

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
ООО «САНТОРИН»



_____ Кушнер С.П.

«29» марта 2018 г.

ПРАВИЛА организации азартных игр ООО «САНТОРИН»



ПРАВИЛА

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. **Общие положения**
2. **Основные правила заключения пари**
3. **Виды пари**
4. **Основные выборы исходов для заключения пари**
5. **Ограничения по включению некоторых исходов событий**
6. **Результаты матчей, дата и время их начала, порядок решения спорных вопросов**
7. **Правила по видам спорта**
8. **Выплата выигрышей**
9. **Дополнительные выборы исходов для заключения пари**
10. **Примеры**
11. **Пари на исходы событий по ходу матча**
12. **Приложения**

1. Общие положения

Организатор азартной игры (далее – БК) – Общество с ограниченной ответственностью «САНТОРИН» (ИНН 4703069532, местонахождение: РФ, 198255, г. Санкт-Петербург, Дачный пр., д.9, кор.1, лит.А, пом.9Н, пом.3.), имеющее лицензию на осуществление деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах №16 от 01.10.2010 г., выданную ФНС России и официальный сайт -www.baltbet.ru.

Участник азартных игр (игрок, клиент) – физическое лицо, достигшее возраста восемнадцати лет, принимающее участие в азартной игре и заключающее основанное на риске соглашение о выигрыше с организатором азартной игры или другим участником азартной игры по правилам БК.

Сайт БК – www.baltbet.ru

Правила БК (Правила) – правила организатора азартных игр ООО «САНТОРИН» (правила азартных игр, приема ставок, интерактивных ставок и выплаты выигрышей).

Пункт приема ставок БК (далее ППС) — пункт приема ставок и выплаты выигрышей кассы БК, расположенный по адресу, указанному в актуальной версии лицензии.

Центр учёта переводов интерактивных ставок Букмекерской Компании – 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 Компании. Выплата выигрышей Клиенту по интерактивной ставке осуществляется Букмекерской Компанией путём увеличения

остатков электронных денежных средств Клиента в центре учёта переводов интерактивных ставок.

Линия – перечень предстоящих и проходящих в текущий момент событий и их исходов с коэффициентами выигрыша, предлагаемых Букмекерской Конторой для заключения пари.

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

Ставка – денежные средства, передаваемые участником азартных игр Букмекерской Конторе, для участия в пари в соответствии с Правилами БК.

Интерактивная ставка – денежные средства, в том числе электронные денежные средства, передаваемые с использованием электронных средств платежа центром учёта переводов интерактивных ставок букмекерских контор или тотализаторов организатору азартных игр в букмекерской конторе или тотализаторе по поручениям участников данных видов азартных игр и служащие условием участия в азартной игре в соответствии с Правилами БК

Исход – результат спортивного события, предлагаемый организатором для ставок.

Событие – спортивное событие, матч или иное событие, относительно исхода которого до его начала неизвестно, наступит он или нет.

Максимальная ставка – определённое БК значение максимальной суммы денежных средств для заключения пари на каждый исход события.

Результат – реализовавшийся исход события,

Квитанция – документ, подтверждающий заключение пари между участником азартных игр и Букмекерской конторой, и содержащий информацию о полученных от Клиента денежных средствах, информацию о событии, коэффициенте, возможном выигрыше. В случае заключения пари на сайте букмекерской конторы квитанцией является размещенная в личном кабинете участника азартных игр информация о заключенном пари.

Выигрыш – денежные средства или иное имущество, в том числе имущественные права, подлежащие выплате или передаче Клиенту при наступлении результата пари, предусмотренного настоящими Правилами.

Тотализатор – игорное заведение, в котором организатор азартных игр организует заключение пари между участниками данного вида азартных игр, а также выплату выигрышей за счет суммы ставок, принятых от участников данного вида азартных игр, за вычетом размера, взимаемого организатором данного вида азартных игр вознаграждения.

Деятельность по организации и проведению азартных игр – деятельность по оказанию услуг по заключению с участниками азартных игр основанных на риске соглашений о выигрыше и (или) по организации заключения таких соглашений между двумя или несколькими участниками азартной игры (п.6 ст.4 Федерального закона от 29.12.2006 №244-ФЗ "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации"

Документ, удостоверяющий личность – это документ, оформленный в соответствии с действующим законодательством или федеральными законами, содержащий персональные данные о личности, позволяющие эту личность идентифицировать. Документами, удостоверяющими личность, являются:

Для граждан Российской Федерации:

- Паспорт гражданина Российской Федерации
- Паспорт моряка (удостоверение личности моряка)
- Удостоверение личности военнослужащего Российской Федерации

— Временное удостоверение личности, выдаваемое территориальным органом Федеральной миграционной службы

— Иные документы, признаваемые в соответствии с законодательством Российской Федерации документами, удостоверяющими личность

Для иностранных граждан или лиц без гражданства:

— Паспорт иностранного гражданина

— Документ, выданный иностранным государством и признаваемый в соответствии с международным договором Российской Федерации в качестве документа, удостоверяющего личность иностранного гражданина

— Вид на жительство в Российской Федерации

— Свидетельство о рассмотрении ходатайства о признании лица беженцем на территории РФ по существу, оформляемое постом иммиграционного контроля, территориальным органом по вопросам миграции, либо Министерством по делам федерации, национальной и миграционной политики Российской Федерации

— Удостоверение беженца

— Миграционная карта

— Иной документ, подтверждающий в соответствии с законодательством РФ право иностранного гражданина на пребывание (проживание) в Российской Федерации

1.1. Букмекерская контора (далее БК) заключает пари на исходы спортивных и других событий общественной жизни.

В пари, заключаемом участником с организатором азартной игры, принимают участие:

- **с одной стороны** - Букмекерская Контора. Букмекерская контора заключает пари на наиболее значимые спортивные и другие события общественной жизни, в которых предлагаются возможные варианты исходов этих событий и коэффициенты этих вариантов, осуществляет приём ставок от игроков и выдачу выигрышей игрокам.

- **с другой стороны - игроки.** Игроками могут быть все лица, достигшие 18 лет, кроме основателей БК, сотрудников БК и членов их семей. В розыгрыше исходов событий все участники действуют в соответствии с настоящими правилами.

В пари, заключаемом двумя или несколькими участниками пари между собой по правилам организатора азартной игры, принимают участие:

- **игроки.** Игроками могут быть все лица, достигшие 18 лет, кроме основателей БК, сотрудников БК и членов их семей. В розыгрыше исходов событий все участники действуют в соответствии с настоящими правилами.

При таких пари организатор азартных игр только организует заключение пари между игроками и не является участником такого пари.

Услуга по заключению с участниками азартных игр основанных на риске соглашений о выигрыше и (или) по организации заключения таких соглашений между двумя или несколькими участниками азартной игры считается оказанной с момента выдачи организатором азартной игры квитанции, подтверждающей заключение пари. Условия заключения пари и дальнейшие возникающие правоотношения между организатором азартной игры и участником азартной игры регулируются правилами проведения азартных игр, установленных организатором азартных игр.

1.2. Для заключения пари Клиент должен зарегистрироваться в Букмекерской конторе.

1.2.1. Регистрация клиента для игры на ППС осуществляется на ППС на основании предъявленного Клиентом документа, удостоверяющего личность. Клиент считается зарегистрированным для игры на ППС после заполнения и подписания им Анкеты Клиента и предоставления письменного согласия на обработку персональных данных. По завершении процесса регистрации Клиенту выдается персональная карта участника пари. В последующем все действия в ППС БК клиент совершает с исполь-

зованием такой карты. В случае утери или порчи персональной карты участника пари, новая карта выдается клиенту в момент предоставления заявления о выдаче персональной карты участника пари.

1.2.2. Регистрация клиента для игры на сайте БК осуществляется на ППС на основании предъявленного клиентом документа, удостоверяющего личность, а также в соответствии с правилами, установленными центром учета приема интерактивных ставок. По завершении процесса регистрации клиент получает доступ к своему личному кабинету на сайте БК и возможность заключать пари на сайте БК.

1.3. Цель участника азартной игры - угадать исход спортивных соревнований или иных общественных событий, предложенных в линии.

1.4. Участник азартной игры согласно выбранному варианту исхода события и в соответствии с установленными правилами заключает пари непосредственно в пункте приема ставок БК или на официальном сайте БК.

1.5. Участник азартной игры может заключить с БК пари только на исходы тех событий, которые включены в линию.

1.6. Условия заключения пари (коэффициенты, форы, тоталы, ограничения по максимальному и минимальному размеру ставки и т. д.) могут быть изменены в любой момент, при этом условия ранее заключенных пари остаются неизменными.

1.7. БК оставляет за собой право отказать в приеме ставки, интерактивной ставки и заключении пари любому лицу без объяснения причин. Ставки и интерактивные ставки не принимаются у лиц, являющихся участниками событий, на исходы которых заключаются пари (спортсмены, тренеры, судьи и др.), а также действующих по поручению участников событий.

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

1.9. Разночтения при транслитерации названий команд и фамилий игроков не могут являться основанием для аннулирования пари. В случае возникновения вопросов либо сомнений в написании названия команды или фамилии игрока рекомендуется обратиться к справочнику БК, в котором указаны как применяемое в линии БК название команды, так и ее название на языке оригинала, либо обратится за разъяснением к оператору ППС БК.

1.10. Настоящие правила вступают в силу с даты утверждения генеральным директором и распространяются на все правоотношения и действия, сделанные начиная с этой даты, независимо от того, знают ли клиенты о вступлении в силу данной редакции правил или нет. Все предыдущие правила считаются утратившими силу

1.11. Любая ставка или интерактивная ставка, сделанная игроком, является подтверждением того, что игрок знает настоящие правила и согласен с ними. БК имеет право признать недействительными пари, сделанные с нарушением настоящих правил. БК не несет никакой ответственности относительно того, когда именно ей стало известно, либо установлено впоследствии, что пари было заключено с нарушением правил. Ознакомление с действующей редакцией правил перед совершением ставки является обязанностью участника АИ. В случае выявления мошеннических действий, связанных с приемом ставок или финансовыми операциями, в том числе указанных ниже, но, не ограничиваясь ими:

- клиент умышленно совершил повторную регистрацию;

- в момент заключения пари клиент обладал информацией об исходе события, являясь непосредственным участником матча или заинтересованным лицом, действующим по их поручению;

- пари с БК заключались группой зарегистрированных клиентов по предварительному сговору – согласованно, с целью обхода ограничений, ранее установленных букмекерской компанией;

- клиент заключал пари на исходы событий, результат которых уже были определен на момент заключения пари;

- в случае передачи персональной карты лояльности другим клиентам, БК оставляет за собой право ввести ограничения или отказать в приеме ставок этим клиентам;

администрация имеет право пресечь такие действия путем признания пари недействительными, заморозить денежные средства клиента и обратиться в правоохранительные органы по факту совершения мошеннических действий, а также направить информацию другим компетентным органам.

1.12. Клиенту запрещается:

- передавать карту третьим лицам;

- распространять и предоставлять третьим лицам доступ к карте, личному кабинету на сайте БК;

- распространять сведения, ставшие известными клиенту в процессе использования карты, личного кабинета;

1.13. Клиент обязан сообщить Букмекерской конторе обо всех изменениях своих персональных данных (получение нового документа, удостоверяющего личность, изменение адреса места жительства (места пребывания), номера мобильного телефона и других данных, предоставленных в Букмекерскую контору) при следующем за такими изменениями посещении ППС или сайта БК.

1.14. Зарегистрированному Клиенту запрещается проходить повторную регистрацию в качестве нового клиента, в том числе с указанием других регистрационных данных (с новым именем, новой картой, новым документом, удостоверяющим личность и т.д.). Повторная регистрация допускается только при получении разрешения Букмекерской конторы. Клиентам запрещается разрешать третьим лицам использовать личный кабинет клиента, совершать в нем любые операции (делать ставки, получать выигрыши, участвовать в пари и т.д.).

БК имеет право произвести процедуру верификации и затребовать документы, подтверждающие личные данные Клиента, а также приостановить операции в личном кабинете и запретить заключение пари на время проведения процедуры верификации, сроки которой устанавливаются администрацией в индивидуальном порядке. В случае выявления мошеннических действий, связанных с заключением пари, получением выигрышей, предъявлением поддельных документов, администрация Букмекерской конторы имеет право пресечь такие действия, обратиться в правоохранительные органы по факту совершения мошеннических действий, а также направить информацию другим компетентным органам.

Кроме того, в случае нарушения указанного пункта, а также в случае отказа от прохождения процедуры верификации, администрация оставляет за собой право признать пари, заключенные с данным клиентом недействительными.

1.15. В случае перевода интерактивных ставок одним способом, а подачи запроса на получение выигрыша другим, Букмекерская контора имеет право попросить клиента проставить сумму внесенных средств до 5 раз. При этом коэффициент выигрыша по каждой интерактивной ставке должен быть не менее 1.8. В случае перевода интерактивных ставок одним способом и подачи запроса на получение выигрыша другим, Букмекерская контора имеет право произвести выплату тем же способом, который был использован для внесения интерактивных ставок. Если при снятии денежных средств (выводе) сумма поставленных средств (совокупная сумма,

на которую заключались пари) меньше суммы, внесенных клиентом всеми способами за все время денежных средств, то оплата комиссии платежных систем по вводу и/или выводу денежных средств клиента может быть переложена на клиента по решению Букмекерской конторы.

1.16. Запрещается использовать чужие банковские карты, а также переводить денежные средства с чужих кошельков. БК имеет право вернуть полученные денежные средства на счета владельцев банковских карт без предварительного уведомления клиента и оставляет за собой право признать пари такого клиента недействительными.

1.17. Интерактивная ставка не может быть отменена. Денежные средства возвращаются только через запрос на выплату.

1.18. БК оставляет за собой право определить частоту и способ получения выигрыша клиентом независимо от того, каким способом были внесены денежные средства.

1.19. В случаях неправильно рассчитанных пари (например, из-за ошибки введенных результатов), такие действия пересчитываются. При этом пари, заключенные между ошибочным расчетом и перерасчетом, считаются действительными. В случае, если после перерасчета баланс клиента оказался отрицательным, он не может заключать пари, пока не пополнит свой баланс.

1.20. БК не рекомендует двум или нескольким клиентам заключать пари с одного IP-адреса, с одного компьютера, или из одной локальной сети, во избежание подозрения в сговоре (мошенничестве). В таких случаях необходимо заранее согласовать возможность участия в пари с БК, с объяснением причин. БК вправе заблокировать личный кабинет такого клиента и попросить его предоставить документы, удостоверяющие личность, оставляя за собой право признать пари недействительными в случае, если нарушение данного пункта правил влечет за собой нарушение пункта правил 1.14.

1.21. Пари, заключенные с лицами, представляющими интересы других букмекерских компаний могут быть отменены БК в случае, если об этом станет известно.

1.22. При размещении ставок запрещается применять технические и программные средства, использующие алгоритмы автоматического принятия решений, а также программы и скрипты, выполняющие автозаполнение форм и автоматическую отправку запросов, включая т.н. «боты». БК оставляет за собой право заблокировать счета, владельцы которых нарушили данное правило, аннулировать заключенные с таких счетов пари.

1.23. Букмекерская контора вправе отказать Клиенту в участии в азартной игре на свое усмотрение, а также в выдаче персональной карты участника пари и предоставлении доступа к личному кабинету в случаях невыполнения им требований, установленных пунктами 1.14-1.22 настоящих правил. Также БК оставляет за собой право возместить за счет баланса таких игроков комиссии платежных систем, потраченных БК на его интерактивные ставки и выплаты выигрышей.

1.24. БК вправе в одностороннем порядке принять решение о выплате выигрыша путем зачисления денежных средств на банковский счет клиента с уведомлением об этом клиента.

В таком случае клиент обязан предоставить администрации Букмекерской конторы документы, необходимые для совершения платежа, в частности:

- заявление о перечислении денежных средств по форме, установленной администрацией,

- банковские реквизиты для перечисления денежных средств;

- документ, удостоверяющий личность,

- свидетельство ИНН,

- персональная карта участника пари,

Для лиц, не являющихся гражданами РФ, также:

- миграционная карта (в случае если необходимость наличия миграционной карты предусмотрена законодательством РФ),

- документ, подтверждающий право иностранного гражданина или лица без гражданства на пребывание (проживание) в Российской Федерации (в случае если необходимость наличия такого документа предусмотрена законодательством РФ),

- документ с указанием адреса места пребывания.

1.25. Букмекерская Компания обязана исполнять законодательство Российской Федерации о налогах и сборах.

2. Основные правила приема ставок

2.1. БК предлагает клиентам заключать пари на основании линии – перечня событий с определенными коэффициентами выигрыша.

2.2. Минимальная ставка или интерактивная ставка для любого пари на любое событие может быть изменена по усмотрению БК отдельно для конкретного ППС, на сайте, либо отдельно для конкретных клиентов. Информация о размере такой минимальной ставки или интерактивной ставки может быть доведена БК до участника азартных игр любым доступным способом.

2.3. Минимальная сумма ставки или интерактивной ставки на один вариант в системе определяется БК.

2.4. Максимальный коэффициент выигрыша в пари **не ограничен**.

2.5. Максимальный выигрыш (за вычетом суммы ставки) для одного пари или нескольких одинаковых по набору исходов пари одного клиента, равен **5 000 000 рублей** (за исключением пари типа «Суперэкспресс»).

2.6. БК имеет право ограничивать максимальную ставку для пари на исходы отдельных событий, а также ограничивать или повышать максимальную ставку конкретному клиенту без уведомления и объяснения причин. Букмекерская контора имеет право ограничить или отказать конкретным клиентам в доступе к предоставляемым сервисам или услугам без уведомления и объяснения причин.

2.7. Прием повторных ставок на пари, состоящее из одного и того же исхода или комбинации исходов от одного игрока может быть ограничен по решению БК.

2.8. Все ограничения, указанные в **п.п.2.2-2.7.** могут быть изменены БК в любой момент, как по событиям, так и индивидуально для участников пари. Расчет по ранее заключенным пари производится на прежних условиях.

2.9. Пари заключаются до начала события. В случае, если по каким-либо причинам пари на исход события было заключено после фактического начала события, такое пари считается недействительным, а расчет по нему происходит с коэффициентом, равным 1, исключение составляют ставки на события по ходу матча (лайв). Такие пари считаются действительными до окончания события и недействительными только в том случае, когда результат по ним уже известен на момент заключения пари.

2.10. **Заключенные пари после оформления их оператором или процессинговым центром БК на сайте БК и получения игроком квитанции отмене не подлежат. В случае ошибки в квитанции возможно ее редактирование** (удаление события из квитанции, добавление события в квитанцию, выбор другого исхода события, изменение суммы ставки) в течение **15** (пятнадцати) минут, в случае, если пари было заключено на ППС и если ни одно из отраженных в квитанции событий не начато. По истечении пятнадцати минут претензии по оформлению квитанции не принимаются.

2.11. Использование клиентом любых электронных устройств и средств связи в зоне кассы букмекерской конторы в процессе заключения пари на ППС запрещено.

Клиенту, нарушившему данное правило при заключении пари, может быть отказано в заключении текущего и всех следующих пари.

2.12 Заключение пари на исходы событий, представленные в линии, осуществляется только при предъявлении клиентом документа, удостоверяющего его личность.

2.13 Информация о ходе матча и промежуточных результатах, отраженная на мониторе в пунктах приема ставок, носит рекомендательный характер. При заключении пари настоятельно рекомендуем учитывать погрешности, такие как фиксированное время обновления монитора/сайта БК, задержка при передаче цифрового сигнала, возможные погрешности аппаратуры.

2.14. При заключении пари с клиентом, условием участия в котором являлась интерактивная ставка, остаток электронных денежных средств клиента уменьшается на сумму по такому пари, при выигрыше по такому пари, остаток денежных средств клиента увеличивается на сумму выигрыша.

3. Виды пари

БК предлагает следующие виды пари:

3.1. «Одиночное» – пари на отдельный исход события. Выигрыш по одиночному пари равен произведению суммы ставки на установленный для данного исхода коэффициент.

3.2. «Экспресс» – пари на несколько независимых исходов событий. Выигрыш по экспрессу равен произведению суммы ставки на коэффициенты всех исходов, входящих в экспресс. Проигрыш по одному из исходов экспресса означает проигрыш по всему экспрессу.

Максимальное количество событий в экспрессе при ставке в пункте приема ставок – 20. Для интерактивной ставки количество событий не ограничено.

3.2.1. «Суперэкспресс» - пари «экспресс», в котором букмекерской конторой на основании данных правил предлагается выбрать исходы из событий очередного тиража.

Тираж – совокупность из 15 фиксированных событий линии, которые определены организатором азартных игр.

Начало тиража – фактическое время начала матча, который стартовал в тираже первым.

Выбирая исходы для пари и делая ставку, игрок приобретает право участия в розыгрыше тиража.

Одиночным вариантом считается совокупность 15 исходов по одному на каждое событие тиража. В каждом событии участник может выбрать от 1 до 3 возможных исходов. Каждый из получившихся при этом вариантов оплачивается и рассчитывается отдельно.

События предлагаются без коэффициентов выигрыша. Выигрышными признаются варианты, в которых правильно угаданы 9 и более исходов. Выигрыш выплачивается из призового фонда, формируемого за счет личных средств букмекерской конторы и предоставляемого букмекерской конторой в текущем тираже.

Призовой фонд – денежные средства, предоставленные букмекерской конторой на определенный тираж, предназначенные для выплаты выигрышей в текущем тираже. Призовой фонд делится между выигравшими ставками пропорционально сумме каждой из них в каждой из категорий, где они участвуют в распределении.

Выигрышные категории

- 15 событий: 5% от призового фонда, 90% суперприза. В распределении этой части призового фонда участвуют ставки, в которых угаданы все 15 событий.

- 14 событий: 5% от призового фонда, 10% суперприза. В распределении этой части призового фонда участвуют ставки, в которых угаданы 15 или 14 событий.
- 13 событий: 5% от призового фонда. В распределении этой части призового фонда участвуют ставки, в которых угаданы 15, 14 или 13 событий.
- 12 событий: 5% от призового фонда. В распределении этой части призового фонда участвуют ставки, в которых угаданы 15, 14, 13 или 12 событий.
- 11 событий: 10% от призового фонда. В распределении этой части призового фонда участвуют ставки, в которых угаданы 15, 14, 13, 12 или 11 событий.
- 10 событий: 20% от призового фонда. В распределении этой части призового фонда участвуют ставки, в которых угаданы 15, 14, 13, 12, 11 или 10 событий.
- 9 событий: 40% от призового фонда. В распределении этой части призового фонда участвуют ставки, в которых угаданы 15, 14, 13, 12, 11, 10 или 9 событий.

Суперприз – дополнительные денежные средства, предоставляемые букмекерской конторой для выплаты участникам, угадавшим 14 и более событий в очередном тираже (см. выигрышные категории).

Суперприз на следующий тираж формируется следующим образом:

- если в предыдущем тираже не было выигрышей в категории «15 событий» – 5% от призового фонда
- если в предыдущем тираже не было выигрышей в категории «14 событий» – 5% от призового фонда
- если в предыдущем тираже не было выигрышей в категории «13 событий» – 5% от призового фонда
- если в предыдущем тираже не было выигрышей в категории «12 событий» – 5% от призового фонда
- если в предыдущем тираже не было выигрышей в категории «11 событий» – 10% от призового фонда
- если в предыдущем тираже не было выигрышей в категории «10 событий» – 20% от призового фонда
- если в предыдущем тираже не было выигрышей в категории «9 событий» – 40% от призового фонда

Пари на события заключаются на основании действующих правил БК, если не оговорено иное.

Если матч, исход которого включен в ставку суперэкспресс очередного тиража, отменен или перенесен по любой причине более чем на 12 часов, либо его результат остается не определенным на время начала следующего тиража, этот матч считается несостоявшимся;

Все исходы несостоявшегося матча (см. раздел 6) считаются выигрышными.

Распределение Суперприза в случае несостоявшихся матчей не осуществляется.

Если в тираже оказалось 4 или более несостоявшихся матчей, такой тираж считается не разыгранным и все ставки подлежат возврату.

Пари «Суперэкспресс» заключаются до начала розыгрыша тиража. Пари, заключенные после начала событий тиража, отменяются, а ставки и интерактивные ставки, сделанные на них, в распределении призового фонда и суперприза не участвуют.

Минимальная ставка для каждого тиража определяется на усмотрение БК. Максимальная ставка не ограничена. Для удобства Вы можете заключить пари сразу на несколько вариантов исходов события (ий). В таком случае Вам необходимо отметить для события(ий) несколько исходов; сумма ставок будет распределена равными долями между каждым вариантом пари.

Если в одной квитанции заключено несколько пари, расчет выигрыша по выигравшим в квитанции пари производится пропорционально сумме, которая приходится на каждую из них.

3.3. «Система» – пари на полную комбинацию экспрессов определенного размера из выбранного заранее количества событий.

Максимальное количество вариантов в системе – 1001.

Максимальное количество событий в системе – 16.

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

Конечные коэффициенты выигрышей по всем видам пари учитывают также особенности определения коэффициентов выплаты по некоторым видам исходов (например, пари на победу участника в соревновании, когда победителей оказалось несколько, см. п.6.13.; пари на победу участника с учетом форы, когда значение форы совпало с результатом, см. п. 4.7. и т.д.).

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

3.4 «Долгосрочный экспресс» - это вид ставки, при котором клиент ставит на исходы событий, которые должны состояться в течение текущего месяца, при этом он может разделять сумму ставки на разные исходы любым способом, сочетать исходы в ставки типа Экспресс и Система, увеличивать и уменьшать общий размер ставки в любой произвольный момент времени в пределах текущего месяца, а также досрочно (до окончания месяца) получать выигрыш или часть выигрыша по ставке, исходя из того набора исходов, результат по которым уже определен и правил, по которым они были включены в ставку. Любое включение доп. исходов в ставку, изменение суммы ставки или выплата выигрыша по долгосрочному экспрессу должна сопровождаться выдачей букмекерской квитанции.

4. Основные выборы исходов для заключения пари

4.1 Победа первой команды – в линии обозначается «**1**».

4.2 Ничья – в линии обозначается «**X**».

4.3 Победа второй команды – в линии обозначается «**2**».

4.4. Победа первой или ничья – в линии обозначается «**1X**». Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы победила первая команда или произошла ничья.

4.5. Победа первой команды или победа второй команды – в линии обозначается «**12**». Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы одна из команд выиграла, т.е. чтобы не было ничьей.

4.6. Победа второй команды или ничья – в линии обозначается «**X2**». Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы выиграла вторая команда или произошла ничья.

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

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

Исход события с учетом форы определяется прибавлением форы к фактическому результату. Если полученный результат в пользу выбранной команды (игрока, гонщика и т.п.), ставка считается выигранной. Если наоборот, то ставка считается

проигранной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то коэффициент по данному исходу приравнивается «1».

4.8. Меньше, больше (на тотал) – в линии обозначается «тотал».

Пари на количество голов/очков/геймов и т.д., забитых/набранных/сыгранных и т.д. участником события. В линии, для краткости, это количество называется словом "тотал". Для выигрыша необходимо угадать, будет забито/набрано/проведено больше, меньше данного в линии тотала или ровно указанное количество. При определении результата в расчет принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами (см. раздел "Особенности правил по видам спорта"), если в линии не указано иное. При определении индивидуальных тоталов в расчет принимаются только голы, забитые в ворота соперника.

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

4.9. Счет матча - пари на угадывание точного счета матча в основное время без учета овертаймов, пенальти и т.д. (В линии указывается счет и коэффициент для данного счета).

4.10. Тайм-матч – в линии обозначается **1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2** . При этом на первом месте ставится исход первого тайма, а на втором (после « / ») исход матча.

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

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

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

Сравнение результативности таймов в футболе:

В линии обозначается так:

1-й тайм результативнее 2-го

2-й тайм результативнее 1-го

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

Сравнение результативности периодов в хоккее:

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

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

В случае равной результативности сравниваемых периодов ставки на:

«**Результативность 2-го периода бол. 1-го — да**»

«**Результативность 3-го периода бол. 1-го — да**»

«**Результативность 3-го периода бол. 2-го — да**»

- проигрывают, и, соответственно, ставки на:

«**Результативность 2-го периода бол. 1-го — нет**»

«**Результативность 3-го периода бол. 1-го — нет**»

«**Результативность 3-го периода бол. 2-го — нет**»

- выигрывают.

Сравнение результативности сетов в теннисе:

Результативность сетов в теннисе рассчитывается по геймам.

4.12. Результат участника, Выход в следующий круг, Выход из группы и т.д.

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

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

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

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

4.13. Хозяева-Гости

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

4.14. Сравнение результативности игроков по итогам турнира

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

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

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

4.15. Кто выше по итогам чемпионата (турнира)

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

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

- более высокое место в первом по времени проведении групповом турнире соревнования, если такой имел место;
- большее количество очков в первом по времени проведении групповом турнире соревнования, если такой имел место;

- лучшая разница забитых и пропущенных мячей в первом по времени проведении групповом турнире соревнования, если такой имел место;
- большее количество забитых мячей в первом по времени проведении групповом турнире соревнования, если такой имел место.

Если сравниваемые команды по данным показателям равны - расчет ставок производится с коэффициентом «1».

4.16. Статистические итоги дня

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

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

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

4.17. «Пройдет в дополнительное время «Название страны» «да»/«нет».

Побеждает исход «да» и проигрывает исход «нет», если указанная в ставке команда по итогам дополнительного времени проходит в следующий этап плей-офф. Во всех остальных случаях (команда проходит в следующий этап в основное время, по итогам серии пенальти, либо не проходит в следующий этап и т.д.) проигрывает исход «да» и побеждает исход «нет».

4.18. БК может предлагать и другие виды ставок.

5. Ограничения по включению в экспрессы некоторых исходов событий

Перечень исходов, которые можно включать в экспресс не более одного раза:

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

6. Результаты матчей, дата и время их начала, порядок решения спорных вопросов

6.1. Если результат завершённого события позднее по какой-либо причине (дисквалификация команды или игроков, судейство, условия проведения и т. п.) аннулирован или изменен, расчет ставок производится на основании первоначального (фактического) результата.

6.2. Действительными (фактическими) считаются результаты, объявленные на основании официальных протоколов и других официальных источников информации непосредственно после завершения события. Для результатов по статистическим показателям используются первичные протоколы, размещенные на официальных сайтах соответствующих соревнований. Результаты по статистическим показателям могут заводится в течение 12 часов после окончания событий, претензии по их

расчету принимаются в течение 16 часов после окончания событий в виде письма с указанной датой отправления на официальный адрес или e-mail адрес службы поддержки компании с вложенной копией официального протокола.

6.3. Дата и время начала события, указываемые в линии, носят информативный характер. При расчете ставок принимается фактическое время начала события, которое определяется на основании официальных документов организации, проводящей соревнование.

6.4. Претензии по результату события (кроме статистических показателей) принимаются в течение 7 календарных дней с момента завершения события при наличии официальных документов по результату события организации, проводящей соревнование. Претензии по спорным вопросам принимаются на основании письменного заявления с собственноручной подписью заявителя, направленного на адрес места нахождения БК. Окончательное решение по всем спорным ситуациям принимает администрация букмекерской конторы.

6.5. Ставки, сделанные после фактического начала события, аннулируются (за исключением ставок на события по ходу матча), а расчет по ним производится с коэффициентом выигрыша равным «1» (в том числе и для «экспрессов»). Если игрок сознательно сделал ставку на событие, результат которого ему был известен, такая ставка аннулируется и возврату не подлежит. В этом случае решение букмекерской конторы принимается после специального расследования, в том числе судебного, на время которого сумма ставки блокируется.

6.6. Если баскетбольный, бейсбольный, хоккейный или матч по регби, кроме случаев, указанных в пункте 3.2.1:

- Отменен или перенесен по любой причине более чем на 15 часов, все ставки на это событие получают коэффициент выигрыша, равный «1»;

- Если в результате переноса матча на время менее 15 часов любая из команд в паре играет в течение одного календарного дня 2 и более матчей все ставки на это событие также получают коэффициент выигрыша, равный «1»;

- Если матч прерван или приостановлен более чем на 30 часов, ставки на этот матч (кроме случаев, указанных в п.п. 6.9., 6.10.) результат которых однозначно определён к моменту остановки матча, рассчитываются согласно результату матча до приостановки; остальные исходы получают коэффициент выигрыша, равный «1»; если же он будет доигран в течение 30 часов, все ставки на него остаются в силе. Если прерванный или приостановленный матч продолжается со времени приостановки, все исходы рассчитываются по сумме двух частей матча. Если прерванный или приостановленный матч играет заново, а не со времени приостановки, все ставки по линии рассчитываются по переигранному матчу, ставки лайв рассчитываются отдельно по двум матчам для тех исходов, результат которых однозначно определен к моменту остановки.

6.7. Ставки на матчи по футболу, американскому футболу и иные спортивные события, не указанные в п.п. 6.6 и 7.15 (кроме тенниса, хоккея), кроме случаев, указанных в пункте 3.2.1, которые приостановлены, отменены или перенесены по любой причине более чем на **30 часов:** те исходы, которые однозначно определены к моменту остановки матча, рассчитываются согласно результату матча до приостановки; исходы, результат которых не определен однозначно на момент приостановки получают коэффициент выигрыша, равный «1». Если матч по этим видам спорта прерван и не доигран в течение **30 часов** с момента остановки, то для ставок на этот матч (кроме случаев, указанных в п.п. 6.9., 6.10.) те исходы, которые однозначно определены к моменту остановки матча, рассчитываются согласно результату матча до приостановки; исходы, результат которых не определен однозначно на момент приостановки получают коэффициент выигрыша, равный «1».

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

6.8. Теннис

Если в начавшемся теннисном матче один из участников по любой причине отказывается продолжать игру (или дисквалифицирован), ставки рассчитываются следующим образом: те исходы, которые согласно формату проведения матча однозначно определены к моменту его остановки, рассчитываются согласно результату матча до приостановки, ставки на победу в матче рассчитываются только если первый сет был полностью сыгран. Проигравшим матч считается игрок, который отказался продолжать матч или дисквалифицирован, если дисквалифицированы или отказались играть оба игрока, ставки на победу в матче рассчитываются с коэффициентом «1». По всем остальным ставкам на такие матчи выплата также производится с коэффициентом «1».

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

Live-ставки на исход «кто выиграет следующий гейм»: если результат отсутствует на официальном источнике или не соответствует телевизионной трансляции, то БК оставляет за собой право произвести **расчет таких ставок на основании телевизионной трансляции.**

6.9. Матчи считаются состоявшимися, если формат их проведения не изменен и они прерваны, не доиграны и не переиграны в оговоренные в **п.п. 6.6. - 6.7.** сроки и если в них сыграно не менее:

- футбол – 70 мин.;
- баскетбол НБА – 40 мин.;
- евробаскетбол – 35 мин.;
- американский футбол – 50 мин.;
- бейсбол – 5 полных иннингов (периодов).

6.10. Исключение составляют случаи равного счета на момент остановки матчей в тех видах, где не допускается ничьей: в баскетболе, бейсболе, американском футболе и серии плей-офф НХЛ. В этих случаях матчи считаются несостоявшимися, и выплата по ставкам производится с коэффициентом выигрыша, равным «1» (кроме случаев, оговоренных в п. 6.9.).

6.11. Если футбольный матч не завершён и считается несостоявшимся (см. п.6.10), то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (например, исход первого тайма, первый забитый гол и его время и т.д.), принимаются для расчетов по ставкам. По всем остальным ставкам выплата производится с коэффициентом выигрыша, равным «1».

6.12. В соревнованиях, где употребляются понятия «хозяева» и «гости», в случае переноса матча (события) на нейтральное поле (условное обозначение в линии: Н.П.), ставки сохраняют силу; при переносе на поле команды-соперника (кроме

случая команд из одного города) – коэффициенты выигрышей по ставкам принимаются равными «1».

Если международный матч перенесен в другую страну, коэффициенты выигрышей по ставкам на данное событие и события, с ним связанные (например, выход в следующий раунд), принимаются равными «1». Исключение - товарищеские матчи. Если для какого-либо события понятия «хозяева» и «гости» неприменимы, то при изменении места проведения события все ставки на него сохраняют силу.

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

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

6.15. В спорных ситуациях, не имеющих прецедента, окончательное решение принимается БК.

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

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

7. Правила по видам спорта

7.1. Футбол

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

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

7.2. Хоккей

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

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

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

Если хоккейный матч:

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

- Прерван или приостановлен более чем на 30 часов, при этом в матче сыграно менее 54 минут, если это матч НХЛ и менее 50 минут, если это любой другой хоккейный матч, все ставки на этот матч также получают коэффициент выигрыша, равный «1», за исключением случаев, когда результаты исходов уже однозначно определены на момент остановки матча и не зависят от того, какие события произошли бы, если бы матч был бы продолжен; если же он будет доигран в течение 30 часов, все ставки на него остаются в силе. Если прерванный или приостановленный матч продолжается со времени приостановки, все исходы рассчитываются по сумме двух частей матча. Если прерванный или приостановленный матч играется заново, а не со времени приостановки, все ставки по линии, кроме тех, которые уже были рассчитаны по приостановленному матчу, рассчитываются по переигранному матчу, ставки LIVE рассчитываются отдельно по двум матчам, при этом для первой части матча рассчитываются ставки только для тех исходов, результат которых однозначно определен к моменту остановки и не зависит от того, какие события произошли бы, если бы матч был бы продолжен, оставшиеся ставки на первую часть матча рассчитываются с коэффициентом «1» и на вторую часть матча не переносятся.

- Прерван или приостановлен более чем на 30 часов, при этом в матче сыграно более 54 минут, если это матч НХЛ и более 50 минут, если это любой другой хоккейный матч, все ставки на этот матч рассчитываются исходя из результата на момент приостановки матча, который признается финальным и окончательным.

Количество штрафных минут определяется по данным официального протокола. Учитываются только 2-х минутные удаления (в т.ч. двойные малые штрафы как 2 2-х минутных удаления). Штрафные минуты, назначенные до начала или после окончания периода (матча), учтенные в протоколе, не принимаются для расчёта по ставкам. Штрафные минуты принимаются для расчёта в тот период, в котором они были заработаны.

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для хоккейных матчей:

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

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

Победа 1 команды с учетом форы (обозначается «Ф1к», для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут) и прибавления к количеству забитых шайб первой команды значения форы результатом матча становится победа 1 команды. Если после прибавления форы к

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

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

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

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

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

Победа в матче – 1к/2к – победа того или иного исхода зависит от того, какая команда победит в матче с учетом овертайма и буллитов.

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

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

Тотал 1к меньше - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, как завершится основное время матча (60 минут), количество забитых шайб 1 командой в матче меньше значения выбранного для ставки тотала. Если количество забитых шайб 1 командой в матче больше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество забитых шайб 1 командой в матче равно

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1к победит и тотал больше 5.5 – «да»/«нет» – побеждает исход **«да»** и проигрывает исход **«нет»** в том случае, если по результату по итогам основного времени (60 мин.) победила 1 команда и общее число забитых шайб составило 6 и более. Во всех остальных случаях побеждает исход **«нет»** и проигрывает исход **«да»**.

1к победит и тотал меньше 5.5 – «да»/«нет» – побеждает исход **«да»** и проигрывает исход **«нет»** в том случае, если по результату по итогам основного времени (60 мин.) победила 1 команда и общее число забитых шайб составило 5 и менее. Во всех остальных случаях побеждает исход **«нет»** и проигрывает исход **«да»**.

2к победит и тотал больше 5.5 – «да»/«нет» – побеждает исход **«да»** и проигрывает исход **«нет»** в том случае, если по результату по итогам основного времени (60 мин.) победила 2 команда и общее число забитых шайб составило 6 и более. Во всех остальных случаях побеждает исход **«нет»** и проигрывает исход **«да»**.

2к победит и тотал меньше 5.5 – «да»/«нет» – побеждает исход **«да»** и проигрывает исход **«нет»** в том случае, если по результату по итогам основного времени (60 мин.) победила 2 команда и общее число забитых шайб составило 5 и менее. Во всех остальных случаях побеждает исход **«нет»** и проигрывает исход **«да»**.

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

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

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

Результативность 3-го периода бол. 1-го – «да»/«нет» – исход **«да»** выигрывает, а исход **«нет»** проигрывает в том случае, если количество забитых

шайб в третьем периоде матча превышает количество забитых шайб в первом периоде матча хотя бы на одну. Во всех остальных случаях выигрывает исход «нет», а исход «да» проигрывает.

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

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

Обе забьют во 2 периоде – «да»/«нет» - победа исходов зависит от того, забьет ли каждая команда хотя бы по одной шайбе на протяжении второго периода. Если хотя бы одна из команд на протяжении второго периода основного времени матча не забила ни одной шайбы, то выигрывает исход «нет», исход «да» проигрывает. Если на протяжении второго периода основного времени матча обе команды забили хотя бы по 1 шайбе, то выигрывает исход «да», исход «нет» проигрывает.

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

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

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

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

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

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

Будет драка «да»/«нет» - победа исходов зависит от того, был ли зарегистрирован факт драки в основное время матча в официальном протоколе матча (был назначен штраф за драку). Если факт драки зарегистрирован в протоколе, побеждает исход «да», проигрывает исход «нет». Если в протоколе нет упоминаний о драке, исход «нет» побеждает, исход «да» проигрывает.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Н-е удаление «название команды». Исход считается выигравшим, если удаление номер N произошло в указанной команде и проигравшим, если удаление

номер N произошло в другой. Если в течение основного времени матча не было удаления с номером N, то ставки на этот исход выплачиваются с коэффициентом 1. Если удаление номер N произошло одновременно с другим удалением, то ставки на этот исход рассчитываются с коэффициентом 1.

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

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

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

7.3. Баскетбол, бейсбол, американский футбол

Ставки на эти виды спорта принимаются с учетом овертаймов (дополнительных иннингов и т.д.), если в линии не указано иное.

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

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

При расчете статистики баскетбольного матча (ставка **Подборы, Потери, Передачи, Фолы, Результативные броски**) учитывается общая сумма индивидуальных показателей игроков команды без учета командных показателей.

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

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

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

7.4. Теннис

Фора и тотал на теннисный матч указываются в геймах.

Ставка "Счет по сетам" - в линии соответствующие колонки озаглавлены: 2:0; 2:1 и т.д.

Ставка "Кто пройдет дальше" - в предложенных парах предлагается назвать теннисиста, который пройдет дальше в турнирной сетке. Если оба теннисиста покинули турнир, лучшим будет считаться теннисист, прошедший дальше в турнирной сетке;

если оба теннисиста выбыли в одном раунде - коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным "1".

В случае если теннисист откажется выступать на турнире до его начала - коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным "1".

В командных соревнованиях, при замене одного или нескольких участников любой из команд по любой причине, ставки на исход всего матча остаются в силе; в парных матчах, если указан состав пар, при замене хотя бы одного из участников коэффициент выигрыша по ставкам будет равен «1»; если состав не указан – ставки остаются в силе.

В случае изменения формата розыгрыша третьего сета в одиночном разряде, если вместо третьего сета играется чемпионский тай-брейк, ставки на тотал, фору, точный счет в третьем сете и любые исходы на геймы третьего сета рассчитываются с коэффициентом 1, при этом все остальные ставки на матч рассчитываются с учетом того, что счет третьего сета 1-0 или 0-1, в зависимости от того, какой участник выиграл чемпионский тай-брейк.

В случае если матч состоит из одного сета в формате тай-брейка или чемпионского тай-брейка, а также в случае изменения количества сетов относительно регламента турнира в случае, если эти изменения не оговорены в линии, ставки на следующие исходы:

-победа спортсмена в матче;

-победа спортсмена в первом сете;

-однозначно определенные исходы по первому сету

сохраняют силу и расчёт по ним производится на основании результата матча. Расчёт ставок по остальным исходам производится с коэффициентом «1».

В остальных случаях изменения формата матча ставки на все исходы данного события рассчитываются с коэффициентом «1».

Данные о покрытии кортов являются информативными: при замене покрытия все ставки на матч сохраняют силу.

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

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

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

Ставки на роспись (количество эйсов, двойных ошибок, процент попадания первой подачи и т.д.) рассчитываются следующим образом: исходы, которые однозначно определены к моменту остановки матча, если она произошла по причине отказа или дисквалификации одного из участников, рассчитываются согласно результату на момент остановки. По всем остальным ставкам выплата производится с коэффициентом выигрыша, равным «1».

Расчет по ставкам на статистические данные производится согласно пунктам 6.2 и 6.4.

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

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

7.5. Формула 1, мотогонки

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

«Определённое место гонщика в итоговом протоколе». Необходимо указать займет ли гонщик определенное место по результатам гонки в итоговой классификации.

«Один на один» («Кто лучше»). В предложенных парах предлагается назвать гонщика, который выступит лучше.

Лучше выступившим признается гонщик, занявший в гонке (итоговой классификации) более высокое место. Если один из гонщиков принял участие в гонке (стартовал), но выбыл, не попав в итоговую классификацию, ставки на него считаются проигранными. Если оба гонщика сошли с дистанции, не попав в итоговую классификацию, лучшим будет считаться гонщик, прошедший больше кругов; если оба гонщика сошли на одном круге, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1». Если один или оба гонщика не стартовали в гонке, коэффициент выигрыша по обоим исходам также принимается равным «1».

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

«Быстрейший круг». Необходимо определить, кто из гонщиков быстрее всех пройдет один круг.

«Число классифицированных гонщиков»

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

«Отрыв победителя от второго места»

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

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

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

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

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

7.6. Бильярд, снукер

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

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

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

- фора на матч в снукере считается по фреймам.

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

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

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

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

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

7.7. Что? Где? Когда?

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

Расчёт форы и тотала производится по результату «решающего раунда».

Пример:

№	Культура. Что? Где? Когда?	1	2	Ф1	Кф	Ф2	Кф	Тотал	Бол	Мен	
1234	22.05.2010 23:00	Знаатоки-Телезрители	1,67	2,1	-1,5	2,1	+1,5	1,65	9,5	1,55	2,35

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

Ставка на исход «1» проиграна, ставка на исход «2» выиграна. Ставка на исход «Тотал (9,5) Бол» проиграна, ставка на исход «Тотал (9,5) Мен» выиграна.

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

«Индивидуальный тотал игрока» . Необходимо определить индивидуальный тотал игрока по количеству набранных очков. Очко засчитывается тому игроку, который отвечал на вопрос и дал правильный ответ (чей ответ был принят ведущим игры). Правильность ответа определяет ведущий игры. При розыгрыше секторов "Блиц" и "Суперблиц" очко засчитывается тому игроку, который дал правильный ответ на последний (третий) вопрос. В случае проведения "решающего раунда" все очки у игроков остаются, а игроку, давшему правильный ответ в "решающем раунде", засчитывается одно очко. Если член команды не принимал участия в матче, то выигрыш по таким ставкам рассчитывается с коэффициентом «1».

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

Расчет ставок производится на основании данных сайта <http://chgk.tvigra.ru>.

7.8. Волейбол

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

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

7.9. Евровидение

Ставка «Кто выше». В предлагаемых парах необходимо назвать страну-участника, которая займет более высокое место по итогам финала конкурса. При равенстве очков расчет ставок производится с коэффициентом «1».

Расчет ставок производится на основании данных сайта www.eurovision.tv

7.10. Бадминтон, настольный теннис, пляжный волейбол

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

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

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

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

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

Ставки на конкретные сетовые подходы подлежат возврату, если не было разыграно ни одного очка.

Если допущена опечатка в инициалах спортсмена или неточно указано название и место проведения турнира, это не будет являться основанием для отмены ставки.

7.11. Бокс

Ставка «Продолжительность поединка» обозначается в линии «Тотал раундов».

Игроку предлагается определить количество раундов боксёрского поединка.

- При подсчёте количества раундов учитывается и тот раунд, в котором был определён исход поединка (закончился поединок).

- В случае если боксёр в начале следующего раунда не вышел после удара гонга,

считается, что матч окончился в предыдущем раунде.

Если один из боксёров был отстранён или заменён, все ставки на этот бой отменяются.

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

В случае изменения количества раундов ставки на исход поединка остаются в силе, а ставки на количество раундов подлежат возврату с коэффициентом «1».

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

В случае, если решение об исходе боя не может быть принято, или бой прекращается по любой причине без вынесения решения о результате матча, все ставки на этот поединок, результат которых не определен, подлежат возврату с коэффициентом «1».

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

7.12. Велоспорт

«Кто выше». В предлагаемых парах необходимо назвать спортсмена (команду), который будет выше в итоговом протоколе.

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

Если несколько спортсменов в итоговом протоколе имеют одинаковое время, лучшим будет гонщик, занявший более высокое место

7.13. Водное поло, футзал, пляжный футбол

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

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

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

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

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

7.14. Дартс

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

Ставки на матч - в случае, если матч был начат, но не завершен, игрок, прошедший в следующий раунд, будет считаться победителем, а те исходы,

результат которых однозначно определён к моменту остановки матча, принимаются для расчёта по ставкам. По всем остальным исходам производится выплата с коэффициентом «1».

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

В дартсе тотал и фора в безсетовом формате учитываются по количеству легов, если не указано иное.

Результат матча («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, какой из соперников победит по легам или по сетам (в зависимости от формата турнира) – при победе первого соперника побеждает исход «1» и проигрывают исход «2», при победе второго соперника выигрывает исход «2» и проигрывают исход «1».

Победа 1 участника с учетом форы (обозначается «Ф1к», для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, с каким счетом по легам завершается матч и прибавления к количеству побед в легах первого участника значения форы результатом матча становится победа 1 участника. Если после прибавления форы к результату результатом становится победа 2 участника, то ставка считается проигранной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору выплачивается с коэффициентом «1».

Победа 2 участника с учетом форы (обозначается «Ф2к», для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, с каким счетом по легам завершается матч и прибавления к количеству побед в легах второго участника значения форы результатом матча становится победа 2 участника. Если после прибавления форы к результату результатом становится победа 1 участника, то ставка считается проигранной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору выплачивается с коэффициентом «1».

Тотал легов меньше - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, с каким счетом по легам завершается матч, количество сыгранных легов в матче меньше значения выбранного для ставки тотала. Если количество сыгранных легов в матче больше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество сыгранных легов в матче равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1».

Тотал легов больше - побеждают те исходы, при которых, в зависимости от того, с каким счетом по легам завершается матч, количество сыгранных легов в матче больше значения выбранного для ставки тотала. Если количество сыгранных легов в матче меньше значения выбранного для ставки тотала, то исход считается проигранным. Если количество сыгранных легов обоими участниками в матче равно значению выбранного для ставки тотала, то выигрыш по ставкам на данный тотал выплачивается с коэффициентом «1».

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

Игрок 1/Игрок 2 тотал 180 «бол/мен». Тотал 180 – количество серий 180 очков указанного игрока в матче. Серией 180 считается набор 180 очков участником

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

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

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

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

7.15. Зимние виды спорта, лёгкая атлетика

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

Если событие отменено или перенесено более, чем на 30 часов или в другое место, то все ставки аннулируются, кроме ставок на события, связанные с Олимпийскими играми или чемпионатом мира; ставки на эти события при их переносе остаются в силе. Если событие отменено или перенесено менее, чем на 30 часов, при этом хотя бы один из участников данного события успел в означенном промежутке принять участие в другом официальном соревновании по тому же виду спорта, все ставки на событие также аннулируются. Во всех других случаях ставки на перенесенное событие остаются в силе.

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

«Кто лучше». В предложенных парах предлагается выбрать спортсмена (команду), который выступит лучше. Лучше выступившим признается спортсмен (команда), занявший более высокое место в итоговом протоколе. Если один из спортсменов (команд) принял участие в соревновании (стартовал), но выбыл, не попав в итоговую классификацию, пари на его результаты считаются проигранными.

Спортсмен (команда), прошедший в более позднюю стадию соревнования, считается победителем. Если оба спортсмена (команды) выбыли на одной стадии, то выше считается спортсмен (команда), занявший более высокое место по итогам данной стадии. Если один или оба спортсмена (команды) не стартовали в гонке, выигрыш по данным исходам рассчитывается с коэффициентом «1».

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

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

7.16. Кёрлинг

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

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

7.17. Прочие виды спорта

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

7.18. Прочие игровые виды спорта

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

7.19. Лотереи

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

7.20 Киберспорт

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

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

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для турниров по киберспорту:

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

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

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

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по киберспорту:

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

Победа 1 команды с учетом форы (обозначается «Ф1к»), для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, для которых при добавлении значения форы к конечному счету матча (к очкам, набранным первой командой), результатом становится победа 1 команды.

Если после добавления форы к счету, результатом становится победа 2 команды, то ставка считается проигрышной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

Победа 2 команды с учетом форы (обозначается «Ф2к»), для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, для которых при добавлении значения форы к конечному счету матча (к очкам, набранным второй командой), результатом становится победа 2 команды.

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

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

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

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

7. 20. 1. Multiplayer Online Battle Arena: DOTA 2, League Of Legends, Heroes Of The Storm, Smite, VainGlory, Heroes Of Newerth и др.

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

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

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

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

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

Тотал минут «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число полных минут, прошедших от старта игры до ее завершения (неполная минута считается как 0, т.е. если событие проходило в течение 14 минут 7 секунд, значение, с которым сравнивается значение тотала, является 14), превысило значение выбранного тотала. Если число полных минут, прошедших от старта игры до ее завершения, равняется значению тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом 1. Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7.20.2. DOTA 2

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

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

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

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

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

и проигрывает исход «нет». Во всех остальных случаях побеждает исход «нет» и проигрывает исход «да».

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

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

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

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

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

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

7.20.3. League Of Legends

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Количество используемых героев («бол»/«мен») – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число героев во всех играх матча, превысило значение выбранного тотала. Если число героев во всех играх матча, равняется значению тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом «1». Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

Основная характеристика героев («бол»/«мен») – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число героев с выбранной основной характеристикой в конкретной игре, превысило значение выбранного тотала. Если число героев с выбранной основной характеристикой в конкретной игре равняется

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

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

7.20.5. First-Person Shooter – FPS: Counter Strike: Global Offensive, Call of Duty, Halo, Battlefield, Point Blank, Crossfire, WarFace, Overwatch и другие.

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

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

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

Победа 1 команды с учетом форы по раундам (обозначается «Ф1к»(P), для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») – побеждают те исходы, для которых при добавлении значения форы к конечному счету игры по выигранным раундам (к раундам, выигранным первой командой), результатом становится победа 1 команды.

Если после добавления форы к счету, результатом становится победа 2 команды, то ставка считается проигрышной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

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

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

Тотал раундов «бол»/«мен» (обозначается «Тот Р.»), – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число основных раундов, победивших для выявления победителя в игре, превысило значение

выбранного тотала. Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

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

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

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

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

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

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

7.20.6. Counter-Strike Global Offensive

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

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

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

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

установлена на точку расположения "А", то побеждает исход «Нет» и проигрывает исход «Да».

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

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

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

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

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

Hearthstone: Heroes of Warcraft

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

Победа 1 команды с учетом форы в конкретной игре (обозначается «Ф1к», для каждого значения форы предлагается свой коэффициент – «Кф») - побеждают те исходы, для которых при добавлении значения форы к конечному счету игры по урону, нанесенному игровым персонажем участников матча (фора прибавляется к урону, нанесенному первой командой), результатом становится победа 1 команды.

Если после добавления форы к счету, результатом становится победа 2 команды, то ставка считается проигрышной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то выигрыш по ставкам на данную фору рассчитывается с коэффициентом «1».

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

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

Тотал урона «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если суммарное количество урона, полученное игровыми персонажами участников матча, к моменту завершения конкретной игры превысило значение выбранного тотала, при этом в расчет принимается только базовый запас здоровья игровых персонажей. В случае, если суммарное количество урона, полученное игровыми персонажами участников матча, к моменту завершения конкретной игры

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

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

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

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

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

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

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

Первая легендарная карта («1»/«2») - победа того или иного исхода зависит от того, чей игровой персонаж участников матча первым разыграет легендарную карту. Если игровой персонаж первого участника матча первым разыграет легендарную карту, побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», если игровой персонаж второго участника матча первым разыграет легендарную карту, то побеждает исход «2» и проигрывает исход «1». В случае, если легендарная карта в

игре не будет разыграна, все ставки на данные исходы будут рассчитаны с коэффициентом «1».

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

World of Tanks

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

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

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

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

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

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

Тотал 2к «бол»/«мен» – побеждает исход «бол» и проигрывает исход «мен» в том случае, если число уничтожений игровых персонажей 2 командой в конкретном бою превысило значение выбранного тотала. В случае, если число уничтожений игровых персонажей 2 командой в конкретном бою равняется значению выбранного тотала, все ставки на данные исходы рассчитываются с коэффициентом 1. Во всех остальных случаях для выбранного тотала побеждает исход «мен», проигрывает исход «бол».

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

7.20.9. Ставки на AI Games

CS:GO - Desert Eagle Fight

Бои проводятся между "ботами" - персонажами управляемыми искусственным интеллектом. Настройки: Skill = 97, Aggression = 97, ReactionTime = 0.2, AttackDelay = 0.15, Teamwork = 75, являются одинаковыми для всех участвующих персонажей.

Формат встречи 2 на 2, до победы в 7 раундах (максимальное количество возможных раундов - 13). Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени и сохраняются на канале - twitch.tv/aigamescsgo2. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

CS:GO - Knife Fight

Бои проводятся между "ботами" - персонажами управляемыми искусственным интеллектом. Настройки: Skill = 97, Aggression = 97, ReactionTime = 0.2, AttackDelay = 0.15, Teamwork = 75, являются одинаковыми для всех участвующих персонажей.

Формат встречи 1 на 1, до победы в 8 раундах (максимальное количество возможных раундов - 15). Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени и сохраняются на канале - twitch.tv/aigamescsgo. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

FIFA (ИИ)

Прием ставок производится на компьютерную мультиплеерную игру FIFA (футбольный симулятор). Матчи проводятся с настройками игры "2 тайма по 5 минут" при уровне сложности - новичок.

Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени и сохраняются на канале - twitch.tv/aigamesfifa. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Правила расчета исходов для FIFA аналогичны правилам расчета для футбола.

Rocket League (Случайные бои).

Rocket League (Кар-Бол). Матчи проводятся в формате 3 на 3. Продолжительность основного времени матча – 5 минут. Ставки принимаются на различные внутриигровые форматы игры, при этом правила расчета ставок для них одинаковы. Победителем в матче является команда, забившая большее количество голов в основное время матча. Исходы Тотал, Форa, Индивидуальный тотал, чет/нечет рассчитываются по итогам основного времени матча. Исход Победа в матче (вкл. ОТ) – рассчитывается по итогам игры, включая овертайм. Овертайм продолжается до первого забитого гола. Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени и сохраняются на канале - twitch.tv/aigamesrocket. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Rocket League (Кольца). Матчи проводятся в формате 4 на 4. Продолжительность основного времени матча – 5 минут. Ставки принимаются на различные внутриигровые форматы игры, при этом правила расчета ставок для них одинаковы. Победителем в матче является команда, забившая большее количество голов в основное время матча. Исходы Тотал, Форa, Индивидуальный тотал, чет/нечет рассчитываются по итогам основного времени матча. Исход Победа в матче (вкл. ОТ) – рассчитывается по итогам игры, включая овертайм. Овертайм продолжается до первого забитого гола. Приём ставок осуществляется как до начала матча, так и в режиме LIVE. Все матчи транслируются в режиме реального времени и сохраняются на канале - twitch.tv/aigamesrocket2. Если окончательный результат матча не может быть установлен по любым причинам, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

7.21 Австралийский Футбол

Ставки принимаются на основное время 80 минут игры (4 четверти по 20 минут или

2 периода по 40 минут), если нет пометки «с ОТ», в этом случае ставки принимаются на все время игры с учетом овертайма; Букмекерская контора не несёт ответственности за изменения в формате матчей. Данные, указываемые в линии и лайве, носят информативный характер. Регламент игры можно уточнить на официальных источниках.

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

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

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

7.22 Покер

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

Кто пройдет дальше. В предлагаемых парах необходимо назвать участника, который будет выше в итоговом протоколе турнира. Если оба участника покинули турнир, лучшим будет считаться участник, сыгравший в большем количестве сессий. Если оба участника сыграют одинаковое количество сессий, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1». Сессия - один игровой день, независимо от времени, играемого в день. Все сессии начинаются после 7:00 утра по местному времени проведения турнира.

В случае если участник откажется выступить на турнире до его начала, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1»."

7.23 Шары

Исходы, предлагаемые букмекерской конторой для матчей по шарам(Bowls):

Результат матча («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, как завершится матч между двумя игроками (матч может состоять из двух или более сетов, в зависимости от формата соревнования) – при победе первого игрока побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», при победе второго игрока побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

По Эндам («1»/«2») – победа того или иного исхода зависит от того, кто наберет больше очков в определенном энде между двумя игроками (матч может состоять из двух или более сетов, в каждом сете может быть от одного до семи и более эндов в зависимости от формата соревнования) – при победе первого игрока побеждает исход «1» и проигрывает исход «2», при победе второго игрока побеждает исход «2» и проигрывает исход «1».

По Эндам («Тотал больше/меньше») – победа того или иного исхода зависит от того, какой счет будет по окончании определенного энда между двумя игроками (матч может состоять из двух или более сетов, в каждом сете может быть от одного до семи и более эндов в зависимости от формата соревнования) – если при суммировании очков, набранных в энде 1 и 2 игроками, получившаяся сумма больше, чем цифра тотала, побеждает исход «**Больше**» и проигрывает исход «**Меньше**», если получившаяся сумма меньше выбранного тотала, побеждает исход «**Меньше**» и проигрывает исход «**Больше**».

В случае если один из участников откажется играть до начала игры, коэффициент выигрыша по всем ставкам считается равным «1». В случае досрочного

прекращения игры с присуждением победы одному из участников, рассчитываются только ставки на победу в матче и в фактически сыгранных до конца эндах, коэффициент выигрыша по остальным ставкам считается равным «1».

7.24. Специальные ставки

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

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

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

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

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

8. Выплата выигрышей

8.1. Выигравшими ставками считаются:

А) Для ставок типа «Одиночная»- ставка с точно угаданным одиночным выбором исхода события. Выигрыш по одиночной ставке равен произведению суммы ставки на установленный для данного исхода коэффициент.

Б) Для ставок типа «Экспресс» – ставка, в которой точно угаданы все одиночные выборы исходов событий, включенные в «Экспресс». Выигрыш по экспрессу равен произведению суммы ставки на коэффициенты всех исходов, входящих в экспресс. Для ставок типа «Суперэкспресс» - ставка, в которой точно угаданы 9 и более исходов событий, включенных в «Суперэкспресс».

В) Для ставок типа «Система» – ставка, в которой точно угадана хотя бы одна ставка типа «Экспресс», входящая в такую «Систему». Выигрыш по «Системе» равен сумме выигрышей по «Экспрессам», входящим в систему (см. п.8.1.Б).

Игрок может получить выигранную им сумму после официального опубликования окончательных результатов, которые отражены на информационных табло ППС БК.

8.2. Результаты публикуются на информационных табло и сайте БК на основании официальных данных по мере их поступления.

8.4. Если в результатах, опубликованных БК, обнаружатся ошибки, влияющие на выигрыш, выигрыши будут выданы по уточненным, правильным результатам.

8.5. Для получения выигранной суммы игрок должен предъявить в ППС БК квитанцию и документ, удостоверяющий его личность, при этом оба документа являются необходимыми и незаменимыми документами для получения выигрыша.

8.6. Квитанция действительна только в том случае, если она идентична банку данных, хранящемуся в компьютерной сети БК.

8.7. В квитанции, предъявленной в ППС БК, должна явственно читаться вся информация о ставке, номер квитанции, присутствовать штрих-код и буквенный код. В противном случае квитанция в качестве обменного знака БК к оплате не принимается, и претензии не рассматриваются.

8.8. Фальсификация квитанций БК, равно как и их изменение, преследуется в соответствии с действующим законодательством РФ.

8.9. Предъявление выигрышной квитанции к оплате осуществляется в течение 14 (четырнадцать) календарных дней со дня официального опубликования результатов на последнее событие, обозначенное в варианте. БК оставляет за собой право выплаты выигрыша по утерянным квитанциям, по истечению 14 (четырнадцать) календарных дней со дня официального опубликования результатов на последнее событие, обозначенного в квитанции.

8.10. Администрация БК оставляет за собой право в индивидуальном порядке произвести выплату выигрыша по предъявленной выигрышной квитанции, не соответствующей условиям п. 8.7, по истечению 14 (четырнадцать) календарных дней со дня официального опубликования результатов на последнее событие, обозначенного в квитанции.

8.11. Букмекерская контора оставляет за собой право определить способ выплаты выигрыша в соответствии с действующим законодательством РФ. Выплата выигрыша производится в течение 3-х рабочих дней с момента поступления в БК оригиналов документов, подтверждающих право на получение выигрыша (за исключением изложенного в пп.8.10, 8.11.2)

8.11.1. Сумма выигрыша менее или равная 400 000 (четыреста тысяч) рублей выплачивается наличными денежными средствами в кассе ППС или безналичным способом по желанию игрока путем перечисления денежных средств на расчетный счет физического лица, принадлежащий игроку (по правилам, установленным п.8.11.2.)

8.11.2. Сумма выигрыша более 400 000 (четыреста тысяч) рублей выплачивается только безналичным способом путем перечисления денежных средств на расчетный счет физического лица, принадлежащий игроку, в течение 10-ти рабочих дней с момента поступления на адрес места нахождения БК, указанный как место нахождения общества в лицензии и/или в выписке из единого государственного реестра юридических лиц следующих документов: оригинала квитанции; оригинала заявления о выплате выигрыша, заполненного собственноручно и заверенного подписью игрока; копии документа, удостоверяющего личность; реквизитов банковского счета).

8.12. При получении выигрыша игрок обязан проверить правильность полученной суммы, не отходя от ППС. Если игрок получил сумму и отошел от ППС, это означает, что расчет был произведен правильно, БК свои обязательства исполнила и, в дальнейшем, никакие претензии от игрока по выплаченному выигрышу не принимаются и не рассматриваются.

8.13. Игрок должен получить выигранную сумму в том ППС БК, где делал ставку. Допускается получение выигрыша в любом другом ППС БК по согласованию с администрацией БК.

8.14. В случае закрытия ППС БК, в котором производилась ставка, игрок может получить выигрыш в любом другом ППС сети БК по согласованию с администрацией в течение трёх месяцев.

8.15. Прием ставок и выплата выигрышей, а также иные операции с наличными денежными средствами и средствами платежей безналичного расчета

осуществляются только при предъявлении посетителем документа, удостоверяющего личность.

9. Дополнительные выборы исходов для заключения пари

- Кто откроет счет (для футбола):

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

- Кто откроет счет (для хоккея):

Для выигрыша по ставке «кто откроет счет» необходимо угадать, какая из команд первой откроет счет. В линии обозначается «Откр. счет: (название команды)». В случае если основное время матча закончилось со счетом 0:0, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

- Первый тайм (для футбола):

Исходы первого тайма в линии обозначаются так:

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

«1-й тайм: Ничья» – исход первого тайма – «ничья»;

«1-й тайм: Поб. 2» – победа второй команды в первом тайме;

- Первый период (для хоккея):

Исходы первого периода в линии обозначаются так:

«1-й период: Поб. 1» – победа первой команды в первом периоде;

«1-й период: Ничья» – исход первого периода – «ничья»;

«1-й период: Поб. 2» – победа второй команды в первом периоде;

- Чет, нечет.

Для выигрыша по ставке «чет / нечет» необходимо угадать, какой будет счет матча, четный или нечетный по сумме голов матча. (Например, счет 0:1 – нечетный, счет 2:2 – четный). В данном случае счет 0:0 принято считать четом.

- Время первого гола (для футбола):

Для выигрыша по ставке «первый гол», необходимо угадать в каком временном промежутке матча будет забит первый гол.

В линии обозначается: **«Первый гол с 1 по 29 мин.»** или **«Первый гол с 30 по 90 мин.»**. В случае, когда в матче не было голов, ставки на исход «первый гол» считаются проигранными.

- Время первого гола (для хоккея):

Для выигрыша по ставке «первый гол», необходимо угадать в каком временном промежутке матча будет забит первый гол.

В линии обозначается: **«Первый гол с 1 по 9 мин.»** или **«Первый гол с 10 по 60 мин.»**. В случае, когда в матче не было голов, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1»

- Голы в матче.

Необходимо угадать точное количество голов в матче.

В линии обозначается: **«В матче 1 гол», «В матче 5 голов», «В матче 6 голов и более»**

- Индивидуальный тотал.

В линии обозначается таким образом:

Тотал 1К мен (значение тотала) **Тотал 1К бол** (значение тотала)

Тотал 2К мен (значение тотала) **Тотал 2К бол** (значение тотала)

Стоит принимать «1К» – первая команда; «2К» – вторая команда; «мен» - меньше; «бол» - больше.

- Забьет/не забьет.

Для выигрыша по ставке на исход «забьет» необходимо, чтобы команда забила хотя бы один гол

(шайбу и т.п.) в событии. Для выигрыша по ставке на исход «не забьет» необходимо, чтобы команда не забила ни одного гола (шайбы и т.п.) в событии.

В линии обозначается таким образом:

«**1К забьет**» «**2К забьет**»
«**1К не забьет**» «**2К не забьет**»

где 1К и 2К – это первая команда и вторая команда соответственно.

- **Обе забьют: да/нет**

Для выигрыша по ставке на исход «**обе забьют-да**» необходимо, чтобы обе команды забили хотя бы по одному голу (шайбе и т.п.). Для выигрыша по ставке на исход «**обе забьют-нет**» необходимо, чтобы хотя бы одна из команд не забила ни одного гола (шайбы и т.п.) или обе команды не забили.

- **Голы в обоих таймах**

Для выигрыша по ставке на исход «**голы в обоих таймах – да**» необходимо, чтобы в каждом тайме были забиты голы (шайбы и т.п.). Для выигрыша по ставке на исход «**голы в обоих таймах – нет**» необходимо, чтобы в матче не было голов (шайб и т.п.) или, хотя в одном из таймов не было голов (шайб и т.п.)

- **Первое удаление: [1К/ 2К]**

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

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

- **Ставки на очередной гол**

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

В линии обозначается: **Забьет в матче: 1-й гол [1К / 2К]**. Стоит принимать «1К» – первая команда; «2К» – вторая команда.

- **Последний гол: [1К / 2К] (для футбола):**

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд забьет последний гол. В случае, когда в матче не было голов, ставки на исход «последний гол» считаются проигранными.

- **Последний гол: [1К / 2К] (для хоккея):**

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд забьет последний гол в основное время матча. В случае если основное время матча закончилось со счетом 0:0, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

- **Время последнего гола (для футбола):**

В линии обозначается «**Последний гол с 1 по N мин**», «**Последний гол с N по 90 мин**»

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

- **Время последнего гола (для хоккея):**

В линии обозначается «**Последний гол с 1 по N мин**», «**Последний гол с N по 60 мин**»

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча будет забит последний гол. В случае, когда в матче не было голов, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

- **В 1-ом тайме будет забит гол [да / нет]**

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

- **Обе забьют в 1-ом тайме [да / нет]**

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

- **1К забьет в 1-ом тайме [да / нет]**

Для выигрыша по ставке на исход «**1К забьет в 1-ом тайме - да**» необходимо, чтобы первая команда забила хотя бы один гол в первом тайме. Для выигрыша по ставке на исход «**1К забьет в 1-ом тайме - нет**» необходимо, чтобы первая команда не забила ни одного гола в первом тайме.

- **2К забьет в 1-ом тайме [да / нет]**

Для выигрыша по ставке на исход «**2К забьет в 1-ом тайме - да**» необходимо, чтобы вторая команда забила хотя бы один гол в первом тайме. Для выигрыша по ставке на исход «**2К забьет в 1-ом тайме - нет**» необходимо, чтобы вторая команда не забила ни одного гола в первом тайме.

- **1К забьет в 2-ом тайме [да / нет]**

Для выигрыша по ставке на исход «**1К забьет в 2-ом тайме - да**» необходимо, чтобы первая команда **забила** хотя бы один гол во втором тайме. Для выигрыша по ставке на исход «**1К забьет в 2-ом тайме - нет**» необходимо, чтобы первая команда не забила ни одного гола во втором тайме.

- **2К забьет в 2-ом тайме [да / нет]**

Для выигрыша по ставке на исход «**2К забьет в 2-ом тайме - да**» необходимо, чтобы вторая команда **забила** хотя бы один гол во втором тайме. Для выигрыша по ставке на исход «**2К забьет в 2-ом тайме - нет**» необходимо, чтобы вторая команда не забила ни одного гола во втором тайме.

- **1К забьет в обоих таймах [да / нет]**

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

- **2К забьет в обоих таймах [да / нет]**

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

- **1К выиграет оба тайма [да / нет]**

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

- **2К выиграет оба тайма [да / нет]**

Для выигрыша по ставке на исход «**2К выиграет оба тайма - да**» необходимо, чтобы вторая команда выиграла оба тайма. Для выигрыша по ставке на исход «**2К**

выиграет оба тайма - нет» необходимо, чтобы вторая команда не выиграла хотя бы один тайм.

- 1К выиграет матч и не пропустит [да / нет]

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

- 2К выиграет матч и не пропустит [да / нет]

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

- Будет пенальти в матче / Не будет пенальти в матче

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

- Будет удаление в матче / Не будет удаления в матче

Для выигрыша по ставке на исход **«Будет удаление в матче»** необходимо, чтобы в матче было удаление игрока с поля. Для выигрыша по ставке на исход **«Не будет удаления в матче»** необходимо, чтобы в матче не было удалений игроков с поля. **Засчитываются только удаления полевых игроков и вратаря.**

- Первая замена в матче [1К / 2К]

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

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

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

- Последняя замена в матче [1К / 2К]

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

- Кол-во замен (значение) [Бол / Мен]:

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, больше или меньше указанного значения будет количество замен, произведенных в матче обеими командами. В случае равенства количества замен в матче с указанным значением, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

- 1-й угловой в матче [1К / 2К]

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд подаст первый угловой. В случае если в матче не будет подано ни одного углового удара, коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

- Время первого углового

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

- Последний угловой в матче [1К / 2К]

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, какая из команд подаст последний угловой. В случае если в матче не будет подано ни одного углового удара, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

- Время последнего углового

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

- Кол-во угловых в 1-ом тайме (значение) [Бол / Мен]:

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

- Кол-во угловых в матче (значение) [Бол / Мен]:

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

- Тотал угловых в интервале

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

- 1-я ж. карточка [1К / 2К]:

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

- Время первой желтой карточки

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

- Последняя ж. карточка [1К / 2К]:

Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, игрок какой из команд получит последнюю желтую карточку в матче (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче желтых карточек или

если последние желтые карточки были показаны игрокам обеих команд на одной минуте матча, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

- Время последней желтой карточки

В линии обозначается «**Время последней ж. карточки с 1-N мин**», «**Время последней ж. карточки с N-90 мин**». Для выигрыша по этой ставке необходимо угадать, в каком временном промежутке матча игрок любой из команд получит последнюю желтую карточку в матче (засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю). В случае отсутствия в матче желтых карточек или если последние желтые карточки были показаны игрокам обеих команд на одной минуте матча, то коэффициент выигрыша по ставкам на данный исход принимается равным «1».

- Кол-во ж. карточек в матче (значение) [Бол / Мен]

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

- Кол-во ж. карточек в 1-ом тайме (значение) [Бол / Мен]

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

- Что произойдет в матче раньше [ж. карточка / гол]

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

- Что произойдет в матче последним: [ж. карточка / гол]

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

- Что произойдет в матче раньше гол/замена

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

произведена хотя бы одна замена, но не было забито ни одного гола, то выигрывает ставка «произойдет раньше в матче замена».

- Игрок, вышедший на замену забьет гол [да / нет]

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

- Официальное компенсированное время первого тайма (значение) [Бол / Мен]

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

- Победа 1-й команды с учетом овертайма, Ничья с учетом овертайма, Победа 2-й команды с учетом овертайма

В линии обозначается:

«**Поб. 1 с уч. ОТ**» - Победа первой команды с учетом овертайма

«**Ничья с уч. ОТ**» - Ничья с учетом овертайма

«**Поб. 2 с уч. ОТ**» - Победа второй команды с учетом овертайма.

- Победа 1-й команды с учетом буллитов, Победа 2-й команды с учетом буллитов (для хоккея)

В линии обозначается:

«**Поб. 1 с уч. буллитов**» - Победа первой команды с учетом буллитов

«**Поб. 2 с уч. буллитов**» - Победа второй команды с учетом буллитов

- Победа в матче (для хоккея)

Преимущество в забитых голах в окончательном результате матча, то есть с учетом дополнительного времени (овертайма) и послематчевых пенальти (буллитов) при наличии таковых.

В линии обозначается «**Победа в матче [название команды]**».

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

Если игрок не вышел в стартовом составе, то расчет ставок на его показатели производится с коэффициентом «1»; голы, забитые игроком в свои ворота, в его показателях не учитываются.

— Исходы на показатели игроков для лайв-ставок (игрок забьет гол, игрок получит карточку и т. д.):

Ставки рассчитываются для игроков, вышедших в основном составе и игроков, вышедших на замену по ходу матча.

Голы, забитые игроком в свои ворота, в его показателях не учитываются.

- Незабитый пенальти – нет

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

- Волевая победа

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

- Ничья в первом тайме или в матче: будет / не будет

Для выигрыша по ставке "ничья в первом тайме или в матче будет" необходимо, чтобы либо первый тайм, либо матч, либо и первый тайм, и матч закончились вничью.

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

- **Тотал каждого из таймов больше 1,5 да/нет**

Для выигрыша по ставке "тотал каждого из таймов больше 1,5 да" необходимо, чтобы тотал и первого, и второго тайма должен быть больше 1,5, т.е. в каждом тайме должно быть забито не менее 2-х голов.

Для выигрыша по ставке "тотал каждого из таймов больше 1,5 нет" достаточно, чтобы тотал хотя бы одного из таймов был меньше 1,5.

- **Тотал каждого из таймов меньше 1,5 да/нет**

Для выигрыша по ставке "тотал каждого из таймов меньше 1,5 да" необходимо, чтобы тотал первого тайма был меньше 1,5 и тотал второго тайма был меньше 1,5.

Для выигрыша по ставке "тотал каждого из таймов меньше 1,5 нет" достаточно, чтобы тотал хотя бы одного из таймов был больше 1,5.

- **Обе забьют в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период)**

Для выигрыша по ставке на исход Обе забьют в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период) — да, необходимо, чтобы обе команды забили хотя бы по одному голу в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период).

Для выигрыша по ставке на исход Обе забьют в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период) — нет, необходимо, чтобы хотя бы одна из команд не забила ни одного гола в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период) или обе команды не забили ни одного гола в конкретном периоде (1 период; 2 период; 3 период).

- **Команда 1 забьёт во всех периодах да/нет**

Для выигрыша по ставке на исход Команда 1 забьёт во всех периодах - да, необходимо, чтобы команда 1 забила хотя бы по одному голу в 1-ом, 2-ом и 3-ем периодах.

Для выигрыша по ставке на исход Команда 1 забьёт во всех периодах — нет, необходимо, чтобы Команда 1 не забила ни одного гола хотя бы в одном из трёх периодов или команда 1 не забила ни одного гола ни в одном из трёх периодов.

- **Команда 2 забьёт во всех периодах да/нет**

Для выигрыша по ставке на исход Команда 2 забьёт во всех периодах - да, необходимо, чтобы Команда 2 забила хотя бы по одному голу в 1-ом, 2-ом и 3-ем периодах.

Для выигрыша по ставке на исход Команда 2 забьёт во всех периодах — нет, необходимо, чтобы Команда 2 не забила ни одного гола хотя бы в одном из трёх периодов или Команда 2 не забила ни одного гола ни в одном из трёх периодов.

- **Ж./кр. карт (игрок) да / нет**

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

9.1. БК может предлагать и другие виды дополнительных исходов

10. Примеры

Пример 1: **Одиночная ставка**

Команда 1	Команда 2	Победа 1	Ничья X	Победа 2
Реал	Барселона	2,5	2,6	2,7

Допустим, вы сделали ставку 100 руб. на победу Реала (Исход – «1»). Коэффициент на победу Реала = 2,5. Выплата при победе Реала составит $100 \times 2,5 = 250$ руб. Чистый выигрыш: 250 (выплата) – 100 (ставка) = 150 руб.

Пример 2: **Экспресс**

Команда 1	Команда 2	Победа 1	Ничья X	Победа 2
Бавария	Манчестер Ю.	2,4	3,0	2,3
Барселона	Реал М.	2,0	3,1	3,3
Аякс	Ливерпуль	1,8	2,9	3,7

Допустим, Вы сделали ставку 100 руб. на экспресс, состоящий из трех исходов: победа **Манчестер Ю.**, победа **Барселона**, **Аякс - Ливерпуль** - ничья. Коэффициенты выигрышей по исходам, входящим в экспресс, перемножаются: $2.3 \times 2.0 \times 2.9 = 13.34$. Выплата, если все выбранные исходы состоятся, составит: $100 \times 13.34 = 1334$ руб., в том числе чистый выигрыш (за вычетом суммы ставки): 1234 руб. Экспресс считается проигранным, если хотя бы один из исходов окажется угаданным неверно.

Пример 3: **Система**

«**Система**» – ставка на полную комбинацию экспрессов определенного размера из выбранного заранее количества событий и исходов.

Максимальное количество вариантов в системе – 1001.

Максимальное количество событий в системе – 16.

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

Конечные коэффициенты выигрышей по всем видам ставок учитывают также особенности определения коэффициентов выплаты по некоторым видам исходов (например, ставки на победу участника в соревновании, когда победителей оказалось несколько, см. п.6.13.; ставки на победу участника с учетом форы, когда значение форы совпало с результатом, см. п. 4.7. и т.д.).

Возьмем 4 произвольных события из линии.

№	Команда 1	Команда 2	1	X	2
22	Манчестер Юн	Тоттенхем	3.45	3.15	1.49
18	Челси	Чарльтон	1.17	3.5	4
17	Болтон	Уотфорд	1.65	3.25	3.85
16	Арсенал	Мидлсбро	1.3	4.05	6

Из данного набора событий можно сделать ставку на систему из:

А) шести экспрессов по два события.

Б) четырех экспрессов по три события.

Таким образом, в случае **А)** для каждого из четырех предложенных событий игрок выбирает один из вариантов исхода, и из полученных одиночных ставок формируется максимально возможное количество ставок типа «экспресс», в которые входят два из выбранных четырех событий и их исходов, определенных игроком. В случае **Б)** для каждого из четырех предложенных событий игрок выбирает один из вариантов исхода, и из полученных одиночных ставок формируется максимально возможное количество ставок типа «экспресс», в которые входят три из выбранных четырех событий и их исходов, определенных игроком.

Допустим, система составлена по формуле 4-2 (6 вариантов экспрессов):

Разложим эту систему на экспрессы:

Вариант 1/6

22 Манчестер Юн.- Тотенхем - 2 (победа второй команды) коэф. 1,49

18 Челси-Чарльтон - 1 (победа первой команды) коэф. 1,17

(произведение коэффициентов = 1,74)

Вариант 2/6

22 Манчестер Юн.-Тоттенхем – 2, коэф. 1,49

17 Болтон-Уотфорд – 1, коэф. 1,65

(произведение коэффициентов = 2,46)

Вариант 3/6

22 Манчестер Юн.-Тоттенхем – 2, коэф. 1,49

16 Арсенал-Мидлсбро –1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 1,94)

Вариант 4/6

18 Челси-Чарльтон – 1, коэф. 1,17

17 Болтон-Уотфорд – 1, коэф. 1,65

(произведение коэффициентов = 1,93)

Вариант 5/6

18 Челси-Чарльтон – 1, коэф. 1,17

16 Арсенал-Мидлсбро – 1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 1,52)

Вариант 6/6

17 Болтон-Уотфорд – 1, коэф. 1,65

16 Арсенал-Мидлсбро –1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 2,14)

Сумма выигрыша по ставке на систему будет равна сумме выигрышей по каждому из 6 экспрессов. Например, поставлено по **5** рублей на каждый экспресс системы.

В этом случае Вы делаете ставку на 6 экспрессов по 2 исхода в каждом из указанных исходов. **Сумма Вашей ставки автоматически делится равными частями на каждый из 6 экспрессов.**

Полная ставка на систему = **30 руб.**

В данном случае, если угадать все исходы, максимальный выигрыш по системе составит **58 р. 65 к.** Если не угадать 1 игру из системы, например №16, тогда варианты 3, 5 и 6 проигрывают.

Соответственно, общий выигрыш по системе составит **30 руб. 65 коп.**

Пример 4: **Ставки на тотал**

№	Команда 1	Команда 2	1	X	2
22	Манчестер Юн	Тоттенхем	3.45	3.15	1.49
Тотал < (2,5): 1,80			Тотал > (2,5): 1,95		

Предлагается угадать, больше или меньше голов будет забито в матче относительно указанного значения («тотала»).

Предположим, вы предполагаете, что в матче будет забито более 3 голов, и делаете ставку на «тотал > (больше) 2,5».

Таким образом, если итоговый счет матча 2:1 (т.е. количество голов в матче = 3) Ваша ставка выиграет. Если счет будет 1:1 (т.е. количество голов в матче =2) - Ваша ставка проигрывает.

Пример 5. **Система с константой**

Возьмем 5 произвольных событий из линии.

№	Команда 1	Команда 2	1	X	2
22	Манчестер Юн	Тоттенхем	3.45	3.15	1.49
18	Челси	Чарльтон	1.17	3.5	4
17	Болтон	Уотфорд	1.65	3.25	3.85
16	Арсенал	Мидлсбро	1.3	4.05	6

15	ЦСКА М	Спартак М	1.8	3.2	2.98
----	--------	-----------	-----	-----	------

Допустим, что в событии №15 в победе 1 команды мы уверены. Это событие и исход «1» назначим константой (это событие будет добавлено к каждому варианту системы). В случае проигрыша константы проигрывает вся система.

Получаем 5 событий, 1 из которых является константой, соответственно 4 события будут перебираться в вариантах системы. Допустим, что 2 события будут не угаданы, поэтому формула будет 4-2.

Получается 6 экспрессов по 3 события (2 события по формуле 4-2 + константа).

Вариант 1/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

22 Манчестер Юн.- Тотенхем - 2 (победа второй команды) коэф. 1,49

18 Челси-Чарльтон - 1 (победа первой команды) коэф. 1,17

(произведение коэффициентов = 3,13)

Вариант 2/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

22 Манчестер Юн.-Тоттенхем – 2, коэф. 1,49

17 Болтон-Уотфорд – 1, коэф. 1,65

(произведение коэффициентов = 4,42)

Вариант 3/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

22 Манчестер Юн.-Тоттенхем – 2, коэф. 1,49

16 Арсенал-Мидлсбро –1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 3,48)

Вариант 4/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

18 Челси-Чарльтон – 1, коэф. 1,17

17 Болтон-Уотфорд – 1, коэф. 1,65

(произведение коэффициентов = 3,48)

Вариант 5/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

18 Челси-Чарльтон – 1, коэф. 1,17

16 Арсенал-Мидлсбро – 1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 2,88)

Вариант 6/6

15 ЦСКА М-Спартак М (победа первой команды) коэф. 1.8

17 Болтон-Уотфорд – 1, коэф. 1,65

16 Арсенал-Мидлсбро –1, коэф. 1,3

(произведение коэффициентов = 3,86)

Чтобы задать константу, достаточно назвать оператору ППС номер события из выбранного списка. При этом необходимо помнить, что формула m-n будет составляться из оставшегося количества событий.

Пример 6. **Подробное описание формулы системы**

Формула системы: **m-n,**

где m – количество выбранных событий, n – количество исходов событий, которое допускается не угадать, чтобы квитанция была выигравшая.

Формула для расчета количества вариантов системы:

$m-n = m!/n!(m-n)!$

Пример 7. **Ставки на фору**

Возьмем событие из линии.

№	Событие	1	X	2	Ф1К	КФ	Ф2К	КФ
01	Манчестер Юн.-Болтон	1.	4.	1	-1.5	1.9	+1.	1.8
		3	5	0			5	

Сделаем ставку на **фору первой** команды Ф1К по коэффициенту 1.9
Рассмотрим несколько вариантов исхода данного матча.

А) Результат на данное событие **3:2**. Результат с учетом форы Ф1К(-1.5) **1.5:2**, первая команда проиграла, ставка проиграла.

Б) Результат на данное событие **3:1**. Результат с учетом форы Ф1К(-1.5) **1.5:1**, первая команда победила, ставка выиграла.

Рассмотрим другое событие из линии

№	Событие	1	X	2		Ф1К	КФ	Ф2 К	КФ
02	Лилль-Ле Манн	1.7 5	3.1 5	5. 2		-1	2.4 5	+1	1.5

Сделаем ставку на **фору второй** команды Ф2К (+1) по коэффициенту 1.5

Рассмотрим несколько вариантов исхода данного матча

А) Результат на данное событие 2:1. Результат с учетом форы Ф2К(+1) 2:2, **следуя пункту 4.7 текущих правил, коэффициент на данный исход события приравнивается «1»**.

Б) Результат на данное событие 2:2. Результат с учетом форы Ф2К(+1) 2:3, данная ставка выигрывает.

Фора с нулевым значением:

При ставке на фору с нулевым значением и если результат данного события – ничья, следуя пункту 4.7 текущих правил, коэффициент на данный исход события **приравнивается «1»**.

11. Ставки на события по ходу матча

11.1 Лайв-ставка – это ставка на событие **по ходу матча** (уже начавшегося, но еще не закончившегося матча).

11.2 БК принимает лайв-ставки на основные и дополнительные исходы.

11.3 Прием лайв-ставок осуществляется в одиночных и экспресс ставках. Лайв-события, которые можно объединить в экспресс, обозначаются специальным значком.

11.4 Лайв-ставка считается сделанной после регистрации её в компьютерной сети БК.

11.5 В случае изменений условий приема при регистрации ставки оператор ППС просит клиента подтвердить ставку на новых условиях. При отказе участника от ставки на измененных условиях ставка не принимается.

11.6 Принятая лайв-ставка **возврату или редактированию по требованию клиента не подлежит.**

11.7 Лайв-ставка, сделанная после окончания события, считается недействительной, а расчет по ней происходит с коэффициентом выигрыша равным «1». Если игрок сознательно сделал ставку на исход, результат которого на момент совершения ставки был определен, то расчет по ней производится с коэффициентом выигрыша равным «1» (в т.ч. и для «экспрессов»).

11.8 Выплаты выигрышей по лайв-ставкам осуществляется **через 20-60 минут**, после окончания матча (см. также п. 8.11). В случае завершения события после 21:00 или технических неполадках, БК оставляет за собой право выплатить выигрыш **на следующий день**. Результаты внутриматчевых событий (тайм, период, сет, гейм, партия и т.д.) рассчитываются по мере получения информации с официальных сайтов или по трансляции на момент окончания указанных событий (исходов), все последующие изменения результатов данных событий в расчет для лайв-ставок не принимаются.

11.9 БК не несет ответственности по ставкам, сделанным на основании возможных неточностей в информации о ходе встречи, отображенной на мониторе. Рекомендуем использовать альтернативные источники информации.

12. Приложения

Источники для определения статистических показателей матчей
(угловые, желтые карточки, замены и т.д.)

Футбол	
Лига Чемпионов, Кубок УЕФА, Кубок ИНТЕРТОТО	http://www.uefa.com
Матчи сборных	http://www.fifa.com
Чемпионат Англии	http://www.sportinglife.com дополнительный: http://soccernet.espn.go.com
Чемпионат Австралии	http://www.a-league.com.au
Чемпионат Австрии	http://www.bundesliga.at
Чемпионат Бельгии	http://www.sport.be
Чемпионат Болгарии	http://www.pfl.bg
Чемпионат Венгрии	http://www.mlsz.hu
Чемпионат Германии	http://www.kicker.de
Чемпионат Голландии	http://www.voetbal.nl
Чемпионат Греции	http://www.sportnet.gr
Чемпионат Дании	http://www.dbu.dk
Чемпионат Израиля	http://www.one.co.il
Чемпионат Исландии	http://www.ksi.is
Чемпионат Испании	http://futbol.sportec.es дополнительный: http://www.marca.com
Чемпионат Италии	http://www.gazzetta.it
Чемпионат Македонии	http://www.ffm.com.mk
Чемпионат Мексики	http://www.femexfut.org.mx
Чемпионат Норвегии	http://www.vg.no
Чемпионат Польши	http://www.ekstraklasa.org
Чемпионат Португалии	http://www.maisfutebol.iol.pt
Чемпионат России, Премьер-лига	http://www.rfpl.org
Чемпионат России, первый дивизион	http://www.1fnl.ru
Чемпионат Румынии	http://www.prosport.ro
Чемпионат Северной Ирландии	http://www.bbc.co.uk/sport
Чемпионат Словакии	http://www.futbalsfz.sk
Чемпионат Словении	http://www.nzs.si
Чемпионат Турции	http://www.angelfire.com/nj/sivritepe

Чемпионат Украины	http://www.pfl.com.ua
Чемпионат Финляндии	http://www.futisporssi.fi
Чемпионат Франции	http://www.lequipe.fr
Чемпионат Хорватии	http://www.prva-hnl.hr
Чемпионат Чехии	http://fotbal.idnes.cz
Чемпионат Швейцарии	http://www.football.ch
Чемпионат Швеции	http://www.svenskfotboll.se
Чемпионат Шотландии	http://www.sportinglife.com
Чемпионат Японии	http://www.j-league.or.jp

Условные обозначения некоторых статистических показателей, используемых в результатах:

Футбол:

зА – где А - количество замен. Например, **з5**, означает, что в матче было проведено 5 замен.

уА(В) – где А количество угловых в матче, В – количество угловых в первом тайме. Например, **у10(5)** – означает, что в матче было 10 угловых ударов, в первом тайме 5 угловых ударов.

жА(В) – где А – количество желтых карточек в матче, В – количество желтых карточек в первом тайме. Например, **ж4(2)**, означает, что в матче было 4 желтые карточки, в первом тайме было 2 желтые карточки.

кА – где А – официальное компенсированное время первого тайма в минутах. Например, **к5**, означает, что в первом тайме было добавлено 5 минут официального компенсированного времени.

Хоккей:

б (результат по буллитам) – Например, **б(1-0)**, по буллитам выигрывает первая команда.

Бокс:

В скобках после основного результата указывается число раундов в матче.