до разрушения калитки мяч не должен касаться кого-либо из судей или игроков, за исключением игроков, выступающих в роли нападающего.
 - 2) «**Кот**» (Caught), когда полевой игрок ловит не коснувшийся земли мяч после его отражения нападающим. До того, как поймать мяч, он не должен касаться каких-либо объектов за пределами поля, а поймавший мяч игрок должен при этом полностью находиться в поле, то есть ни одна из частей его тела не должна касаться земли за пределами поля.
 - 3) «**Эл-Би-Даблю**» (leg before wicket или LBW), когда брошенный мяч попал бы в калитку, если бы не коснулся какой-либо части тела нападающего (за исключением руки, в которой он держал биту).
 - 4) «**Ран-аут**» (Run out), когда полевые игроки разрушают калитку в то время, когда нападающий находится вне своей зоны.
 - 5) «**Стампд**» (Stumped), когда калитка разрушается уикет-кипером (wicket keeper), в то время как сам нападающий находится вне зоны и не пытается выполнить ран.
 - 6) «**Иным способом**».
- Ставки: какая из команд в матче совершит больше **6-очковых (6s)** или **4-очковых (4s)**.
 - Ставки на количество **6-очковых**, совершенных первой (второй) командой – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
 - Ставки на общее количество ранов, набранных в установленных оверах первой (второй) командой – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
 - Ставки: согласно результатам жеребьевки, капитан какой команды решит первым сыграть в роли нападающего или первым сыграть на поле (to win the toss).
 - Ставки: какая из команд победит в результате первых 6 (или другого установленного числа) оверов.
- Если исход «**Ничья**» не был предложен Организатором в Линии, а в результате 6 оверов фиксируется ничья, то ставки на исходы «**П1**» и «**П2**» рассчитываются с коэффициентом «**1**» (один).
- Ставки: какая-либо из команд наберет (не наберет) 50 и более (100 и более) ранов.

Для расчета результатов матчей по крикету за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Все ставки на исходы матча по крикету, который был прерван по погодным или иным причинам, рассчитываются с учетом информации, предоставленной официальными сайтами данного чемпионата или турнира. Если в течение 24 часов не разглашается какая-либо официальная информация о прерванном матче, то все ставки подлежат расчету с коэффициентом «**1**» (один), за исключением тех ставок, исходы которых уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча.

Ставки принимаются также и на другие возможные исходы в матчах по крикету, которые будут предложены Организатором в Линии.

5.31. Ставки на Дартс

В игре в дартс игроки по очереди подходят к линии броска и метают дротики в сторону мишени. Игроки считаются участвующими в игре, если они совершили хотя бы одно метание в сторону мишени. Бросок 3 (трех) дротиков считается одним подходом (checkout). Очки подсчитываются после каждого подхода игрока, после чего право броска переходит к другому игроку.

В зависимости от условий проведения чемпионата или турнира по дартсу, победителем считается игрок, выигравший больше лэгов, или игрок, выигравший больше сетов. В сете побеждает игрок, выигравший большее число лэгов. Если игра заканчивается ничьей, а исход «Ничья» не был предложен в Линии, то ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2», подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

При одном подходе игрок может набрать максимум 180 очков, если трижды попадет в сектор, утраивающий «20» («утроение» двадцатки).

Ставки, предлагаемые на исходы игр в дартс:

В дартсе Форa и Тотал рассчитываются по числу лэгов (сетов).

- Ставки на то, кто из игроков займет первое место в игре (выиграет).
- В игре победит первый игрок – «П1».
- В игре будет ничья – «Ничья» (X).
- В игре победит второй игрок – «П2».
- Первый игрок выиграет по количеству лэгов (сетов) с учетом форы – «Форa 1».
- Второй игрок выиграет по количеству лэгов (сетов) с учетом форы – «Форa 2».
- Ставки на общее число лэгов (сетов) в игре – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, кто из игроков выполнит первый 180-очковый бросок.
- Ставки на общее количество реализованных 180-очковых бросков – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, будет ли количество очков самого высокого подхода (checkout), зарегистрированного в соревновании, больше (меньше) предложенного значения тотала.

Для расчета результатов игр по дартсу за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, представленные в таблице.

Игры в дартс, которые были прерваны по технической или какой-либо иной причине и в течение 24 часов не были продолжены или завершены, считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся игр, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от ее окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

5.32. Ставки на Кибербейсбол

При расчете ставок на финальный результат бейсбольных матчей учитываются также результаты, зафиксированные в дополнительном послематчевом иннинге (иннингах). Матчи проводятся в следующих форматах: 3, 7 или 9 иннингов в зависимости от требований проводимого чемпионата. Если матч завершается ничьей, и не разыгрывается послематчевый дополнительный иннинг (иннинги), то ставки, сделанные на «П1» и «П2», подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Ставки, предлагаемые на исходы кибербейсбольных матчей:

В кибербейсболе Форa и Тотал рассчитываются по очкам:

- В матче победит первая команда – «П1».
- В матче победит вторая команда – «П2».
- В матче победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Форa 1».
- В матче победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Форa 2».

- Ставки на общее количество очков, заработанных командами в матче – **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**

- Ставки на общее количество очков, заработанных каждой командой в матче – **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**

При расчете ставок на исходы в кибербейсболе за основу принимаются официальные сайты чемпионатов, представленные в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Техническая победа (поражение), зафиксированная по той или иной причине, не является основанием для расчета ставок. В данном случае матч считается несостоявшимся, и все ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Матч в кибербейсболе, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 24 часов не был продолжен и завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). В кибербейсболе матч считается состоявшимся, если он был полностью сыгран.

В кибербейсболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.33. Ставки на Кибер UFC

Поединки в Кибер UFC проводятся в формате от трех до пяти раундов. Поединок, а также первый раунд, считаются начавшимися после гонга: звукового сигнала, оповещающего о начале первого раунда. Поединки могут продолжаться до конца всех заранее объявленных раундов, и могут завершиться раньше, в зависимости от метода победы в поединке.

Методы победы в поединках Кибер UFC:

«Победа по очкам»- метод победы, при котором проводятся все раунды, победитель определяется судьями путем расчета набранных очков.

«Победа нокаутом»- метод победы, при котором фиксируется нокаут, и поединок завершается раньше времени.

«Победа техническим нокаутом»- метод победы, при котором фиксируется технический нокаут, и бой завершается раньше времени.

«Победа по техническому решению»- метод победы, при котором боец получает травму, в связи с которой врачебный персонал не позволяет продолжить поединок, либо другие ситуации, в которых победителя определяют судьи.

«Дисквалификация бойца или отказ от поединка»- метод победы, при котором боец дисквалифицируется по любым причинам, либо отказывается продолжить поединок.

Кроме метода «Победы по очкам» победы, одержанные всеми остальными методами, считаются досрочной победой.

В поединках Кибер UFC состоявшимся считаются те раунды, которые были проведены до конца: начиная от звукового сигнала, оповещающего о начале предыдущего раунда до звукового сигнала, оповещающего о начале следующего раунда, иными словами- от одного гонга до следующего.

Если после начала следующего раунда (после звукового сигнала) боец не продолжает поединок по какой-либо причине, считается, что бой завершился в предыдущем раунде.

Ставки, предлагаемые на исходы боев по Кибер UFC:

В поединке (раунде) победит первый боец – «П1».

В поединке (раунде) победит второй боец – «П2».

Ставки на общее число раундов в поединке – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Ставки на метод победы бойца.

Ставки: в поединке (раунде) будет (не будет) зарегистрирована досрочная победа.

При расчете результатов поединков в кибер UFC за основу берутся официальные сайты проводимых поединков, которые представлены в таблице.

Сбой трансляции поединка по технической или иной причине и графические помехи не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Поединки в кибер UFC, которые были прерваны по какой-либо причине и не были продолжены или завершены в течение 24 часов, считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся поединков, которые на момент остановки поединка уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются и на другие возможные исходы в поединках в кибер UFC, которые будут предложены организатором в Линии.

5.34. Ставки Кибергандбол

Ставки на матчи в кибергандболе принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Видео матчи проводятся в формате **2x6** или **2x8** (2 тайма, каждый длительностью 6 или 8 минут соответственно) в зависимости от требований проводимого чемпионата.

В кибергандболе текущая минута, отображающаяся на табло в видео матче, может отличаться от реального времени видео матча.

Например, если выбран 12-минутный (2x6) формат видео матча, то время на табло, показывающем текущую минуту игры, достигнет 60 минут в течение реальных 12 минут.

Ставки, предлагаемые на исходы видео матчей по киберфутболу:

- В видео матче (тайме) выиграет первая команда – «**П1**».
- В видео матче (тайме) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В видео матче (тайме) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В видео матче (тайме) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В видео матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В видео матче (тайме) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В видео матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В видео матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видео матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видео матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество голов в видео матче (тайме) будет **четным (нечетным)**.

Для расчета ставок на исходы видео матчей по кибергандболу за основу принимаются официальные сайты видео матчей, представленные в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Техническая победа (поражение), зафиксированная по той или иной причине, не является основанием для расчета ставок. В данном случае видеоигра считается несостоявшейся, и все ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Видео матч в кибергандболе, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 24 часов не был продолжен и завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся видеоигр, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видео матч по кибергандболу считается состоявшимся, если он был сыгран полностью.

В кибергандболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.35. Ставки на Киберрегби

В киберрегби ставки на исходы матчей принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Матчи проводятся в формате **2x10** или **2x5** (два тайма, каждый длительностью в 10 или 5 минут соответственно), в зависимости от требований проводимого чемпионата.

В киберрегби текущая минута, отображающаяся на табло во время матча, может отличаться от реального времени.

Например, если время проведения киберрегби установлено 20 минут (2x10), время на табло, показывающее текущую минуту матча, достигнет 80 минут в течение реальных 20 минут. То есть, например, на реальной 2-й минуте на табло, показывающее текущую минуту игры, может отобразиться 8-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по киберрегби:

В киберрегби **Фора** и **Тотал** рассчитываются по очкам (за исключением тоталов, предложенных на количество попыток):

- В матче (тайме) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (тайме) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество очков, набранных командами в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество очков, набранных командами в матче (тайме), будет **четным (нечетным)**.

Официальные сайты турниров и чемпионатов, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по киберрегби.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «**1**» (один).

Техническая победа (поражение), зафиксированная по той или иной причине, не является основанием для расчета ставок. В данном случае матч считается несостоявшимся, и все ставки рассчитываются с коэффициентом «**1**» (один).

Матч по киберрегби, который был прерван и не был продолжен или завершен в течение 24 часов, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «**1**» (один). Матч по киберрегби считается состоявшимся, если был полностью сыгран.

В киберрегби также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.36. Ставки в Гандболе

В гандболе установлено основное время игры 60 минут (2 тайма, каждый длительностью 30 минут). Ставки на гандбольные матчи принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевое добавленное время, и результаты за 7-метровые удары не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Гандбольные матчи могут проводиться также в следующих форматах: Основное время длительностью в 50 или 40 минут, с таймами длительностью по 20 и 25 минут соответственно. В случае гандбольных матчей в таком формате в Линии появляется специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по гандболу:

- В матче (тайме) выиграет первая команда – «**П1**».

- В матче (тайме) будет ничья – «Ничья» (X).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет четным (нечетным).
- Ставки на результат первого тайма и всего матча.
- Предлагается угадать одновременно результат первого тайма и всего матча. Возможны следующие 9 вариантов:
 - 1) «П1П1» – победа первой команды в первом тайме и в матче.
 - 2) «П1X» – победа первой команды в первом тайме, и ничья в матче.
 - 3) «П1П2» – победа первой команды в первом тайме и победа второй команды в матче.
 - 4) «XП1» – ничья в первом тайме и победа первой команды в матче.
 - 5) «XX» – ничья в первом тайме и в матче.
 - 6) «XП2» – ничья в первом тайме и победа второй команды в матче.
 - 7) «П2П1» – победа второй команды в первом тайме и победа первой команды в матче.
 - 8) «П2X» – победа второй команды в первом тайме, и ничья в матче.
 - 9) «П2П2» – победа второй команды в первом тайме и в матче.

Для расчета ставок на исходы событий в гандболе за основу принимаются официальные сайты матчей, представленные в таблице.

Матч в гандболе (продолжительностью в 60 минут), который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50 минут, а матчи с продолжительностью 50 и 40 минут, которые были прерваны и в течение 24 часов не продолжились или не были завершены, считаются состоявшимися, если было сыграно не менее 40 (для матчей с продолжительностью 50 минут), и 32 минут (для матчей с продолжительностью 40 минут). В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в гандбольных матчах, которые будут предложены организатором в Линии.

5.37. Ставки на Киберволейбол

В матчах по киберволейболу разыгрываются от 3 до 5 сетов. В матче выигрывает команда, одержавшая победу в трех сетах, а в сете – команда, первой набравшая 25 очков (в 5-ом заключительном сете – 15 очков) и имеющая преимущество над соперником минимум в 2 очка. Если в сете счет составляет 24:24 (в 5-ом заключительном сете – 14:14), то сет (5-ый заключительный сет) продолжается до тех пор, пока одна из команд не достигнет преимущества над соперником в 2 очка.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по киберволейболу:

В киберволейболе Фора и Тотал рассчитываются по очкам, за исключением «Форы по сетам» и «Тотала по сетам», которые рассчитываются по количеству:

- В матче (сете) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (сете) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (сете) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (сете) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».

- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
 - В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
 - Ставки на общее количество очков, набранных обеими командами в матче (сете) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
 - Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой в матче (сете) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
 - Ставки на то, что общее количество очков, зарегистрированных в матче (сете), будет **четным (нечетным)**.
 - Ставки в сете на исход «**Победа с преимуществом очков**».
- Предлагается предугадать, какая из команд выиграет сет и с каким предлагаемым преимуществом очков (например, «Победа 2-ой команды с преимуществом в 4-6 очков»).
- Ставки на окончательный результат матча (сета).

Предлагается выбрать точный счет, зарегистрированный в окончательном результате матча (сета) в соответствии с предложенными в Линии вариантами.

Официальные сайты матчей, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по киберволейболу.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Техническая победа (поражение), зафиксированная по той или иной причине, не является основанием для расчета ставок. В данном случае матч считается несостоявшимся, и все ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Матч по киберволейболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 24 часов не был продолжен и завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Матч по киберволейболу считается состоявшимся, если он был сыгран полностью.

В киберволейболе также принимаются ставки и на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.38. Ставки на Единоборства

Поединки в Единоборствах проводятся в формате от трех до пяти раундов. Поединки могут быть проведены также в другом формате. Для таких случаев организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения игры. Поединок, а также первый раунд считаются начавшимися после гонга: звукового сигнала, оповещающего о начале первого раунда. Поединки могут продолжаться до конца всех заранее объявленных раундов и могут завершиться раньше, в зависимости от метода победы в поединке.

Методы победы в поединках Единоборств:

- 1) «**Победа по очкам**»- метод победы, при котором проводятся все раунды, победитель определяется судьями путем расчета набранных очков.
- 2) «**Победа нокаутом**»- метод победы, при котором фиксируется нокаут, и поединок завершается раньше времени.
- 3) «**Победа техническим нокаутом**»- метод победы, при котором фиксируется технический нокаут, и поединок завершается раньше времени.
- 4) «**Победа по техническому решению**» - метод победы, при котором боец получает травму, в связи с которой врачебный персонал не позволяет продолжить поединок, либо другие ситуации, в которых победителя определяют судьи.
- 5) «**Дисквалификация бойца или отказ от поединка**»- метод победы, при котором борец дисквалифицируется по любым причинам, либо отказывается продолжить поединок.

Кроме метода «Победы по очкам» победы, одержанные всеми остальными методами, считаются досрочной победой.

В Единоборствах состоявшимся считаются те раунды, которые были проведены до конца: начиная от звукового сигнала, оповещающего о начале предыдущего раунда до звукового сигнала, оповещающего о начале следующего раунда, иными словами - от одного гонга до следующего. Если после начала следующего раунда (после звукового сигнала) боец не продолжает поединок по какой-либо причине, считается, что поединок завершился в предыдущем раунде.

Количество раундов, объявленное заранее (формат проведения поединка), может измениться в ходе поединка. В таком случае ставки, сделанные на количество раундов, рассчитываются с коэффициентом «1» (один), а ставки на исходы поединка «П1», «Х», «П2» остаются в силе.

Ставки, предлагаемые на исходы боев по Единоборствам:

- В поединке (раунде) победит первый боец – «П1».
- В поединке будет ничья – «Ничья» (X).

Если организатором в Линии не был предложен исход «Ничья» (X), а поединок закончился ничьей, ставки на исходы «П1» и «П2». Подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

- В поединке (раунде) победит второй боец – «П2».
- Ставки на общее число раундов в поединке – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на метод победы бойца.
- Ставки: в поединке (раунде) будет (не будет) зарегистрирована досрочная победа.

Сбой трансляции поединка по технической или иной причине и графические помехи не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Поединки в Единоборствах, которые были прерваны по какой-либо причине и не были продолжены или завершены в течение 24 часов, считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся поединков, которые на момент остановки поединка уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются и на другие возможные исходы в поединках в Единоборств, которые будут предложены организатором в Линии.

5.39. Ставки на Бокс

Бокс проводится в формате до 12 раундов. Каждый раунд длится 3 минуты, в отдельных случаях он может длиться и 2 минуты. Поединки по боксу могут продолжаться до конца всех заранее объявленных раундов и могут завершиться раньше в зависимости от метода победы в поединке.

Методы победы в поединках по боксу:

- 1) «**Победа по очкам**» - когда разыгрываются все раунды, и победа определяется судьями в соответствии с подсчетом очков.
- 2) «**Победа нокаутом**» - когда регистрируется нокаут, и поединок завершается раньше времени.
- 3) «**Победа техническим нокаутом**» - когда регистрируется технический нокаут, и поединок завершается раньше времени.
- 4) «**Победа по техническому решению**» - когда боксер получает такую травму, в связи с которой медперсонал не позволяет продолжить поединок, или другие ситуации, во время которых судьи определяют победителя.
- 5) «**Дисквалификацией боксера или отказом от поединка**» - когда боксер дисквалифицируется по любой причине или отказывается от продолжения поединка. Если дисквалификация боксера происходит через 24 часа после прекращения поединка, то этот факт не учитывается при расчете ставок на исходы поединка: «П1», «Ничья» и «П2».

Кроме метода «Победы по очкам», победы, одержанные всеми остальными методами, считаются досрочной победой.

В боксе состоявшимся считаются те раунды, которые были проведены до конца. Если боксер после начала следующего раунда не продолжает поединок по любой причине, то считается, что поединок завершился в предыдущем раунде.

Ставки, предлагаемые на исходы поединков по боксу:

- В поединке (раунде) выиграет первый боксер – «П1».
- В поединке (раунде) будет ничья – «Ничья».
- В поединке (раунде) выиграет второй боксер – «П2».

Если в Линии организатором не был предложен исход «Ничья», а поединок (раунд) завершился ничьей, то ставки на исход поединка «П1» и «П2» подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

- Ставки на общее количество раундов, проводимых в поединке – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на метод победы боксера.
- Ставки на то, будет ли в поединке (раунде) зафиксирована (не зафиксирована) досрочная победа.

Официальные сайты проводимых поединков, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок на поединки по боксу.

Поединок по боксу, который был прерван и не был продолжен или завершен в течение 24 часов, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся поединков, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В боксе также принимаются ставки и на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.40. «Теннис 38»

Отдельное спортивное событие «Мяч в игре - 7», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, организовано **Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на каждое восьмое попадание мяча о теннисный стол в игровой ситуации «мяч в игре»¹ в соответствии с подпунктом «б» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «*табло 2, на котором загораются 38 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует каждый восьмой удар мяча о поверхность стола. В момент восьмого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 38. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново.*

Моменту каждого восьмого попадания мяча о теннисный стол соответствует числовое значение в диапазоне от «1» до «38» согласно табло исходов. Табло исходов представляет собой графическое поле, состоящее из 38 пронумерованных ячеек.

Подсчет ударов начинается с момента запуска подсвечивающего «курсор» на вышеуказанном табло исходов. «Курсор» перемещается между числовыми ячейками в табло исходов с постоянной и равномерной скоростью.

В пари учитываются только значимые удары (попадания) мяча о стол. Значимый удар — это последовательный удар мяча с одной половины теннисного стола на противоположную сторону теннисного стола. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и ПЕРЕЛЕТЕЛ на противоположную сторону, учитывается. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и НЕ перелетел на противоположную сторону, не учитывается.

¹ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных международной федерацией настольного тенниса (ITTF)

Розыгрыш каждого последующего пари «Теннис 38» длится до определения одного значения из 38 ячеек в табло исходов, после чего «курсор» останавливается.

Моменту каждого восьмого попадания мяча о теннисный стол соответствует выигрышному номеру ячейки. Визуализация данного события представлена в виде 3 таблиц, состоящих из ячеек от ячеек «37/38» до «36» и дополнительных линий «1 LINE», «2 LINE», «3 LINE», а также числовых комбинаций «1-12», «13-24», «25-36», «1-18», «19-36». Ставка сыграет в том случае, если: будет угадано число/группа чисел, которое совпадет с номером определившейся ячейки в ходе проведения спортивного события «Мяч в игре 7»; если будет угадана характеристика числа, а именно: будет угадано число, входящее в диапазон малых (числа 1-18) или больших чисел (числа 19-36). В случае если ставка сыграла: сумма выигрыша равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша.

Клиент заключает пари при помощи терминала и букмекерской карточки, полученной после оплаты ставки в кассе пункта приема ставок. Заключение пари производится при помощи игрового интерфейса терминала, в котором Клиент выбирает числовую комбинацию, передвигая на числовую комбинацию номинал ставки.

Таблица коэффициентов «Теннис 38» для ППС

Тип ставки	Описание ставки	Коэффициент
1	Ставка на одну ячейку	35
2	Ставка на две ячейки	18
3	Ставка на три ячейки (вертикальный ряд)	12
3	Ставка на три ячейки включая сектор «37» и «38» и ячейку «2»	
4	Ставка на четыре смежных ячейки (квадрат) или линию в каждой отдельной дюжине	9
5	Ставка на ячейки «37» и «38» и числа 1, 2 и 3	7
6	Ставка на два смежных вертикальных ряда ячеек	6
12	Ставка на двенадцать ячеек горизонтального ряда. (Три варианта ставки).	3
12	Ставка на первую, вторую или третью дюжину ячеек	
18	Ставка на группу ячеек от 1 до 18 (кроме ячеек «37» и «38»)	2
18	Ставка на группу ячеек от 19 до 36	

Таблица коэффициентов «Теннис 38» для сайта интерактивных ставок

Тип ставки	Описание ставки	Коэффициент
1	Ставка на одну ячейку	36
2	Ставка на две ячейки	18
3	Ставка на три ячейки (вертикальный ряд)	12
3	Ставка на три ячейки включая сектор «Теннис 37» «Теннис 38» и ячейку 2	
4	Ставка на четыре смежные ячейки (квадрат) или линию в каждой отдельной дюжине	9
5	Ставка на сектор «Теннис 37», «Теннис 38», 1, 2 и 3	6
6	Ставка на два смежных вертикальных ряда ячеек	
12	Ставка на двенадцать ячеек горизонтального ряда. Три варианта ставки	3
12	Ставка на первую, вторую или третью дюжину	
18	Ставка на группу ячеек от 1 до 18 (кроме сектора «Теннис 37»)	2
18	Ставка на группу ячеек от 19 до 36	

5.41. «Теннисный бой 1»

Отдельное спортивное событие «Мяч в игре - 4», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, организовано **Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования

Букмекерская контора принимает ставки на каждое второе попадание мяча о теннисный стол в игровой ситуации «мяч в игре»² в соответствии с подпунктом «г» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «*табло 4, на котором загораются 90 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует каждый значимый удар мяча о поверхность стола. В момент удара мяча ячейка, на которой находится курсор, гаснет. С этого момента при перемещении курсора данная ячейка пропускается. В момент семидесятого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 90. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново.*

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует числовое значение в диапазоне от «1» до «90» согласно табло исходов. Табло исходов представляет собой графическое поле, состоящее из 90 пронумерованных ячеек.

Подсчет ударов начинается с момента запуска подсвечивающего «курсор» на вышеуказанном табло исходов. «Курсор» перемещается между числовыми ячейками в табло исходов с постоянной и равномерной скоростью.

Розыгрыш каждого последующего пари «Теннисный бой» длится до определения 70-ти значений из 90 ячеек в табло исходов, после чего «курсор» останавливается.

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует определившийся номер ячейки.

В пари учитываются только значимые удары (попадания) мяча о стол. Значимый удар — это последовательный удар мяча с одной половины теннисного стола на противоположную сторону теннисного стола. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и ПЕРЕЛЕТЕЛ на противоположную сторону, учитывается. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и НЕ перелетел на противоположную сторону, не учитывается.

Интервалы определения ячеек и коэффициенты выигрыша, для каждого исхода, указаны в Таблице коэффициентов «Теннисный бой».

В случае, если будут угаданы два (или более) исхода, сумма выигрыша будет равна произведению суммы ставки на коэффициенты всех угаданных исходов: сумма выигрыша = сумма ставки \times (K1 + K2).

Квитанция состоит из 2-ух таблиц (5 x 18 и 10 x 9), каждая из которых содержит 90 чисел («1» до «90»), расположенных в произвольном порядке. Первая таблица представлена в виде 18 линий по 5 чисел в каждой. Вторая таблица (10 x 9) содержит числовые комбинации из кораблей, состоящие из:

2-х палубных кораблей = 3 шт.

3-х палубных кораблей = 2 шт.

4-х палубных кораблей = 1 шт.

Визуализация проведения данного пари на спортивное событие «*Мяч в игре - 4*» разделена на 4 этапа:

- Этап 1 «СУПЕРВЫИГРЫШ» – на данном этапе необходимо совпадение одной из «линии», состоящей из 5 чисел «Ключей», в любой из 18-ти комбинаций, с номерами ячеек, определившихся до 10-й ячейки включительно.

- Этап 2 «КОРАБЛИ» – на данном этапе необходимо совпадение 4-х палубного, 3-х и 2-х палубных кораблей в установленные интервалы определения ячеек. Выигрыш будет соответствовать Таблице коэффициентов, согласно которой, каждый корабль разыгрывается по отдельности. 4-х палубный разыгрывается до определения 50-й ячейки включительно, 3-х палубный до 20-й ячейки включительно, 2-х палубный до 10-й ячейки включительно.

² Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных международной федерацией настольного тенниса (ITTF)

- Этап 3 «БОНУС-ФЛОТ» – на данном этапе необходимо совпадение 15 чисел из 16-ти представленных (чтобы сумма подбитых палуб стала равна - 15) с номерами определившихся ячеек. Этап продолжается в интервале определения ячеек с 15 по 70 включительно.

- Этап 4 «ФЛОТ» – на данном этапе необходимо совпадение всех 16 чисел (общее количество палуб всех кораблей) с номерами определившихся ячеек. Этап продолжается в интервале определения ячеек с 16 по 70 включительно.

В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна умножению коэффициента на сумму ставки (номинала) выигрышной квитанции. Общая сумма выигрыша в квитанции равна сумме выигрышей по всем выигрышным исходам.

Пари заключается путем сканирования QR-кода, указанного в квитанции или подтверждением условий пари в игровом интерфейсе терминала. Выигрыш выплачивается в кассе ППС при предъявлении Клиентом документа, удостоверяющего личность.

При системных сбоях, в том числе, после начала этапа спортивного события «Мяч в игре - 4», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается Клиентам, а ставки сыграют в следующем этапе спортивного события «Мяч в игре - 4».

Таблица коэффициентов «Теннисный бой 1»

Интервалы определения ячеек	СУПЕРВЫИГРЫШ	4 палубы	3 палубы	2 палубы	Бонус Флот	Флот
До 10	200+БОНУС	200	20	2	0	0
11-15	0	40	6	0	100	0
16-20	0	10	2	0	100	200
21-25	0	6	0	0	100	200
26-30	0	3	0	0	100	200
31-50	0	1	0	0	100	200
51-55	0	0	0	0	20	100
56-60	0	0	0	0	6	40
61-65	0	0	0	0	4	10
66-70	0	0	0	0	2	4

5.42. «Теннисный бой 2»

Отдельное спортивное событие «Мяч в игре - 4», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, организовано **Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на каждое второе попадание мяча о теннисный стол в игровой ситуации «мяч в игре»³ в соответствии с подпунктом «г» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «табло 4, на котором загораются 90 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует каждый значимый удар мяча о поверхность стола. В момент удара мяча ячейка, на которой находится курсор, гаснет. С этого момента при перемещении курсора данная ячейка пропускается. В момент семидесятого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 90. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые

³ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных международной федерацией настольного тенниса (ITTF)

добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново».

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует числовое значение в диапазоне от «1» до «90» согласно табло исходов. Табло исходов представляет собой графическое поле, состоящее из 90 пронумерованных ячеек.

Подсчет ударов начинается с момента запуска подсвечивающего «курсор» на вышеуказанном табло исходов. «Курсор» перемещается между числовыми ячейками в табло исходов с постоянной и равномерной скоростью.

Розыгрыш каждого последующего пари «Теннисный бой 2» длится до определения 70-ти значений из 90 ячеек в табло исходов, после чего «курсор» останавливается.

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует определившийся номер ячейки.

В пари учитываются только значимые удары (попадания) мяча о стол. Значимый удар — это последовательный удар мяча с одной половины теннисного стола на противоположную сторону теннисного стола. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и ПЕРЕЛЕТЕЛ на противоположную сторону, учитывается. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и НЕ перелетел на противоположную сторону, не учитывается.

Интервалы определения ячеек и коэффициенты выигрыша, для каждого исхода, указаны в Таблице коэффициентов «Теннисный бой 2».

Квитанция данного пари представляет собой таблицу (10 x 9), которая содержит 90 чисел (от «1» до «90»), расположенных в произвольном порядке. Таблица содержит числовые комбинации («КОРАБЛИ»), состоящие из:

2-х палубных кораблей = 3 шт.

3-х палубных кораблей = 2 шт.

4-х палубных кораблей = 1 шт.

Визуализация проведения данного пари на спортивное событие «*Мяч в игре - 4*» разделена на 4 этапа:

- Этап 1 «СУПЕРВЫИГРЫШ» – на данном этапе необходимо совпадение всех 4-х чисел 4-х палубного КОРАБЛЯ с номерами ячеек, определившихся до 10-й ячейки включительно.

- Этап 2 «КОМБИНАЦИЯ КОРАБЛЕЙ» – на данном этапе необходимо совпадение всех числовых комбинации из кораблей, в интервалах определения ячеек с различными коэффициентами. Комбинация «2+2» разыгрывается в интервале определения ячеек с 1 по 30 включительно, «2+3» разыгрывается в интервале определения ячеек с 1 по 35 включительно. Комбинации «4+2», «2+2+2» «3+3» разыгрываются в интервале определения ячеек с 1 по 40 включительно. Комбинации «4+3» или «2+2+3» разыгрывается в интервале определения ячеек с 1 по 45 включительно.

- Этап 3 «БОНУС-ФЛОТ» – на данном этапе необходимо совпадение 15 чисел из 16-ти представленных (чтобы сумма подбитых палуб стала равна - 15) с номерами определившихся ячеек. Этап продолжается в интервале определения ячеек с 15 по 70 включительно.

- Этап 4 «ФЛОТ» – на данном этапе необходимо совпадение всех 16 чисел (общее количество палуб всех кораблей) с номерами определившихся ячеек. Этап продолжается в интервале определения ячеек с 16 по 70 включительно.

В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна произведению коэффициента на сумму ставки (номинала) выигрышной квитанции. Общая сумма выигрыша в квитанции равна сумме выигрышей по всем выигрышным исходам.

Пари заключается путем сканирования QR-кода указанного в квитанции или подтверждением условий пари в игровом интерфейсе терминала. Выигрыш выплачивается в кассе ППС при предъявлении Клиентом документа, удостоверяющего личность.

При системных сбоях, в том числе, после начала этапа спортивного события «*Мяч в игре - 4*», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается Клиентам, а ставки сыграют в следующем этапе спортивного события «*Мяч в игре - 4*».

Таблица коэффициентов «Теннисный бой 2»

ИСХОДЫ (комбинации «КОРАБЛЕЙ»)							
Интервалы определения ячеек	«ЭСКАДРЫ»					«БОНУС- ФЛОТ»	«ФЛОТ»
	4-х палубный «КОРАБЛЬ» «СУПЕРВЫИГРЫШ»	4	5	6	7	15 из 16	16 из 16
		(2+2)	(2+3)	(4+2, 2+2+2, 3+3)	(4+3, 2+2+3)		
До 10	300 +БОНУС	40	50	60	24	0	0
11-15	0	12	50	60	24	40	0
16-20	0	5	14	60	24	40	300
21-25	0	2	6	16	24	40	300
26-30	0	1	3	8	10	40	300
31-35	0	0	1	4	5	40	300
36-40	0	0	0	2	3	40	300
41-45	0	0	0	0	1	40	300
46-50	0	0	0	0	0	40	300
51-55	0	0	0	0	0	10	100
56-60	0	0	0	0	0	4	40
61-65	0	0	0	0	0	2	10
66-70	0	0	0	0	0	1	4

5.43. «Теннис 1»

Отдельное спортивное событие «Мяч в игре - 4», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, организовано **Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на каждое второе попадание мяча о теннисный стол в игровой ситуации «мяч в игре»⁴ в соответствии с подпунктом «г» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «табло 4, на котором загораются 90 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует каждый значимый удар мяча о поверхность стола. В момент удара мяча ячейка, на которой находится курсор, гаснет. С этого момента при перемещении курсора данная ячейка пропускается. В момент семидесятого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 90. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново».

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует числовое значение в диапазоне от «1» до «90» согласно табло исходов. Табло исходов представляет собой графическое поле, состоящее из 90 пронумерованных ячеек.

Подсчет ударов начинается с момента запуска подсвечивающего «курсора» на вышеуказанном табло исходов. «Курсор» перемещается между числовыми ячейками в табло исходов с постоянной и равномерной скоростью.

Розыгрыш каждого последующего пари «Теннис 1» длится до определения 70-ти значений из 90 ячеек в табло исходов, после чего «курсор» останавливается.

⁴ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных международной федерацией настольного тенниса (ITTF)

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует определившийся номер ячейки.

В пари учитываются только значимые удары (попадания) мяча о стол. Значимый удар — это последовательный удар мяча с одной половины теннисного стола на противоположную сторону теннисного стола. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и ПЕРЕЛЕТЕЛ на противоположную сторону, учитывается. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и НЕ перелетел на противоположную сторону, не учитывается.

В этом пари Клиенту предлагается сделать ставку на совокупность из 24-х исходов спортивного события, объединенных в уникальную числовую комбинацию квитанции, каждому из которых соответствует установленный коэффициент выигрыша. Совокупностью исходов в ставке «Теннис 1» является уникальная комбинация чисел, от «1» до «90» без повторений, отраженная в квитанции: 18 исходов «ЛИНИЯ» - горизонтальные строки по 5 чисел в каждой; 6 исходов «БЛОК» – таблица из 15 чисел. Ставка сыграет в том случае, если будет угадан один, или более исходов, в установленных интервалах попадания мяча о стол в течении одного розыгрыша пари. Сумма выигрыша, в этом случае, будет равна произведению суммы ставки на коэффициенты всех угаданных исходов, в нее входящих. Исход будет угадан в том случае, если числа этого исхода совпадут с результатом розыгрыша спортивного события «Мяч в игре - 4» в установленных интервалах определения ячеек.

В случае, если по квитанции угадан исход «ЛИНИЯ» – в интервале до определения 10-й ячейки на табло исходов, букмекерская контора увеличивает исходный коэффициент выигрыша (см. Таблицу коэффициентов «Теннис 1») на заранее оговоренный фиксированный БОНУС, который она устанавливает самостоятельно во время заключения пари, такой выигрыш называется «СУПЕРВЫИГРЫШ». Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» будет равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша плюс оговоренный фиксированный коэффициент БОНУС. Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» = сумма ставки x К + «БОНУС». Итоговый коэффициент выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» увеличивается в границах одного пункта приема ставок Букмекерской конторы и для каждой, из пяти сумм ставок, он имеет разное значение.

В случае, если по квитанции угаданы исходы «ЛИНИЯ» после определения 10 ячейки, интервалы определения ячеек, и коэффициенты выигрыша, указаны в Таблице коэффициентов «Теннис 1». Например: угадан исход «ЛИНИЯ» – на 14-ой ячейке, в интервале определения с 11 по 15 ячейку включительно, коэффициент выигрыша равен - 40.

Визуализация проведения пари на спортивное событие «Мяч в игре - 4» разделена на 3 этапа:

Этап 1 «СУПЕРВЫИГРЫШ» – на данном этапе необходимо совпадение одной из «линий», состоящей из 5 чисел, в любой из 18-ти комбинаций, с номерами ячеек, определившихся до 10й ячейки включительно ;

Этап 2 «ЛИНИЯ» – на данном этапе необходимо совпадение одной из «линий», состоящей из 5 чисел, в любой из 18-ти представленных комбинаций, с номерами ячеек, определившихся до открытия 30-й ячейки включительно. Этот этап продолжается в интервале определения ячеек с 11 по 30 включительно;

Этап 3 «БЛОК» – на данном этапе необходимо совпадение комбинации «Блок», состоящего из 15 чисел, в любом из 6-ти представленных блоков. Этот этап продолжается в интервале определения ячеек с 15 по 70 включительно.

Этапы «ЛИНИЯ» и «БЛОК» разделены на под-этапы, каждому из которых соответствует определённый интервал определения ячеек с 15 по 70 включительно и соответствующие им выигрышные коэффициенты (см. Таблицу коэффициентов «Теннис 1»). Выигрышным исходом считается – совпадение чисел в комбинациях «линия» или «блок», в установленных организатором интервалах определения ячеек. События с соответствующими выигрышными коэффициентами.

В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна произведению коэффициента на сумму ставки (номинала) выигрышной квитанции. Количество выигрышных исходов в одной квитанции не ограничено. Общая сумма выигрыша в квитанции равна сумме выигрышей по всем выигрышным исходам.

Пари заключается путем сканирования QR-кода указанного в квитанции или подтверждением условий пари в игровом интерфейсе терминала. Выигрыш выплачивается в кассе ППС при предъявлении Клиентом документа, удостоверяющего личность.

При системных сбоях, в том числе после начала этапа спортивного события «Мяч в игре - 4», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается клиентам, а ставки сыграют в следующем этапе спортивного события «Мяч в игре - 4».

Таблица коэффициентов «Теннис 1»:

Исход	Интервал попадания мяча о стол	Коэффициент
«СУПЕРВЫИГРЫШ»	1-10	200+БОНУС
«Линия»	11-15	40
	16-20	20
	21-25	6
	26-30	2
«Блок»	15-50	100
	51-55	40
	56-60	14
	61-65	4
	66-70	2

5.44. «Теннис 2»

Отдельное спортивное событие «Мяч в игре - 4», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, организовано **Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на каждое второе попадание мяча о теннисный стол в игровой ситуации «мяч в игре»⁵ в соответствии с подпунктом «г» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «табло 4, на котором загораются 90 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует каждый значимый удар мяча о поверхность стола. В момент удара мяча ячейка, на которой находится курсор, гаснет. С этого момента при перемещении курсора данная ячейка пропускается. В момент семидесятого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 90. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново».

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует числовое значение в диапазоне от «1» до «90» согласно табло исходов. Табло исходов представляет собой графическое поле, состоящее из 90 пронумерованных ячеек.

Подсчет ударов начинается с момента запуска подсвечивающего «курсора» на вышеуказанном табло исходов. «Курсор» перемещается между числовыми ячейками в табло исходов с постоянной и равномерной скоростью.

Розыгрыш каждого последующего пари «Теннис 2» длится до определения 70-ти значений из 90 ячеек в табло исходов, после чего «курсор» останавливается.

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует определившийся номер ячейки.

⁵ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных международной федерацией настольного тенниса (ITTF)

В пари учитываются только значимые удары (попадания) мяча о стол. Значимый удар — это последовательный удар мяча с одной половины теннисного стола на противоположную сторону теннисного стола. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и ПЕРЕЛЕТЕЛ на противоположную сторону, учитывается. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и НЕ перелетел на противоположную сторону, не учитывается.

В этом пари Клиенту предлагается сделать ставку на совокупность из 24-х исходов спортивного события, объединенных в уникальную числовую комбинацию квитанции, каждому из которых соответствует установленный коэффициент выигрыша. Совокупностью исходов в ставке «Теннис 2» является уникальная комбинация чисел, от «1» до «90» без повторений, отраженная в квитанции: 18 исходов «ЛИНИЯ» - горизонтальные строки по 5 чисел в каждой; 6 исходов «БЛОК» – таблица из 15 чисел. Ставка сыграет в том случае, если будет угадан один, или более исходов, в установленных интервалах попадания мяча о стол в течении одного розыгрыша пари. Сумма выигрыша, в этом случае, будет равна произведению суммы ставки на коэффициенты всех угаданных исходов, в нее входящих. Исход будет угадан в том случае, если числа этого исхода совпадут с результатом розыгрыша спортивного события «Мяч в игре - 4» в установленных интервалах определения ячеек.

В случае, если по квитанции угадан исход «ЛИНИЯ» – в интервале до определения 10-й ячейки на табло исходов, букмекерская контора увеличивает исходный коэффициент выигрыша (см. Таблицу коэффициентов «Теннис 2») на заранее оговоренный фиксированный БОНУС, который она устанавливает самостоятельно во время заключения пари, такой выигрыш называется «СУПЕРВЫИГРЫШ». Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» будет равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша плюс оговоренный фиксированный коэффициент БОНУС. Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» = сумма ставки \times К + «БОНУС». Итоговый коэффициент выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» увеличивается в границах одного пункта приема ставок Букмекерской конторы и для каждой, из пяти сумм ставок, он имеет разное значение.

В случае, если по квитанции угаданы исходы «ЛИНИЯ» после определения 10 ячейки, интервалы определения ячеек, и коэффициенты выигрыша, указаны в Таблице коэффициентов «Теннис 2». Например: угадан исход «ЛИНИЯ» – на 17-ой ячейке, в интервале определения с 16 по 20 ячейку включительно, коэффициент выигрыша равен - 20.

Визуализация проведения пари на спортивное событие «Мяч в игре - 4» разделена на 3 этапа:

Этап 1 «СУПЕРВЫИГРЫШ» – на данном этапе необходимо совпадение одной из «линий», состоящей из 5 чисел, в любой из 18-ти комбинаций, с номерами ячеек, определившихся до 10й ячейки включительно ;

Этап 2 «ЛИНИЯ» – на данном этапе необходимо совпадение одной из «линий», состоящей из 5 чисел, в любой из 18-ти представленных комбинаций, с номерами ячеек, определившихся до открытия 35-й ячейки включительно. Этот этап продолжается в интервале определения ячеек с 11 по 35 включительно

Этап 3 «БЛОК» – на данном этапе необходимо совпадение комбинации «Блок», состоящего из 15 чисел, в любом из 6-ти представленных блоков. Этот этап продолжается в интервале определения ячеек с 15 по 70 включительно.

Этапы «ЛИНИЯ» и «БЛОК» разделены на под-этапы, каждому из которых соответствует определённый интервал определения ячеек с 15 по 70 включительно и соответствующие им выигрышные коэффициенты (см. Таблицу коэффициентов «Теннис 2»). Выигрышным исходом считается – совпадение чисел в комбинациях «линия» или «блок», в установленных организатором интервалах определения ячеек. События с соответствующими выигрышными коэффициентами.

В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна произведению коэффициента на сумму ставки (номинала) выигрышной квитанции. Количество выигрышных исходов в одной квитанции не ограничено. Общая сумма выигрыша в квитанции равна сумме выигрышей по всем выигрышным исходам.

Пари заключается путем сканирования QR-кода указанного в квитанции или подтверждением условий пари в игровом интерфейсе терминала. Выигрыш выплачивается в кассе ШПС при предъявлении Клиентом документа, удостоверяющего личность.

При системных сбоях, в том числе после начала этапа спортивного события «Мяч в игре - 4», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается клиентам, а ставки сыграют в следующем этапе спортивного события «Мяч в игре - 4».

Таблица коэффициентов «Теннис 2»:

Исход	Интервалы определения ячеек	Коэффициент
«СУПЕРВЫИГРЫШ»	До 10	300+БОНУС
«Линия»	11	200
	12	100
	13	80
	14	60
	15	40
	16-20	20
	21-25	4
	26-30	2
	31-35	1
«Блок»	15-45	300
	46	280
	47	260
	48	240
	49	220
	50	200
	51-55	40
	56-60	12
	61-65	3
	66-70	1

5.45. «Теннис X»

Отдельное спортивное событие «Мяч в игре - 4», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, организовано **Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на каждое второе попадание мяча о теннисный стол в игровой ситуации «мяч в игре»⁶ в соответствии с подпунктом «г» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «*табло 4, на котором загораются 90 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует каждый значимый удар мяча о поверхность стола. В момент удара мяча ячейка, на которой находится курсор, гаснет. С этого момента при перемещении курсора данная ячейка пропускается. В момент семидесятого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 90. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново.*

⁶ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных международной федерацией настольного тенниса (ITTF)

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует числовое значение в диапазоне от «1» до «90» согласно табло исходов. Табло исходов представляет собой графическое поле, состоящее из 90 пронумерованных ячеек.

Подсчет ударов начинается с момента запуска подсвечивающего «курсора» на вышеуказанном табло исходов. «Курсор» перемещается между числовыми ячейками в табло исходов с постоянной и равномерной скоростью.

Розыгрыш каждого последующего пари «Теннис X» длится до определения 70-ти значений из 90 ячеек в табло исходов, после чего «курсор» останавливается.

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует определившийся номер ячейки.

В пари учитываются только значимые удары (попадания) мяча о стол. Значимый удар — это последовательный удар мяча с одной половины теннисного стола на противоположную сторону теннисного стола. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и ПЕРЕЛЕТЕЛ на противоположную сторону, учитывается. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и НЕ перелетел на противоположную сторону, не учитывается.

В этом пари Клиенту предлагается сделать ставку на совокупность из 24-х исходов спортивного события, объединенных в уникальную числовую комбинацию квитанции, каждому из которых соответствует установленный коэффициент выигрыша. Совокупностью исходов в ставке «Теннис X» является уникальная комбинация чисел, от «1» до «90» без повторений, отраженная в квитанции: 18 исходов «ЛИНИЯ» - горизонтальные строки по 5 чисел в каждой; 6 исходов «БЛОК» – таблица из 15 чисел. Ставка сыграет в том случае, если будет угадан один, или более исходов, в установленных интервалах попадания мяча о стол в течение одного розыгрыша пари. Сумма выигрыша, в этом случае, будет равна произведению суммы ставки на коэффициенты всех угаданных исходов, в нее входящих. Исход будет угадан в том случае, если числа этого исхода совпадут с результатом розыгрыша спортивного события «Мяч в игре - 4» в установленных интервалах определения ячеек.

В случае, если по квитанции угадан исход «ЛИНИЯ» – в интервале до определения 10-й ячейки на табло исходов, букмекерская контора увеличивает исходный коэффициент выигрыша (см. Таблицу коэффициентов «Теннис X») на заранее оговоренный фиксированный БОНУС, который она устанавливает самостоятельно во время заключения пари, такой выигрыш называется «СУПЕРВЫИГРЫШ». Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» будет равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша плюс оговоренный фиксированный коэффициент БОНУС. Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» = сумма ставки x К + «БОНУС». Итоговый коэффициент выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» увеличивается в границах одного пункта приема ставок Букмекерской конторы и для каждой, из пяти сумм ставок, он имеет разное значение.

В случае, если по квитанции угаданы исходы «ЛИНИЯ» после определения 10 ячейки, интервалы определения ячеек, и коэффициенты выигрыша, указаны в Таблице коэффициентов «Теннис X».

Например: угадан исход «ЛИНИЯ» – на 17-ой ячейке, в интервале определения с 16 по 20 ячейку включительно, коэффициент выигрыша равен - 50.

Визуализация проведения пари на спортивное событие «Мяч в игре - 4» разделена на 3 этапа:

Этап 1 «СУПЕРВЫИГРЫШ» – на данном этапе необходимо совпадение одной из «линий», состоящей из 5 чисел с номерами ячеек, определившихся до 10й ячейки включительно ;

Этап 2 «ЛИНИЯ» – на данном этапе необходимо совпадение одной из «линий», состоящей из 5 чисел, с номерами ячеек, определившихся до открытия 35-й ячейки включительно. Этот этап продолжается в интервале определения ячеек с 11 по 35 включительно

Этап 3 «БЛОК» – на данном этапе необходимо совпадение комбинации «Блок», состоящего из 15 чисел. Этот этап продолжается в интервале определения ячеек с 15 по 70 включительно.

Этапы «ЛИНИЯ» и «БЛОК» разделены на под-этапы, каждому из которых соответствует определённый интервал определения ячеек с 15 по 70 включительно и соответствующие им выигрышные коэффициенты (см. Таблицу коэффициентов «Теннис X»). Выигрышным исходом считается – совпадение чисел в комбинациях «линия» или «блок», в установленных организатором интервалах определения ячеек. События с соответствующими выигрышными коэффициентами.

В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна произведению коэффициента на сумму ставки (номинала) выигрышной квитанции. Общая сумма выигрыша в квитанции равна сумме выигрышей по всем выигрышным исходам.

При системных сбоях, в том числе после начала этапа спортивного события «Мяч в игре - 4», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается клиентам, а ставки сыграют в следующем этапе спортивного события «Мяч в игре - 4».

Таблица коэффициентов «Теннис X»

Этап Линия	СУПЕРВЫИГРЫШ
До 10 хода	х500 + БОНУС
11	х400
12	х300
13	х200
14	х150
15	х100
16 - 20	х50
21-25	х25
26-30	х15
31-35	х10
Этап БЛОК	
15-45	х500
46	х400
47	х300
48	х250
49	х200
50	х150
51-55	х100
56-60	х75
61-65	х35
66-70	х15

5.46. Теннис 37

Отдельное спортивное событие «Мяч в игре - 2», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, организовано **Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на каждое восьмое попадание мяча о теннисный стол в игровой ситуации «мяч в игре»⁷ в соответствии с подпунктом «а» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «табло 1,

⁷ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных международной федерацией настольного тенниса (ITTF)

на котором загораются 37 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует каждый восьмой удар мяча о поверхность стола. В момент восьмого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 37. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново».

Моменту каждого восьмого значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует номер определившейся ячейки в диапазоне от «1» до «37» согласно табло исходов. Табло исходов представляет собой графическое поле, состоящее из 37 пронумерованных ячеек.

Подсчет ударов начинается с момента запуска подсвечивающего «курсор» на вышеуказанном табло исходов. «Курсор» перемещается между числовыми ячейками в табло исходов с постоянной и равномерной скоростью.

В пари учитываются только значимые удары (попадания) мяча о стол. Значимый удар — это последовательный удар мяча с одной половины теннисного стола на противоположную сторону теннисного стола. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и ПЕРЕЛЕТЕЛ на противоположную сторону, учитывается. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и НЕ перелетел на противоположную сторону, не учитывается.

Розыгрыш каждого последующего пари «Теннис 37» длится до определения 1-го значения из 37 ячеек в табло исходов, после чего «курсор» останавливается.

Визуализация данного события предоставлена в виде 3-х таблиц, состоящих из ячеек от «1» до «36» + «Теннис 37» и дополнительных линий «1 LINE», «2 LINE», «3 LINE», а также числовых комбинаций «1-12», «13-24», «25-36», «1-18», «19-36». Ставка сыграет в том случае, если: будет угадано число/группа чисел, которое совпадет с номером определившейся ячейки в ходе проведения спортивного события "Мяч в игре -2" (Клиенту предлагается угадать номер определившейся ячейки).

Клиент заключает пари при помощи терминала и букмекерской карточки, полученной после оплаты ставки в кассе пункта приема ставок. Заключение пари осуществляется при помощи игрового интерфейса терминала, в котором Клиент выбирает числовую комбинацию в анимированной таблице передвигая на нее номинал ставки.

Таблица коэффициентов «Теннис 37» для ППС

Тип ставки	Описание ставки	Коэффициент
1	Ставка на одну ячейку	35
2	Ставка на две ячейки	18
3	Ставка на три ячейки (вертикальный ряд)	12
3	Ставка на три ячейки включая сектор «Теннис 37»	
4	Ставка на четыре смежные ячейки (квадрат) или линию в каждой отдельной дюжине	9
4	Ставка на сектор «Теннис 37», 1, 2 и 3	
6	Ставка на два смежных вертикальных ряда ячеек	6
12	Ставка на двенадцать ячеек горизонтального ряда. Три варианта ставки	3
12	Ставка на первую, вторую или третью дюжину	
18	Ставка на группу ячеек от 1 до 18 (кроме сектора «Теннис 37»)	2
18	Ставка на группу ячеек от 19 до 36 (кроме сектора «Теннис 37»)	

Таблица коэффициентов «Теннис 37» для сайта интерактивных ставок

Тип ставки	Описание ставки	Коэффициент
1	Ставка на одну ячейку	36
2	Ставка на две ячейки	18
3	Ставка на три ячейки (вертикальный ряд)	12
3	Ставка на три ячейки включая сектор «Теннис 37»	
4	Ставка на четыре смежные ячейки (квадрат) или линию в каждой отдельной дюжине	9
4	Ставка на сектор «Теннис 37», 1, 2 и 3	
6	Ставка на два смежных вертикальных ряда ячеек	6

12	Ставка на двенадцать ячеек горизонтального ряда. Три варианта ставки	3
12	Ставка на первую, вторую или третью дюжину	
18	Ставка на группу ячеек от 1 до 18 (кроме сектора «Теннис 37»)	2
18	Ставка на группу ячеек от 19 до 36	

5.47. Теннис 80/ Теннис 80+

Отдельное спортивное событие «*Мяч в игре - 3*», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, организовано **Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на каждое второе попадание мяча о теннисный стол в игровой ситуации «мяч в игре»⁸ в соответствии с подпунктом «в» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «*табло 3, на котором загораются 80 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует каждый второй значимый удар мяча о поверхность стола. В момент удара мяча ячейка, на которой находится курсор, гаснет. С этого момента при перемещении курсора данная ячейка пропускается. В момент двадцатого значимого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 80. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново*».

Моменту каждого второго значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует номер определившейся ячейки в диапазоне от «1» до «80» согласно табло исходов. Табло исходов представляет собой графическое поле, состоящее из 80 пронумерованных ячеек.

Подсчет ударов начинается с момента запуска подсвечивающего «курсор» на вышеуказанном табло исходов. «Курсор» перемещается между числовыми ячейками в табло исходов с постоянной и равномерной скоростью.

В пари учитываются только значимые удары (попадания) мяча о стол. Значимый удар – это последовательный удар мяча с одной половины теннисного стола на противоположную сторону теннисного стола. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и ПЕРЕЛЕТЕЛ на противоположную сторону, учитывается. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и НЕ перелетел на противоположную сторону, не учитывается.

Розыгрыш каждого последующего пари «Теннис 80/ Теннис 80+» длится до определения 20-го значения из 80 ячеек в табло исходов, после чего «курсор» останавливается.

Пари заключаются на возможные исходы, числовые комбинации которых состоят из: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, или 10 чисел от 1 до 80, которые Клиент выбирает самостоятельно. Визуализация данного события представлена в виде таблицы 10x8, с числами от 1 до 80. Выбранный исход будет угадан в том случае, если числа этого исхода (полностью, или частично) совпадут с номерами 20 определившихся ячеек при проведении спортивного события («*Мяч в игре - 3*»). При этом от количества угаданных, в установленном интервале ячеек, зависят значения коэффициентов выигрыша, отраженных в таблице коэффициентов. В случае если исход будет угадан, сумма выигрыша равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша. В случае если угаданы 2 и более исходов, сумма выигрыша будет равна произведению суммы ставки на сумму коэффициентов.

Клиент заключает пари при помощи букмекерской карточки и игрового интерфейса терминала, в котором выбирает от 1 до 10 чисел из анимированной таблицы.

Таблица коэффициентов Теннис 80 для ППС

⁸ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных международной федерацией настольного тенниса (ITTF)

Совпало чисел	ИСХОДЫ (выбрано чисел)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	3,2	1								
2		7	2	1	1					
3			38	10	3	2	2			
4				50	18	10	4	4	2	
5					100	60	15	15	10	4
6						500	125	60	25	30
7							1 000	250	100	100
8								2 000	1 000	500
9									5 000	2 000
10										10 000

Таблица коэффициентов Теннис 80/ Теннис 80+ для сайта интерактивных ставок

Совпало чисел	ИСХОДЫ (выбрано чисел)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	3,6	1								
2		8	3	1	1					
3			30	9	3	2	2			
4				80	20	12	4	4	2	
5					125	50	20	16	8	5
6						500	100	70	35	30
7							1 000	200	150	100
8								2 000	1 500	500
9									5 000	1 500
10										10 000

5.48. Теннис Gold

Отдельное спортивное событие «*Мяч в игре - 8*», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, организовано **Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на каждое пятое попадание мяча о теннисный стол в игровой ситуации «мяч в игре»⁹ в соответствии с подпунктом «д» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «*табло 5, на котором загораются 40 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует каждый пятый удар мяча о поверхность стола. В момент пятого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 40. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново*».

Моменту каждого пятого значимого попадания мяча о теннисный стол соответствует номер определившейся ячейки в диапазоне от «1» до «40» согласно табло исходов. Табло исходов представляет собой графическое поле, состоящее из 40 пронумерованных ячеек.

Подсчет ударов начинается с момента запуска подсвечивающего «курсор» на вышеуказанном табло исходов. «Курсор» перемещается между числовыми ячейками в табло исходов с постоянной и равномерной скоростью.

В пари учитываются только значимые удары (попадания) мяча о стол. Значимый удар — это последовательный удар мяча с одной половины теннисного стола на противоположную

⁹ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных международной федерацией настольного тенниса (ITTF)

сторону теннисного стола. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и ПЕРЕЛЕТЕЛ на противоположную сторону, учитывается. Удар мяча о стол, который произошел вследствие попадания мяча в сетку и НЕ перелетел на противоположную сторону, не учитывается.

Розыгрыш каждого последующего пари «Теннис Gold» длится до определения 5-го значения из 40 ячеек в табло исходов, после чего «курсор» останавливается.

Визуализация данного события предоставлена в виде круговой диаграммы, состоящих из пронумерованных ячеек от 1 до 40, расположенных в секторах разного цвета (желтый, красный, синий, белый). Ставка сыграет в том случае, если: будет угадано число/группа чисел, которое совпадет с номером определившейся ячейки в ходе проведения спортивного события "Мяч в игре - 8" (Клиенту предлагается угадать номер и цвет, определившихся ячеек, в соответствии с нижеуказанной таблицей коэффициентов).

Клиент заключает пари при помощи терминала и букмекерской карточки, полученной после оплаты ставки в кассе пункта приема ставок. Заключение пари осуществляется при помощи игрового интерфейса терминала, в котором Клиент выбирает числовую комбинацию в анимированной таблице, передвигая на нее номинал ставки.

Таблица коэффициентов «Теннис Gold»

Комбинация	Базовый коэффициент	Коэффициент умножения с дополнительными цветами (комбинированная ставка)			
		1 цвет	2 цвета	3 цвета	4 цвета
1 ячейка	36	144	576	2304	9216
2 ячейки	18	72	288	1152	4608
3 ячейки	12	48	192	768	3072
4 ячейки	9	36	144	576	2304
10 ячеек	3,6	14,4	57,6	230,4	921,6

5.49. SuperLive-футбол

SuperLive-футбол представляет собой пари, в котором Клиенту необходимо угадать какое из указанных событий произойдет следующим на поле в футбольном матче. Возможные события в игре:

- Гол (Goal)
- Угловой (Corner Kick)
- Штрафной (Free kick)
- Аут (Throw In)
- Офсайд (Offside)
- Удар от ворот (Goal Kick)

На каждый из вариантов событий предлагается коэффициент - множитель, на который будет умножена сумма ставки Клиента, в случае верного определения следующего события. Так как вероятности наступления событий разные, то и коэффициенты на них тоже разные. Чем более вероятен исход, тем ниже на него коэффициент.

Ставка совершается Клиентом на так называемый **маркет** – набор из одного или нескольких исходов

Одиночные маркеты:

- Гол (Goal)
- Угловой (Corner Kick)
- Штрафной (Free kick)
- Аут (Throw In)
- Офсайд (Offside)
- Удар от ворот (Goal Kick)
- Не Гол (No Goal)
- Не Аут (No Throw In)
- Не штрафной (No Free kick)

Двойные маркеты:

- Аут – Офсайд
- Гол – Удар от ворот
- Угловой – Штрафной

Тройные маркеты:

- Аут – Гол – Угловой
- Офсайд – Штрафной – Удар от ворот

Ставка Клиента на одиночный маркет выигрывает, если он верно угадывает следующее событие в матче. В случае ставки на маркет, состоящий из нескольких событий, Клиент выигрывает, если следующим событием происходит любое из событий, входящее в состав маркета.

В случае, если выигрывает ставка, совершенная в отношении того, что определенное событие не произойдет, Клиент выигрывает, если после совершения ставки происходит любое событие, кроме указанного Клиентом в соответствующем маркете.

По ходу матча коэффициенты на маркеты могут меняться, динамика изменения коэффициентов отображается с помощью стрелочек рядом с соответствующим коэффициентом. Если коэффициент повысился, рядом с ним будет зеленая стрелочка, если понизился - красная. Ставка совершается следующим образом:

- Выбирается маркет для ставки (при нажатии на маркет открывается набор фишек различного номинала).
- Устанавливается сумма ставки с помощью фишек.
- Нажимается кнопка «Сделать ставку».

Для каждого маркета существует максимальная сумма ставки, которая может быть совершена Клиентом. Данная величина указана под набором фишек. Данная величина указана слева под набором фишек.

Минимальная сумма ставки одинакова для всех маркетов и равна номиналу наименьшей фишки.

После нажатия кнопки «Сделать ставку» ставка проходит проверку. По окончании проверки ставка будет или принята, или отклонена. Перед приемом ставки осуществляется временная задержка - 10 секунд. Ставка принимается, если:

- Коэффициент ставки за период проверки не изменился.
- Коэффициент ставки за период проверки изменился, но у Клиента выбран режим принятия ставки «Принимать при любых изменениях коэффициентов».

Ставка отклоняется, если:

- Коэффициент ставки за период проверки изменился, и у Клиента не выбран режим принятия ставки «Принимать при любых изменениях коэффициентов».
- По окончании проверки система находится в режиме «Прием ставок приостановлен».
- По окончании проверки система находится в режиме «Матч завершен».
- Клиент попытался сделать ставку меньше указанного минимума или больше указанного максимума, определенных для совершения такой ставки.
- У Клиента недостаточно денежных средств на балансе.
- Произошла какая-то внутренняя ошибка, при этом Клиент видит сообщение «Connection error».

Причину отклонения ставки Клиент может узнать в разделе «История ставок», нажав на соответствующую ставку. В этом же разделе отображается информация по всем ставкам Клиента.

Статусы ставок:

- Ставка получена – состояние ставки от момента размещения до момента принятия/отклонения.
- Ставка отклонена – состояние ставки, в случае если не прошли внутренние проверки.

- Ставка принята. Ставка находится в таком состоянии до момента расчета.
- Выигрыш – ставка рассчитана и выиграла.
- Проигрыш – ставка рассчитана и проиграла.
- Отмена – ставка рассчитана и отменена (ставка сделана в конце матча и после нее на поле не случилось ни одного события). Выплата по ставке равна сумме ставки.

Если матч не начался, но на него идет прием ставок, все принятые ставки будут рассчитаны первым событием в матче.

Если ставка сделана в конце первого тайма и до конца тайма не произошло ни одного события, ставки будут рассчитаны первым событием во втором тайме. Если ставка сделана в конце второго тайма и до конца тайма не произошло ни одного события, ставка будет отменена.

Все ставки принимаются только на основное время матча. Если в матче может быть дополнительное время, прием ставок в дополнительное время не осуществляется. Ставки, не получившие результирующего события по итогам второго тайма, отменяются. Расчета подобных ставок первым событием из дополнительного времени не происходит.

События «красная карточка» или «желтая карточка» не предлагаются для заключения пари и никак не влияют на игровой процесс. Эти события сопровождаются на футбольном поле событием «Штрафной», которое уже является частью игры.

Событие «пенальти» не предлагается для заключения пари отдельно, данное событие рассматривается как событие «Штрафной».

Все события, случившиеся в матче, сохраняются и отображаются во вкладке «Ход матча».

Для удобства Клиентов последние три события отображаются на главной странице игры.

В один момент времени в приложении, может быть, несколько идущих матчей. Клиент может осуществить выбор матча либо через ниспадающее меню, нажав в ниспадающем меню на ссылку «ВСЕ МАТЧИ», либо выбрав в главном меню (бургер-меню в правом верхнем углу) аналогичную ссылку «ВСЕ МАТЧИ».

Для визуализации событий, происходящих на футбольном поле, в приложении разработан матч-трекер. Для объективной оценки событий, происходящих на футбольном поле, рекомендуем пользоваться трансляцией матча. Стоит учитывать, что трансляция матча может идти с небольшой временной задержкой, в таком случае события будут отображаться на матч-трекере быстрее, чем это видно по трансляции.

5.50. SuperLive-теннис

В SuperLive-теннис Клиенту предлагается угадать каким образом закончится следующий розыгрыш в теннисном матче. Возможные события в игре:

- Розыгрыш с первой подачи.
- Розыгрыш со второй подачи.
- Эйс.
- Двойная ошибка.

Для ставок предлагаются соответствующие маркеты, а также маркеты содержащие комбинации указанных исходов (аналогично superlive-футбол), правила приема и обработки ставок также аналогичны superlive-футбол.

Событие «Розыгрыш с первой подачи» считается наступившим если подающий игрок в результате первой попытки попал в зону подачи, а принимающий игрок коснулся мяча ракеткой.

Событие «Розыгрыш со второй подачи» считается наступившим, если: подающий игрок в результате первой попытки не попал в зону подачи, а в результате второй попытки попал в зону подачи, а принимающий игрок коснулся мяча ракеткой*.

Событие «Эйс» считается наступившим, если: подающий игрок попал в зону подачи с первой или со второй попытки, а принимающий игрок не коснулся мяча ракеткой**.

Событие «Двойная ошибка» считается наступившим, если: подающий игрок за две попытки не смог попасть в зону подачи.

Примечание

* Если игрок попал в зону подачи с касанием сетки, то эта подача не считается за дополнительную попытку и счет попыток продолжается с переподачи.

** Если эйс случился при второй попытке подачи, то ставка рассчитывается эйсом, а не розыгрышем со второй попытки.

Все ставки в игре рассчитываются только по окончанию розыгрыша, на который они были сделаны (после присуждения очка одному из теннисистов).

В данный момент N (розыгрыш номер N) Клиенту предлагается сделать ставку на розыгрыш номер N+1:

N+1 – Розыгрыш после текущего – прием ставок на него закрывается с окончанием текущего розыгрыша (присуждением очка одному из игроков в результате текущего розыгрыша).

Если в результате розыгрыша N сет (но не матч) заканчивается, то ставки на розыгрыш N+1, переносятся на следующий сет.

Если в результате текущего розыгрыша N матч заканчивается, то ставки на розыгрыш N+1 подлежат возврату.

Если ставка сделана до начала матча, то она будет рассчитана первым розыгрышем в матче.

Если матч прерван по погодным условиям, то все принятые ставки на неразыгранные подачи подлежат возврату.

Если игрок отказался продолжать игру, то все принятые ставки на неразыгранные подачи подлежат возврату.

5.51. Другие ставки

Согласно условиям настоящих правил могут быть предложены ставки на различные спортивные события, которые не упомянуты в этих правилах. В этом случае, учитывая особенности каждого события, в линии оговаривается тот исход (исходы) события (событий), на который (которые) Организатор предлагает выигрышный коэффициент.