Общество с ограниченной ответственностью Фирма «СТОМ»

Утверждено Приказом
Генерального директора
ООО Фирма «СТОМ»
№ 16 от 06 февраля 2026
(вступают в силу с 09.02.2026 г.)

ПРАВИЛА АЗАРТНЫХ ИГР БУКМЕКЕРСКОЙ КОНТОРЫ ООО ФИРМА «СТОМ»

г. Краснодар, 2026 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1. Основные понятия и термины 3
Раздел 2. Общие положения 7
Раздел 3. Виды пари 7
Раздел 4. Минимальная и максимальная ставки, максимальный выигрыш 10
Раздел 5. Регламент приема ставок описание организации и заключения пари 10

1. Основные понятия и термины

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.13. Маркет – отображаемая в интерфейсе для заключения Пари на Сайте, в мобильном приложении и/или терминале Букмекерской конторы группа из нескольких вариантов исходов спортивного соревнования, на которые принимаются ставки, с указанием предлагаемых коэффициентов выигрышей.

1.14. Кассовый чек – первичный учетный документ, отпечатанный контрольно-кассовой техникой на бумажном носителе, подтверждающий факт осуществления между Букмекерской конторой и Клиентом наличного денежного расчета и/или расчета с использованием платежных карт, содержащий сведения об этих расчетах, зарегистрированных программно-аппаратными средствами контрольно-кассовой техники, обеспечивающими надлежащий учет денежных средств при проведении расчетов.

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

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

1.17. Соревнование, на результат/исход которого оказано противоправное влияние – соревнование, в целях достижения заранее определенного результата или исхода которого были совершены противоправные действия, определяемые действующим законодательством Российской Федерации, в том числе, но не ограничиваясь, Федеральным законом от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», Уголовным Кодексом Российской Федерации.

Разновидностью соревнования, на результат которого оказано противоправное влияние, является также соревнование, исход которого заранее предопределён в результате договорённости между спортсменами, спортивными судьями, тренерами, руководителями спортивных команд, другими участниками или организаторами официального спортивного соревнования, в том числе их работниками («договорной матч»).

При этом подозрения о том, что на результат/исход соревнования было оказано противоправное влияние, могут исходить в том числе, но не ограничиваясь:

- из анализа игровых счетов, с которых были совершены ставки, анализа ставок, групп ставок, исходов, а также событий, на которые Клиентом были сделаны ставки;
- из информации или подтверждения, полученного от субъектов спорта (спортивные федерации, профессиональные спортивные лиги, ассоциации, союзы и т.д.), а также от российских, иностранных и международных организаций, специализирующихся на обнаружении, предупреждении или противодействии спортивным состязаниям с заранее определенным результатом (Sport Integrity Team, Federbet AISBL, Sportradar AG и др.);
- при фиксации несвойственной активности в отношении тех или иных спортивных событий (включая, но не ограничиваясь: большое количество ставок, совершенных в ограниченный период времени; размер ставки, сделанной Клиентом, который не соответствует его обычной игровой активности; географический фактор (при совершении большого объема аналогичных / схожих ставок в одном регионе, городе и т.д.);
- из информации, полученной от других букмекерских контор (в том числе при приостановлении приёма ставок или их отмены на определённые спортивные события);
- из информации открытых источников, в т.ч., СМИ;
- исходя из совершения Клиентами ставок на события малоизвестных спортивных соревнований, а также малоизвестных команд (несоразмерные объемы ставок на команду, не являющуюся фаворитом соревнования).

Перечень, указанный выше, не является исчерпывающим, могут быть выявлены иные признаки договорных спортивных событий, в соответствии с внутренними документами, утверждёнными в Букмекерской конторе, включая, но не ограничиваясь, регламентами, положениями, инструкциями.

Наличие подозрений о противоправном влиянии на результат/исход соревнования является безусловным основанием для объявления сделанной на данное соревнование ставки недействительной и возврата ставки Клиенту с коэффициентом «1».

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

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

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

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

1.22. Технические средства связи – технические и/или программно-технические средства, используемые для формирования, приема, обработки, хранения, передачи, доставки информации. Технические средства связи, находящиеся в Пункте приема ставок букмекерской конторы предназначены для приема информации из Процессингового центра букмекерской конторы о рассчитанных выигрышах, о развитии и об исходе события, от которого зависит результат пари, передачи информации в Процессинговый центр букмекерской конторы о принятых ставках, выплаченных и невыплаченных выигрышах. Технические средства связи, находящиеся в Процессинговом центре букмекерской конторы предназначены для приема информации из Пунктов приема ставок букмекерской конторы о принятых

ставках, выплаченных и невыплаченных выигрышах, передачи информации о рассчитанных выигрышах, о развитии и об исходе события, от которого зависит результат пари, в Пункты приема ставок букмекерской конторы.

1.23. Единый центр учета переводов ставок (ЕЦУПС)– кредитная организация, в том числе небанковская кредитная организация, осуществляющая деятельность по приёму от Клиента по его поручению денежных средств, в том числе электронных денежных средств, за исключением почтовых переводов, их учёту и переводу Букмекерской конторе в соответствии с положениями 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». Функции ЕЦУПС выполняет ООО НКО «Мобильная карта» (ИНН: 7835905228).

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

1.25. Онлайн-ставки – пари, заключенные после момента начала события и до момента окончания события. Онлайн-ставки, заключенные после определения исхода события, считаются подлежащими расчету с коэффициентом «1». Информация, которая дается организатором во время приема Онлайн-ставок (счет матча, сыгранное время и т.д.), несет лишь информативный характер и не может быть основанием для расчета пари.

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

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

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

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

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

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

1.32. Фрибеты – виртуальные условные единицы, которые Букмекерская контора начисляет Клиенту в соответствии с настоящими Правилами, правилами проведения рекламных акций, программ лояльности или иных мероприятий. Фрибеты используются Клиентом для заключения бесплатных Пари.

Фрибет (купон) – вид Фрибетов, используемый на Сайте, в мобильном приложении и ППС Букмекерской конторы, начисляемый Клиенту в виде купона фиксированного номинала. Фрибет (купон) может быть использован для заключения Пари только целиком. В случае признания Пари, заключенного с использованием Фрибета (купона), выигрышным, сумма Фрибетов, использованных для заключения Пари, вычитается из выигрыша в соответствии с п. 3.4 Правил приёма ставок и выплаты выигрышей Букмекерской конторы ООО Фирма «СТОМ».

Фрибет-баланс – специальный виртуальный счет Клиента на Сайте и в мобильном приложении Букмекерской конторы, на котором учитываются Фрибеты. Фрибет-баланс позволяет выбирать количество

Фрибетов, используемых для заключения Пари. В случае признания Пари, заключенного с использованием Фрибет-баланса, выигрышным, сумма Фрибетов, использованных для заключения Пари, вычитается из выигрыша в соответствии с п. 3.4 Правил приёма ставок и выплаты выигрышей Букмекерской конторы ООО Фирма «СТОМ», за исключением случаев, прямо предусмотренных указанным пунктом.

Бонусный баланс – специальный виртуальный счет Клиента в ППС Букмекерской конторы, на котором учитываются Фрибеты, именуемые в рамках данного счета «бонусы». Бонусный баланс позволяет выбирать количество бонусов, используемых для заключения Пари. В случае признания Пари, заключенного с использованием Бонусного баланса, выигрышным, сумма бонусов, использованных для заключения Пари, не вычитается из выигрыша в соответствии с п. 3.4 Правил приёма ставок и выплаты выигрышей Букмекерской конторы ООО Фирма «СТОМ».

1.33. Подозрительное пари – деятельность Клиента по заключению пари, не соответствующая обычным или ожидаемым моделям такого пари и/или не соответствующая предшествующему и/или последующему поведению Клиента при заключении пари (несоответствие может относиться в том числе, но не ограничиваясь, к размеру, объему, манере сделанных ставок), свидетельствующая о манипулировании событием заключённого пари в ущерб Букмекерской конторе. С целью проверки пари на предмет подозрительности Букмекерская контора вправе проводить внутреннюю проверку, включающую в себя анализ игровых счетов, с которых были совершены ставки, анализ ставок, групп ставок и исходов, на которые были совершены ставки. Пари признается подозрительным Букмекерской конторой в одностороннем порядке.

1.34. Верификация – процедура, инициируемая Букмекерской конторой в отношении Клиента, призванная подтвердить достоверность личных данных Клиента, указанных им при регистрации, и установить факт совершения Ставок / Интерактивных ставок и заключения Пари непосредственно данным Клиентом.

1.35. Ставка из пуш-уведомления – способ заключения Пари, при котором авторизованный в мобильном приложении Букмекерской конторы и прошедший идентификацию (упрощенную идентификацию) Клиент заключает Пари через интерфейс направленного ему из мобильного приложения Букмекерской конторы пуш-уведомления (push-уведомления), содержащего сведения о наименовании спортивного соревнования, дате и времени его проведения, рекомендуемой сумме Интерактивной ставки, коэффициентах выигрыша и доступных для выбора исходов спортивного события.

1.36. Идентификация – совокупность мероприятий по установлению сведений о Клиенте, определенных в Федеральном законе от 07.08.2001 № 115-ФЗ «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма», и по подтверждению достоверности этих сведений с использованием оригиналов документов и/или надлежащим образом заверенных копий и/или государственных и иных информационных систем.

1.37. Упрощенная идентификация – осуществляемая в случаях, установленных Федеральным законом от 07.08.2001 № 115-ФЗ «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма», совокупность мероприятий по установлению в отношении Клиента фамилии, имени, отчества (если иное не вытекает из закона или национального обычая), серии и номера документа, удостоверяющего личность, и подтверждению достоверности этих сведений одним из способов, определенных данным законом.

1.38. Технический сбой – инцидент, обусловленный нарушением работы программного обеспечения, электронно-вычислительных систем, оборудования, датчиков, средств связи и/или иных технических устройств, повлекший некорректность заключения, отображения и/или расчета Пари, проведения и/или фиксации хода либо результатов спортивного соревнования.

К техническим сбоям относятся, в том числе, следующие случаи:

- ошибки в работе программного обеспечения;
- аппаратные неисправности технических средств;
- перебои в работе каналов связи и передачи данных;
- сбои в работе Сайта, мобильного приложения, терминалов ППС;
- обстоятельства, официально подтвержденные организатором спортивного соревнования, которые, согласно такому подтверждению, повлияли на корректность проведения и/или достоверность фиксации хода либо результатов спортивного соревнования.

Перечень, указанный выше, не является исчерпывающим. Техническим сбоем могут признаваться и иные обстоятельства в соответствии с настоящими Правилами, Правилами приема ставок и выплаты выигрышей Букмекерской конторы ООО Фирма «СТОМ», а также внутренними документами, утвержденными в Букмекерской конторе, включая, но не ограничиваясь, регламентами, положениями и инструкциями.

Факт наличия технического сбоя и его последствий для конкретного Пари устанавливается Букмекерской конторой на основании совокупности объективных данных, включая, но не ограничиваясь, логов систем (хронологических записей о событиях, происходящих в системе), актов технических специалистов, данных поставщиков информации, официальных документов организаторов спортивных соревнований, а также иных достоверных источников. Букмекерская контора вправе не предоставлять Клиенту документы и/или сведения, послужившие основанием для принятия соответствующего решения. Установление факта наличия технического сбоя осуществляется Букмекерской конторой в одностороннем порядке в разумный срок с момента обнаружения признаков сбоя, независимо от времени заключения соответствующего Пари и/или расчета ставок, и является безусловным основанием для возврата ставок с их расчетом или перерасчетом по коэффициенту «1».

1.39. Сведения об организаторе:

Общество с ограниченной ответственностью Фирма «СТОМ».

Адрес местонахождения Букмекерской конторы: 350911, Российская Федерация, Краснодарский край, г.о. город Краснодар, г. Краснодар, ул. Трамвайная, д. 2/6 помещ. 19 (часть), ИНН 7705005321, ОГРН 1027739014291.

2. Общие положения

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

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

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

3. Виды пари

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

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

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

3.2. Ставки на исход

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

3.3. Двойной шанс:

- Победа первой команды или ничья – обозначается «1X». Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы победила первая команда или случилась ничья.
- Победа первой команды или победа второй команды – обозначается «12». Для выигрыша ставки на такой исход необходимо, чтобы хотя бы один из соперников победил, т.е. чтобы не было ничьей.
- Победа второй команды или ничья – обозначается «X2». Для выигрыша ставки на такой исход необходимо, чтобы победила вторая команда или случилась ничья.

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

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

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

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

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

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

Например*:*

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

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

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

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

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

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

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

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

Например*:*

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

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

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

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

3.5. «Пари на тотал»

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

Например*:*

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

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

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

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

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

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

3.6. «Точный счет»

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

Например*:*

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

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

3.7. «Тайм-матч»

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

Например*:*

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

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

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

Например*:*

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

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

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

Например*:*

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

3.10. «Хозяева-гости»

Существует два варианта этого пари:

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

3.11. «Результат участника»

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

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

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

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

3.12. «Чет-нечет»

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

Размеры ставок «Линии (1/2)», «Бой (1/2)»

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

Букмекерская контора может предлагать и другие виды ставок.

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

4. Минимальная и максимальная ставки, максимальный выигрыш

4.1. Максимальная сумма выигрыша одной ставки, принятой на «Система 80», «Форсаж», «Форсаж-1», «Экспресс 36», «Экспресс 37», «Экспресс 38» в ППС не может превышать 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей. Если выигрыш с учетом коэффициента превышает 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей, выигрыш выплачивается только в размере 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей.

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

4.3. Максимальная сумма выигрыша одной ставки, принятой на «Бой 1», «Бой 2», «Линии 1», «Линии 2», «Система 80», «Система 80+», «Форсаж», «Форсаж-1», «Экспресс 36», «Экспресс 37», «Экспресс 38» принятой посредством Сайта (Интерактивная ставка) не может превышать 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей. Если выигрыш с учетом коэффициента превышает 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей, выигрыш выплачивается только в размере 6 000 000 (Шесть миллионов) рублей.

4.4. Максимальная сумма выигрыша одной ставки на событие (ставка Ординар, Экспресс-ставка, Система ставок) принятой посредством Сайта (Интерактивная ставка) не может превышать 50 000 000 (Пятьдесят миллионов) рублей. Если выигрыш одной ставки на событие (ставка Ординар, Экспресс-ставка, Система ставок) принятой посредством Сайта (Интерактивная ставка) с учетом коэффициента превышает 50 000 000 (Пятьдесят миллионов) рублей, выигрыш выплачивается только в размере 50 000 000 (Пятьдесят миллионов) рублей.

4.5. Максимальная сумма выигрыша одной ставки на событие (ставка Ординар, Экспресс-ставка, Система ставок) принятой в ППС не может превышать 5 000 000 (Пять) миллионов рублей. Если выигрыш одной ставки на событие (ставка Ординар, Экспресс-ставка, Система ставок) принятой в ППС с учетом коэффициента превышает 5 000 000 (Пять миллионов) рублей, то выигрыш выплачивается только в размере 5 000 000 (Пяти миллионов) рублей.

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

4.7. Букмекерская контора оставляет за собой право в одностороннем порядке изменять размер коэффициента выигрыша по всем видам ставок, отраженным в настоящих Правилах.

В экспресс-ставке и в ставке на систему запрещается включать различные исходы, относящиеся к одному и тому же матчу, даже если они не взаимосвязаны напрямую. Если в экспресс или систему были включены любые исходы, относящиеся к одному матчу, то данная ставка подлежит отмене.

5. Регламент приема ставок, описание организации и заключения пари

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

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

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

ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ	http://www.olympics.com
ФУТБОЛ	
Международные первенства ФИФА (FIFA)	http://www.fifa.com
Европейские первенства УЕФА (UEFA)	http://www.uefa.com
Лига Чемпионов Северной Америки КОНКАКАФ (CONCACAF)	http://www.concacaf.com
Лига Чемпионов Южной Америки КОНМЕБОЛ (CONMEBOL)	http://www.conmebol.com
Лига Чемпионов Африки КАФ (CAF)	http://www.cafonline.com
Лига Чемпионов Азии (AFC)	http://www.the-afc.com
Азиатская Лига	https://ocasia.org/games
Кубок Арабских Стран, Лига Чемпионов Арабских стран	http://www.soccerway.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Азербайджан	http://www.pfl.az В случае отсутствия информации: http://www.affa.az
Албания	http://www.fshf.org
Алжир	http://www.lfp.dz В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
ОАЭ	https://www.uaeproleague.ae/en В случае отсутствия информации: http://www.uae2.agleague.ae
США 1. MLS 2. USL 3. NASL 4. NWSL 5. WPSL	 1. http://www.mlssoccer.com 2. http://www.uslsoccer.com 3. http://www.nasl.com 4. http://www.nwslsoccer.com 5. http://www.nwslsoccer.com
Англия 1. Премьер-лига Англии 2. Чемпионат 3. Англия. 1-я лига 4. Англия. 2-я лига 5. Лига Истмиан (ISTHMIAN LEAGUE) 6. Жен. Суперлига Футбольной Ассоциации 7. Северная Премьер-лига 8. Южная Премьер-лига	 1. http://www.premierleague.com 2. https://www.efl.com 3. https://www.efl.com 4. https://www.efl.com 5. https://www.isthmian.co.uk 6. https://womenscompetitions.thefa.com 7. https://www.thenpl.co.uk 8. https://southern-football-league.co.uk В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
Ангола	http://www.girabola.com
Андорра	http://www.faf.ad
Антигуа и Барбуда	https://int.soccerway.com
Австралия 1. Чемпионат Австралии 2. NPL 3. NPL 1 4. NPL 2 5. NPL NSW 6. SAPL 7. Премьер-лига Тасмании 8. VPL	 1. https://keepup.com.au 2. https://www.nationalpremierleagues.com.au 3. https://capitalfootball.com.au 4. https://capitalfootball.com.au/npl2 5. https://nplnsw.com.au 6. https://www.footballsa.com.au 7. https://footballfedtas.com.au 8. https://www.footballvictoria.com.au

9. FFA Cup 10. Бриспен Кэпитал-лига 11. Премьер-лига Голд-Кост	9. https://www.theffacup.com.au 10. https://www.footballbrisbane.com.au 11. https://int.soccerway.com В случае отсутствия информации: http://www.myfootball.com.au
Австрия 1. Чемпионат Австрии 2. Чемпионат Австрии. 1-я лига	 1. http://www.bundesliga.at 2. https://www.2liga.at/2liga В случае отсутствия информации: http://www.oefb.at
Аргентина 1. Чемпионат Аргентины 2. Кубок Аргентины	 1. https://www.ligaprofesional.ar 2. http://www.copaargentina.org В случае отсутствия информации: http://www.afa.com.ar
Аруба	https://futbolaruba.com
Бахрейн	http://www.bfa.bh
Бангладеш	http://www.bff.com.bd
Барбадос	https://www.barbadosfa.org/
Беларусь	http://www.football.by
Бельгия 1. Чемпионат Бельгии	 1. https://www.proleague.be/ В случае отсутствия информации: http://www.belgianfootball.be
Белиз	http://premierleagueofbelize.com
Бенин	https://bjfoot.com
Ботсвана	http://www.bfa.co.bw
Боливия	http://fbf.com.bo
Босния и Герцеговина	http://www.nfsbih.ba
Бутан	https://int.soccerway.com
Болгария	http://www.fpleague.bg В случае отсутствия информации: http://www.bfunion.bg
Буркина-Фасо	https://int.soccerway.com
Бурунди	https://ffb.bi
Бразилия 1. Чемпионат Бразилии 2. ПАУЛИСТА (PAULISTA) 3. МИНЕЙРО (MINEIRO) 4. ПАРАНАЕНС (PARANAENSE) 5. СИАРЕНС (CEARENSE) 6. ГАУЧО (GAUCHO) 7. ПАРАЕНС (PARAENSE) 8. ПЕРНАМБАЧО (PERNAMBUCHO) 9. КАТАРИНЕНС (CATARINENSE) 10. КУБОК НОРДЕСТЕ (COPA DE NORDESTE) 11. КАРИОКА (CARIOCA) 12. БАИЯНО (BAIANO) 13. ГОЯНО (GOIANO) 14.СЕРЖИПАНО (SERGIPIANO) 15. АКРЕАНО (ACREANO) 16. АЛАГОАНО (ALAGOANO) 17. АМАПАЭНСЕ (AMAPAENSE)	 1. http://www.cbf.com.br 2. http://www.futebolpaulista.com.br 3. http://fmf.com.br 4. http://www.federacaopr.com.br 5. http://www.futebolcearense.com.br 6. https://www.fgf.com.br 7. http://www.fpfpara.com.br 8. https://fpf-pe.com.br/pt/home 9. http://fcf.com.br 10. https://www.cbf.com.br 11. http://www.fferj.com.br 12. https://www.fbf.org.br 13. http://www.fgf.esp.br 14. http://www.fsf-se.com.br 15. https://www.ffac.com.br/home 16. https://futeboldealagoas.net/pt/home 17. http://www.fafamapa.com.br 18. http://www.fafamazonas.com.br/site 19. http://www.ffdf.com.br/pt/home 20. http://futebolcapixaba.com 21. https://www.futebolmaranhense.com.br 22. https://www.fmfmt.com.br/pt/home

18. АМАЗОНЕНСЕ (AMAZONENSE) 19. БРАЗИЛИЕНСЕ (BRASILIENSE) 20. КАПИШАБА (CAPIXABA) 21. МАРАНЬЕНСЕ (MARANHENSE) 22. МАТУ-ГРОСЕНСЕ (MATOGROSSENSE) 23. ПАРАИБАНО (PARAIBANO) 24. ПИАУИНСЕ (PIAUIENSE) 25. ПОТИГУАР (POTIGUAR) 26. РОНДОНИЕНСЕ (RONDONIENSE) 27. ТОКАНТИНЕНСЕ (TOCANTINENSE) 28. СУЛ-МАТУГРОСЕНСЕ (MATOGROSSENSE DO SUL)	23. https://www.federacaopbfutebol.com.br/pt/home 24. https://ffp-pi.com.br 25. https://fnf.org.br 26. https://www.ffer.com.br 27. http://www.ftf.org.br 28. http://www.futebolms.com.br/v5 В случае отсутствия информации: http://fcf.com.br
Бруней	https://www.nfabd.org
Габон	https://fegafoot.ga
Гамбия	https://gambiaff.org
Гана	http://www.ghanafa.org
Германия 1. Чемпионат Германии 2. DFB	 1. http://www.bundesliga.com 2. http://www.dfb.de В случае отсутствия информации: http://www.kicker.de
Гренада	https://www.grenadafa.com
Гватемала	http://ligagt.org В случае отсутствия информации: http://www.guatefutbol.com
Дания 1. Чемпионат Дании 2. Чемпионат Дании. 1-й дивизион 3. Чемпионат Дании. 2-й дивизион 4. Кубок Дании	 1. http://www.superliga.dk 2. https://www.1-division.dk 3. https://www.2-division.dk 4. https://pokalturnering.dk В случае отсутствия информации: http://www.dbu.dk
Доминика	https://www.dominicafa.com
Доминиканская Республика	https://www.ligadominicanadefutbol.com/
Египет	http://www.efa.com.eg В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Йемен	http://www.yemenfa.com/ar
Замбия	https://int.soccerway.com/
Эквадор	https://www.ligapro.ec
Эфиопия	https://ethiopianpremierleague.net
Таиланд	http://www.thaileague.co.th
Тунис	http://www.ftf.org.tn
Турция	http://www.tff.org В случае отсутствия информации: https://www.whoscored.com/
Индонезия	https://www.pssi.org В случае отсутствия информации: https://ligaindonesiabaru.com

Ирландия	https://www.leagueofireland.ie/
Исландия	http://www.ksi.is
Испания 1. Чемпионат Испании 2. Терсера 3. Сегунда	 1. http://www.laliga.com 2. https://www.rfef.es 3. https://www.rfef.es В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
Израиль	http://www.football.org.il В случае отсутствия информации: http://www.one.co.il
Италия 1. Серия А 2. Серия В 3. Лига Про (PRO) 4. Серия D	 1. http://www.legaseriea.it 2. http://www.legab.it 3. http://www.lega-pro.com 4. https://seried.lnd.it/it/serie-d В случае отсутствия информации: http://www.figc.it
Иран	http://www.persianleague.com В случае отсутствия информации: http://www.iranleague.ir
Ирак	https://ifa.iq В случае отсутствия информации: https://iraqileague.com
Латвия	http://www.lff.lv
Польша	http://www.ekstraklasa.org В случае отсутствия информации: http://www.pzpn.pl
Ливан	https://the-lfa.com В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Либерия	https://lfa-lr.com/leagues
Лихтенштейн	http://www.lfv.li
Литва	http://www.lff.lt
Люксембург	http://www.flf.lu
Хорватия	https://hnl.hr/ В случае отсутствия информации: http://www.hns-cff.hr
Камерун	https://fecafoot-officiel.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Канада	https://canpl.ca/ В случае отсутствия информации: http://www.canadiansoccerleague.ca
Кипр	http://www.cfa.com.cy
Киргизия	https://kfu.kg
Кюрасао	https://ffk.cw/
Колумбия	http://www.dimayor.com.co
Конго	http://www.leopardsfoot.com
Народная Республика Конго	https://linafoot.com
Косово	http://www.ffk-kosova.com
Коста Рика	http://www.unafut.com В случае отсутствия информации: http://ligadeascensocr.com
Кот-д'Ивуар	http://www.fifciv.com В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
ЮАР	http://www.psl.co.za
Армения	http://www.ffa.am
Южная Корея	http://www.kleague.com В случае отсутствия информации:

	https://www.kfa.or.kr
Северная Ирландия	https://www.nifootballleague.com/
Северная Македония	https://ffm.mk/en
Индия 1. Чемпионат Индия 2. Ай-Лига (I LEAGUE) 3. Гоа Лига	 1. https://www.indiansuperleague.com 2. https://i-league.org 3. http://www.goa-fa.com В случае отсутствия информации: https://theawayend.co
Гондурас	http://www.lnphn.com
Гонконг	http://www.hkfa.com
Иордания	http://www.jfa.com.jo/en
Греция	https://www.slgr.gr/en
Венгрия	http://www.mlsz.hu
Казахстан	http://www.pflk.kz
Япония	http://www.jleague.jp
Мадагаскар	http://pro-league.mg
Малайзия	http://www.fam.org.my В случае отсутствия информации: http://www.malaysianfootballleague.com
Малави	https://fam.mw/tnm-super-league
Мальдивы	https://maldivesfootball.com/fixtures/Dhivehi-Premier-League
Мальта	http://www.mfa.com.mt В случае отсутствия информации: http://www.maltafootball.com
Макао	http://www.macaufa.com
Македония	http://www.ffm.com.mk
Мавритания	https://int.soccerway.com
Марокко	http://www.frmf.ma
Мексика 1. Чемпионат Мексики 2. MX LIGA 3. ASCENSO MX 4. Кубок Мексики	 1. https://fmf.mx 2. http://www.ligamx.net 3. http://www.ascensomx.net 4. http://www.ligamx.net
Мозамбик	http://www.fmf.co.mz
Молдова	http://www.fmf.md
Монтенегро	http://www.fscg.me
Ямайка	https://www.jamaicafootball.org/
Непал	https://the-anfa.com
Нигерия	https://npfl.com.ng/
Нидерланды 1. Чемпионат Нидерландов 2. Кубок Нидерландов 3. KNVB 4. KITCHEN CHAMPION DIVISION	 1. https://eredivisie.nl/nl-nl 2. https://www.totoknvbbeker.nl 3. http://www.knvb.nl 4. https://keukenkampioendivisie.nl В случае отсутствия информации: http://www.foxsports.nl
Никарагуа	http://www.ligaprimera.com
Новая Зеландия	http://www.nzfootball.co.nz
Норвегия	https://www.eliteserien.no В случае отсутствия информации: http://www.fotball.no
Шотландия	http://www.spfl.co.uk В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
Швеция 1. Чемпионат Швеции	 1. https://www.allsvenskan.se 2. https://www.superettan.se

2. Супереттан (SUPERETTAN) 3. Швеция. 1-й дивизион 4. Швеция. 2-й дивизион	3. https://ettanfotboll.se 4. https://www.svenskfotboll.se В случае отсутствия информации: http://www.svenskfotboll.se
Швейцария	http://www.sfl.ch В случае отсутствия информации: http://www.football.ch
Уганда	http://www.upl.co.ug В случае отсутствия информации: http://www.fufa.co.ug
Уэльс	https://www.faw.cymru/en
Узбекистан	https://pfl.uz/en
Украина	http://www.upl.ua В случае отсутствия информации: http://pfl.ua
Уругвай	http://www.auf.org.uy В случае отсутствия информации: http://elascenso.com
Чехия	http://www.fotbal.cz В случае отсутствия информации: http://en.fortunaliga.cz
Чили	http://www.anfp.cl
Китай	https://www.csl-china.com/#/ В случае отсутствия информации: http://www.thecfa.cn
Пакистан	http://www.footballpakistan.com
Палестина	http://www.pfa.ps
Панама	http://lpf.com.pa
Папуа-Новая Гвинея	https://www.pngfootball.com.pg
Парагвай	http://www.apf.org.py
Перу	https://www.foxsports.com/
Португалия	http:// www.ligaportugal.pt В случае отсутствия информации: http://www.maisfutebol.iol.pt
Гибралтар	http://www.gibraltarfa.com
Руанда	http://www.ferwafa.rw
Румыния	http://www.lpf.ro В случае отсутствия информации: http://www.prosport.ro
Россия 1. Российская Премьер-Лига 2. ФНЛ (FNL) 3. ПФЛ (PFL) 4. ACL Indoor 5. USSR	1. https://premierliga.ru/ 2. https://fnl.pro/ 3. http://www.pfl-russia.com 4. https://bigsports.ru 5. https://microfootball.ru/ В случае отсутствия информации: https://www.whoscored.com
Сальвадор	http://www.fesfut.org.sv В случае отсутствия информации: https://int.soccerway.com
Сан-Марино	http://www.fsgc.sm
Саудовская Аравия	https://spl.com.sa/en В случае отсутствия информации: http://www.saff.com.sa
Сенегал	http://www.lsfp.sn
Сербия	http://www.superliga.rs В случае отсутствия информации: https://prvaliga.rs
Сингапур	http://www.fas.org.sg
Сирия	http://www.soccerway.com
Словакия 1. Чемпионат Словакии 2. FORTUNA LEAGUE	1. http://www.futbalsfz.sk 2. http://www.fortunaliga.sk В случае отсутствия информации: https://futbalnet.sk

Словения	http://www.nzs.si
Соломоновы острова	https://www.siff.com.sb
Судан	http://www.soccerway.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Венесуэла	http://www.federacionvenezolanadefutbol.org
Вьетнам	https://www.vff.org.vn В случае отсутствия информации: https://vpf.vn
Грузия	http://www.erovnuliliga.ge В случае отсутствия информации: http://www.gff.ge
Танзания	http://www.tff.or.tz
Таджикистан	http://www.fft.tj В случае отсутствия информации: https://tfl.tj
Тринидад и Тобаго	http://www.soccerway.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Того	https://www.ftftogo.com
Катар	https://www.qsl.qa/en В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Кения	http://footballkenya.org
Кувейт	http://www.kfa.org.kw В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Океания	https://www.oceaniafootball.com
Оман	http://www.ofa.om/ar
Фарерские острова	http://www.fsf.fo
Филиппины	https://pff.org.ph В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Финляндия	http://www.veikkausliiga.com В случае отсутствия информации: http://www.palloliitto.fi
Франция 1. Национальная Лига 2. Лига 2	1. http://www.ligue1.com 2. https://www.ligue2.fr В случае отсутствия информации: http://www.lfp.fr
В футбольных матчах при расчете ставок, сделанных на статистические данные игроков, в качестве официального источника принимается официальный веб-сайт данного чемпионата, в рамках которого он проводится. При отсутствии информации за основу принимается информация, представленная на веб-сайте https://optaplayerstats.statsperform.com/. Если информация на веб-сайте https://optaplayerstats.statsperform.com/ также отсутствует, расчеты производятся на основе информации, представленной на веб-сайте https://www.fotmob.com/. Если информация об одном и том же событии в указанных официальных источниках разнится, ставки рассчитываются в порядке указанного приоритета: официальный веб-сайт чемпионата, представленный в данной таблице, https://optaplayerstats.statsperform.com/, затем https://www.fotmob.com/. Указанный приоритет не применяется только в случае наличия явной ошибки или заведомо неверной информации в вышеупомянутых официальных источниках.	
МИНИ-ФУТБОЛ	
Международные первенства	https://www.wmfworldcup.com/ в случае отсутствия информации: https://www.minifootball.com/
Австрия	https://www.oekfb.com/
Россия	https://amfr.ru/
ХОККЕЙ	
Международные первенства	http://www.iihf.com
Лига Чемпионов	http://www.championshockeyleague.com
Азиатская лига	http://www.alhockey.com
Альпийская хоккейная лига	http://www.alps.hockey
BeNe Лига (BeNe League)	http://www.beneleague-icehockey.com
США	

1. НХЛ (NHL) 2. АХЛ (AHL) 3. ECHL 4. EHL 5. NAHL 6. NCAA 7. USPHL 8. NWHL	1. http://www.nhl.com 2. http://www.theahl.com 3. http://www.echl.com 4. http://www.easternhockeyleague.org 5. http://www.nahl.com 6. https://www.ncaa.com 7. http://www.usphl.com 8. http://www.nwhleague.com
Австралия	http://www.theaihl.com В случае отсутствия информации: http://www.iha.org.au
Австрия	https://www.eishockey.at В случае отсутствия информации: http://www.hockey.at
Беларусь	http://www.hockey.by
Германия 1. DEL 2. DEL 2 3. ОБЕРЛИГА	 1. http://www.del.org 2. http://www.del-2.org 3. http://www.gamepitch.de В случае отсутствия информации: http://www.deb-online.de
Дания	http://www.ishockey.dk
Эстония	http://www.eestihoki.ee
Тайвань	http://www.taiwanhockey.com/cthl
Турция	https://www.tbhf.org.tr
Испания	http://www.fedhielo.com
Италия	http://www.fisg.it
Латвия	http://www.lhf.lv
Польша	https://polskihokej.eu В случае отсутствия информации: https://hokej.net
Литва	http://www.hockey.lt
Хорватия	http://www.hrhokej.net
Канада 1. OHL 2. QMJHL 3. CHL 4. BCHL 5. CCHL 6. WHL 7. CWHL 8. LHJQ 9. OJHL 10. RBC 11. VIJHL 12. OUA 13. SJHL	 1. http://www.ontariohockeyleague.com 2. http://www.theqmjhl.ca 3. http://www.chl.ca 4. http://www.bchl.ca 5. http://www.thecchl.ca 6. http://www.whl.ca 7. http://www.thecwhl.com 8. http://www.lhjaaaq.com 9. http://www.ojhl.ca 10.http://www.hockeycanada.ca 11.http://www.vijhl.com 12.http://www.oua.ca 13.http://www.sjhl.ca
Венгрия	http://www.jegkorongszovetseg.hu
Казахстан	https://pro.ligasy.kz/kz
Япония	http://www.jihf.or.jp
Великобритания	http://www.eliteleague.co.uk
Новая Зеландия	https://www.nzihl.com
Норвегия	http://www.hockey.no
Швеция	http://www.shl.se В случае отсутствия информации: http://www.swehockey.se
Швейцария	http://www.sihf.ch
Украина	http://fhu.com.ua
Чехия	http://www.hokej.cz

Румыния	http://www.rohockey.ro
Россия 1. КХЛ (KHL) 2. ВХЛ (VHL) 3. ВХЛ-Б (VHL B) 4. МХЛ (MHL) 5. НМХЛ (MNHL) 6. Жен. Хоккейная Лига 7. Лига ПРО (3х10) 8. 3HL 9. 5HL 10.XHL 11. РХЛ	 1. http://www.khl.ru 2. http://www.vhlru.ru 3. http://www.vhl.su 4. https://mhl.khl.ru/ 5. https://nmhl.fhr.ru 6. https://whl.khl.ru 7. https://hockey.sport-liga.pro 8. https://bigsports.ru 9. https://bigsports.ru 10. https://bigsports.ru 11. https://rhl-rus.ru/ В случае отсутствия информации: https://r-hockey.ru
Словакия	https://www.hockeyslovakia.sk/sk
Словения	http://www.hokej.si
Финляндия	http://www.liiga.fi В случае отсутствия информации: http://www.mestis.fi
Франция	http://www.hockeyfrance.com
БАСКЕТБОЛ	
Международные первенства ФИБА (FIBA)	http://www.fiba.com
Европейские первенства 1. FIBA EUROPE 2. Лига Чемпионов 3. Европейская лига (женщины)	 1. http://www.fibaeurope.com 2. http://www.championsleague.basketball 3. http://ewbl.eu
Кубок Европы	http://eurocupbasketball.com
Евролига ULEB	http://www.euroleague.net В случае отсутствия информации: http://www.eurocupbasketball.com
Североевропейская лига	https://www.enbleague.eu
Адриатическая Лига Адриатическая Лига Второй Дивизион	http://www.aba-liga.com http://druga.aba-liga.com
Кубок Альпы-Адрия	http://www.alpeadriacup.com
Балканская лига	http://www.balkanleague.net
Балтийская лига	http://www.bbl.net
Единая Лига ВТБ Единая молодежная лига ВТБ	http://www.vtb-league.com http://www.vtbyouth-league.com В случае отсутствия информации: http://www.pro100basket.ru
Юго-Восточная азиатская лига	http://abl.web.geniussports.com
FIBA 3X3	http://www.fiba.basketball В случае отсутствия информации: https://fiba3x3.com
Лига BIG 3	http://big3.com
Лига BNXT	https://bnxtleague.com
YOUNG 3	http://www.championsbasketballnetwork.com
Мировая университетская серия	https://wubseries.com
Албания	https://fshb.basketball
Алжир	http://www.basketalgerie.com
ОАЭ	https://uae.basketball
США 1. NBA	 1. http://www.nba.com

2. WNBA 3. NCAA 4. NAIA 5. G LEAGUE 6. WNCCA	2. http://www.wnba.com 3. https://www.espn.com 4. http://www.naia.org 5. http://gleague.nba.com 6. http://www.espn.com
Ангола	http://www.fab.ao В случае отсутствия информации: https://www.afrobasket.com/Angola/basketball.aspx
Антигуа и Барбуда	http://www.antiguabasketball.com
Австралия 1. Чемпионат Австралии 2. Чемпионат Австралии (женщины)	 1. http://www.nbl.com.au (мужчины) 2. http://www.wnbl.com.au (женщины) В случае отсутствия информации: http://www.australia.basketball
Австрия	https://www.basketballaustria.at
Аргентина	http://www.lnb.com.ar В случае отсутствия информации: http://www.argentina.basketball/tfb https://fbpm.com.ar
Бахрейн	https://basketball.bh В случае отсутствия информации: http://bba.web.geniussports.com
Беларусь	http://www.bbf.by
Бельгия	http://www.euromillionsbasketball.be В случае отсутствия информации: http://www.awbb.be https://www.basketbal.vlaanderen
Боливия	http://fbol.web.geniussports.com
Босния и Герцеговина	http://www.basket.ba
Болгария	http://www.bgbasket.com В случае отсутствия информации: https://basketball.bg
Бразилия 1. Чемпионат Бразилии 2. LSB 3. ГОЯНО 4. КАРИОКА 5. ПАУЛИСТА 6. ПАРАНАЭНСЕ 7. КАТАРИНЕНСЕ	 1. http://www.lnb.com.br 2. http://www.ligasuperbasketball.com 3. https://esportegoiano.com.br/basquete 4. http://www.fberj.com.br/Default.aspx 5. https://www.fpb.com.br 6. https://www.basqueteparana.com.br 7. https://www.basket-fcb.com.br В случае отсутствия информации: https://basket-fcb.com.br
Германия 1. Чемпионат Германии 2. PRO A/B	 1. https://www.easycredit-bbl.de/ 2. http://www.2basketballbundesliga.de В случае отсутствия информации: http://www.dbbl.de
Гватемала	http://www.baloncestoguatemala.com В случае отсутствия информации: https://fnbg.com.gt
Дания	http://www.basketligaen.dk (мужчины) https://kvindebasketligaen.dk (женщины)
Доминиканская Республика	 http://drl.web.geniussports.com В случае отсутствия информации: http://www.lnb.do
Эквадор	http://www.feb.ec
Эстония	http://www.basket.ee
Таиланд	http://www.bsatthai.org
Тайвань	https://ctba.meetagile.com/index.html В случае отсутствия информации: https://pleagueofficial.com https://t1league.basketball
Тунис	http://www.ftbb.org.tn

Турция	http://www.tbl.org.tr В случае отсутствия информации: http://www.tbf.org.tr
Индонезия 1. Чемпионат Индонезии 2. SRIKANDI CUP 3. PERBASI CUP	 1. https://iblindonesia.com/ 2. https://perbasi.or.id/srikandi-cup 3. http://perbasi.web.geniussports.com В случае отсутствия информации: http://www.mainbasket.com https://iblindonesia.com
Ирландия	https://www.basketballireland.ie
Исландия	http://www.kki.is
Испания 1. Чемпионат Испании 2. LEB Oro 3. LEB PLATA	 1. http://www.acb.com 2. http://www.leboro.es/inicio.aspx 3. http://www.lebplata.es/inicio.aspx В случае отсутствия информации: http://www.feb.es
Израиль	http://www.basket.co.il В случае отсутствия информации: http://www.ibasketball.co.il
Италия 1. Чемпионат Италии 2. Чемпионат Италии (женщины)	 1. http://www.legabasket.it (мужчины) 2. http://www.legabasketfemminile.it (женщины) В случае отсутствия информации: http://www.fip.it https://www.legapallacanestro.com
Иран	http://www.iribf.ir
Ирак	https://www.asia-basket.com/Iraq/basketball.aspx В случае отсутствия информации: https://www.iraq.basketball
Латвия	http://www.basket.lv
Польша 1. Чемпионат Польши 2. Чемпионат Польши (женщины)	 1. http://www.plk.pl (мужчины) 2. http://www.basketligakobiet.pl (женщины) В случае отсутствия информации: http://rozgrywki.pzkosz.pl
Ливан	http://flb.web.geniussports.com
Литва 1. LKL 2. NKL 3. KKML 4. MOTERU	 1. http://www.lkl.lt) 2. http://www.nklyga.lt 3. http://www.kkml.lt 4. http://www.moterulyga.lt
Хорватия	http://www.hks-cbf.hr
Камерун	http://www.fecabasket.com
Канада	http://www.nblcanada.com
Кипр	http://www.basketball.org.cy
Киргизия	http://www.basketball.kg
Косово	http://www.basketbolli.com
Кот д'Ивуар	https://fibb.basketball
Куба	https://www.inder.gob.cu
Армения	https://bfa.am
ЮАР	https://bnlsa.com
Северная Македония	https://www.sbl.sa
Южная Корея	http://www.kbl.or.kr (мужчины) http://www.wkbl.or.kr (женщины)
Индия	http://www.basketballfederationindia.org
Гонконг	http://www.basketball.org.hk
Иордания	http://www.jbf.jo
Греция 1. Чемпионат Греции	 1. http://www.esake.gr (мужчины)

2. Чемпионат Греции (женщины) 3. Второй Дивизион 4. Чемпионат Аттики 5. Чемпионат Южной Аттики	2. http://www.basket.gr (женщины) 3. http://www.basketa2.gr 4. http://www.eska.gr 5. http://www.eskana.gr
Венгрия	http://hunbasket.hu
Казахстан	https://www.nbf.kz
Япония 1. Чемпионат Японии 2. Чемпионат Японии (женщины)	 1. http://www.bleague.jp 2. https://www.wjbl.org (женщины) В случае отсутствия информации: http://cibacopa.org
Мадагаскар	https://www.afrobasket.com/Madagascar/basketball.aspx
Малайзия	http://maba.com.my
Мальта	http://maltabasketball.web.geniussports.com
Мали	https://www.basketmali.com
Макао	http://www.basketball.org.mo
Македония	http://www.mkf.mk
Марокко	https://www.frmbb.ma
Великобритания	http://www.bbl.org.uk (мужчины) http://www.wbbl.org.uk (женщины)
Мексика	http://www.lnbp.com.mx В случае отсутствия информации: http://cibacopa.org http://www.abemexico.org
Молдова	http://moldova.basketball
Монтенегро	http://www.kscg.me
Монголия	http://mnba.mn/mnba
Нидерланды	https://basketball.nl/
Никарагуа	http://abn.web.geniussports.com
Новая Зеландия	http://www.nznbl.basketball В случае отсутствия информации: http://www.basketball.org.nz
Норвегия	http://www.basket.no
Швеция 1. Чемпионат Швеции 2. Чемпионат Швеции (женщины)	1. http://basketliganherr.se 2. http://basketligandam.se В случае отсутствия информации: https://www.sbldam.se https://www.basket.se
Швейцария	https://swiss.basketball
Уганда	https://fuba.basketball
Узбекистан	http://www.uzbekistan.basketball/ru
Украина	http://www.fbu.ua
Уругвай	http://www.fubb.org.uy
Чехия	http://www.cbf.cz В случае отсутствия информации: http://www.zenskybasket.cz
Чили 1. Чемпионат Чили 2. Либсентро	 1. http://www.lnb.cl 2. https://www.lnbchile.com
Китай 1. NBL	https://www.cbaleague.com/#/ http://www.cba.net.cn В случае отсутствия информации: http://sports.sina.com.cn/cba http://sport-beijing.com
Панама	http://www.fepaba.com.pa
Перу	http://www.ligadelima.com
Португалия	http://www.fpb.pt В случае отсутствия информации: http://live.fibaeurope.com

Пуэрто-Рико	http://www.bsnpr.com
Руанда	http://ferwaba.web.geniussports.com В случае отсутствия информации: https://www.afrobasket.com/Rwanda/basketball.aspx
Румыния	http://www.frbaschet.ro
Россия 1. Лига 3X3 PRO 2. Rocket League	http://www.russiabasket.ru http://3x3spb.ru https://alfabasket.ru В случае отсутствия информации: http://pro100basket.ru
Сальвадор	https://fesabal.web.geniussports.com
Саудовская Аравия	http://www.sbl.sa
Сенегал	http://basketsenegal.com
Сербия 1. Чемпионат Сербии 2. Чемпионат Сербии (женщины)	1. http://www.kls.rs 2. https://lige.kss.rs/ В случае отсутствия информации: http://www.lige.kss.rs
Сингапур	http://www.bas.org.sg
Сирия	http://www.syrbf.org
Словакия 1. Чемпионат Словакии 2. Чемпионат Словакии (женщины)	1. http://www.basketliga.sk 2. https://www.exz.sk/home
Словения	http://www.kzs.si
Венесуэла	http://www.lpb.com.ve В случае отсутствия информации: http://fvb.web.geniussports.com
Вьетнам	https://www.vba.vn
Грузия	http://www.gbf.ge
Катар	http://www.qatarbasketball.qa/ar
Филиппины 1. PBA 2. PBA D 3. METRO 4. MPBL	1. http://www.pba.ph 2. http://www.pba.ph 3. http://mmsf.web.geniussports.com 4. http://www.mpbl.web.geniussports.com В случае отсутствия информации: https://www.teampilipinas.info
Финляндия	http://www.basket.fi
Франция 1. Чемпионат Франции 2. Чемпионат Франции (женщины)	1. http://www.lnb.fr 2. http://www.basketlfb.com В случае отсутствия информации: http://www.basketlfb.com
ТЕННИС	
Первенство ATP	http://www.atpworldtour.com
Кубок ATP CUP	https://www.atpcup.com
NITTO ATP FINALS	https://www.nittoatpfinals.com
Первенство WTA	http://www.wtatennis.com
Первенство ITF	http://www.itftennis.com
Открытый чемпионат Франции – Ролан Гаррос	http://www.rolandgarros.com
Открытый чемпионат Америки	https://www.usopen.org/index.html
Открытый чемпионат Австралии	http://www.ausopen.com
Уимблдон	http://www.wimbledon.com
Кубок Дэвиса	http://www.daviscup.com

Кубок Билли Джин Кинг	https://www.billiejeankingcup.com/en/home.aspx
Кубок Федерации	http://www.fedcup.com
Кубок Хопмана	http://www.hopmancup.com
Next Generation ATP Finals	http://www.nextgenatpfinals.com
Чехия. Экстралига	http://tenisovaextraliga.cz
НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС	
Международные первенства	http://www.ittf.com
Европейские первенства	http://www.ettu.org
Серия Челленджер (Challenge Series)	http://challengerseries.net
Кубок TT	http://www.tt-cup.com
SETKA CUP	https://setkacup.com
Австрия	https://www.ttbundesliga.at/index.php
Германия	https://www.tischtennis.de/1bld.html
Польша	http://ligi.pzts.pl
Венгрия	www.moatsz.hu/index.php/eredmenyek/nemzeti-bajnoksag
Чехия	https://stis.ping-pong.cz
Россия	https://www.sport-liga.pro/ru
Франция	http://www.fftt.com
Армения	https://www.tennisliga.live
ВОЛЕЙБОЛ	
Международные первенства	http://www.fivb.com
Европейские первенства	http://www.cev.lu
Восточноевропейские первенства	https://eevza.eu
Западноевропейские первенства	http://wevza.com
Североевропейские первенства	http://www.nevza.org
Средняя европейская лига	http://mevza.volleynet.at
Азиатские первенства	https://asianvolleyball.net
Америка	https://www.norceca.net
Африка	https://www.cavb.org
Южная Америка	http://www.voleysur.org/v2/index.asp
Ассоциация малых государств	https://cevsca.com
Азербайджан	http://avf.az
Алжир	http://www.afvb.org
США	https://usavolleyball.org В случае отсутствия информации: https://www.ncaa.com
Англия	http://www.volleyballengland.org
Австралия	http://www.volleyballaustralia.org.au
Австрия	http://www.volleynet.at
Аргентина	http://www.aclav.com
Барбадос	https://volleybarbados.com
Беларусь 1. Лига ПРО	https://bvf.by 1. https://volley.sport-liga.pro
Бельгия	http://www.volleyvlaanderen.be
Босния и Герцеговина	http://osbih.ba/v2
Болгария	https://bvf.bg
Бразилия	http://www.cbv.com.br
Германия	http://www.volleyball-bundesliga.de

Гватемала	https://fedevoleibolguate.gt
Дания	http://www.volleyliga.dk
Доминиканская Республика	http://www.fedovoli.org
Замбия	https://www.cavb.org
Эстония	http://www.evf.ee
Таиланд	http://volleyball.or.th/volley
Тайвань	http://tvl.ctvba.org.tw
Тунис	http://www.ftvb.org
Турция	http://www.tvf.org.tr
Индонезия	https://www.pbvsi.or.id
Ирландия	http://www.volleyballireland.com
Исландия	http://www.bli.is
Испания	http://www.rfevb.com
Италия	http://www.legavolley.it (мужчины) http://www.legavolleyfemminile.it (женщины)
Иран	http://www.iranvolleyball.com
Латвия	http://www.volejbols.lv
Польша	http://www.plusliga.pl (мужчины) http://www.orlen-liga.pl (женщины)
Ливан	http://www.lebvolley.com
Литва	http://www.ltf.lt
Люксембург	http://www.flvb.lu/online/www/content/home/FRE/index.html
Хорватия	https://hos-cvf.hr
Камерун	http://www.fecavolley.net
Канада	https://volleyball.ca
Кипр	http://www.volleyball.org.cy
Киргизия	https://sport.akipress.org
Косово	https://fvk-ks.org
Коста-Рика	https://www.costaricavolleyball.com
ЮАР	https://www.volleyballsouthafrica.co.za
Южная Корея	http://www.kovo.co.kr
Северная Македония	http://www.vfmkd.mk
Индия	http://www.volleyballindia.com
Гонконг	https://www.vbahk.org.hk
Греция	http://www.volleyleague.gr В случае отсутствия информации: http://www.volleyball.gr
Венгрия	http://www.hunvolley.hu
Казахстан	http://www.volley.kz
Япония	http://www.vleague.or.jp
Монголия	https://mva.mn
Ямайка	https://jamaicavolleyball.org
Вьетнам	https://vfv.org.vn
Мальта	http://www.maltavolleyball.org
Монтенегро	https://odbojka.me
Нидерланды	http://www.volleybal.nl
Норвегия	http://www.volleyball.no
Швеция	http://www.volleyboll.se
Швейцария	http://www.volleyball.ch
Украина	http://www.fvu.in.ua
Уругвай	https://livosur.org
Чехия	http://www.cvf.cz

Чили	https://www.fevochi.cl
Китай	http://www.volleychina.org
Перу	http://www.fpv.com.pe
Португалия	http://www.fpvoleibol.pt
Пуэрто-Рико	https://fedpurvoli.com
Румыния	http://www.frvolei.ro
Россия	http://www.volley.ru
Сербия	https://www.ossrb.org
Словакия	http://www.svf.sk
Словения	http://www.odbojka.si
Катар	https://volleyball.qa
Филиппины	https://pvl.ph В случае отсутствия информации: http://www.v-league.ph
Финляндия	http://www.mestaruusliiga.fi
Франция	http://www.ffvb.org
КИБЕРСПОРТ	
КИБЕРФУТБОЛ	https://efootball.sport-liga.pro/pro https://football.esportsbattle.com В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРБАСКЕТБОЛ	https://basket.sport-liga.pro https://basketball.esportsbattle.com В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРХОККЕЙ	https://hockey.sport-liga.pro https://hockey.esportsbattle.com В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРТЕННИС	https://tennis.sport-liga.pro В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРРЕГБИ	http://twitch.tv
КИБЕРБЕЙСБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕРГАНДБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕРВОЛЕЙБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕР UFC	http://twitch.tv
КИБЕР-АВСТРАЛИЙСКИЙ ФУТБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕР-АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕР-ФЛОРБОЛ	http://twitch.tv
COUNTER-STRIKE	https://www.hltv.org В случае отсутствия информации: https://egamersworld.com
DOTA 2	https://dltv.org В случае отсутствия информации: https://egamersworld.com
HEARTHSTONE	http://www.eu.battle.net/hearthstone/ru В случае отсутствия информации: https://playhearthstone.com/ru-ru
HEROES OF THE STORM	https://heroesofthestorm.com/ru-ru В случае отсутствия информации: https://egamersworld.com
LOL	http://www.lolesports.com В случае отсутствия информации: https://egamersworld.com
STARCRAFT 2	https://starcraft2.com/ru-ru В случае отсутствия информации: https://egamersworld.com
ЕДИНОБОРСТВА	
1. UFC	1. http://www.ufc.com

2. BELLATOR 3. GLORY 4. WSOF 5. TITAN 6. M1 GLOBAL 7. ACA 8. LEGACY FA 9. Hardcore Fighting Championship	2. http://www.bellator.com 3. https://www.glorykickboxing.com 4. http://www.wsof.com 5. http://www.titanfighting.com 6. https://m-1global.com 7. http://www.aca-mma.com 8. https://www.lfa.com 9. www.youtube.com/c/hardcorefightingchampionship, либо https://www.youtube.com/@hfcmma В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
ГАНДБОЛ	
Международные первенства	http://www.ihf.info
Европейские первенства	http://www.eurohandball.com
Европейская Лига Чемпионов	http://www.ehfcl.com
Юго-восточная Лига	http://www.seha-liga.com
Азиатские первенства	https://asianhandball.org/?lang=en
Америка	https://handballsca.com/en
Англия	http://www.englandhandball.com
Австрия	https://www.spusuliga.at
Аргентина	http://handballargentina.org/cah
Беларусь	http://www.handball.by
Бельгия	http://www.handball.be
Босния и Герцеговина	https://www.rukometnisavezbih.com
Бразилия	https://cbhb.org.br/v1
Болгария	http://www.bulgarianhandball.eu
Германия	http://www.dkb-handball-bundesliga.de В случае отсутствия информации: http://www.hbf-info.de
Дания	http://www.dhf.dk
Египет	https://www.ehf.com.eg
Эстония	http://www.handball.ee
Тунис	http://www.handball.tn
Турция	http://www.thf.gov.tr
Ирландия	http://www.olympichandball.org
Исландия	http://www.hsi.is
Испания	http://www.asobal.es В случае отсутствия информации: http://www.rfebm.net
Италия	http://www.figh.it
Иран	http://www.irhf.ir
Латвия	http://www.handball.lv
Польша	http://www.zprp.pl
Литва	http://www.rankiniolyga.lt
Люксембург	http://www.flh.lu
Хорватия	http://www.hrs.hr
Камерун	https://www.fecahand.net
Кипр	http://www.chf.com.cy
Косово	https://kosovahandball.info
Южная Корея	http://www.handballkorea.com
Греция	http://www.handball.org.gr
Венгрия	https://www.mksz.hu
Япония	https://www.jhl.handball.jp/eng
Македония	http://www.macedoniahandball.com.mk

Мальта	https://www.maltahandball.com
Монтенегро	https://www.rscg.me
Нидерланды	https://www.handbal.nl
Норвегия	http://www.handball.no
Шотландия	https://www.scottishhandball.com
Швеция	http://www.svenskhandboll.se
Швейцария	http://handball.ch
Грузия	https://www.handball.org.gr/index.php
Украина	http://www.handball.net.ua
Чехия	https://www.handball.cz
Китай	http://handball.sport.org.cn
Португалия	http://www.fpa.pt
Румыния	http://www.frh.ro
Россия	http://www.rushandball.ru
Сербия	https://arkus-liga.rs
Словакия	http://www.slovakhandball.sk
Словения	http://www.rokometna-zveza.si
Катар	http://www.qatarhandball.com
Кувейт	https://handball.org.kw/?lang=en
Финляндия	http://www.finnhandball.net
Франция	https://www.ffhandball.fr/
ПЛЯЖНЫЙ ГАНДБОЛ	https://www.ihf.info/
ВОДНОЕ ПОЛО	
Международные первенства	http://www.fina.org
Европейские первенства	http://www.len.eu
Азиатские первенства	https://ocasia.org
Америка	https://www.panamsports.org
Региональная лига (RWP)	http://www.rwp-league.com В случае отсутствия информации: https://regionalnavaterpololiga.com
США	https://usawaterpolo.org
Англия	http://www.bwpl.org
Австралия	https://www.waterpoloaustralia.com.au
Австрия	https://www.oewl.at
Болгария	https://waterpolobg.com
Германия	https://www.dsv.de/wasserball
Турция	http://sutopu.gov.tr
Испания	http://www.rfen.es
Израиль	https://isrwp.co.il
Италия	https://www.federnuoto.it
Польша	http://www.pilkawodna.waw.pl
Литва	https://lvfed.lt
Хорватия	http://www.hvs.hr
Кипр	https://koek.org.cy
Голландия	https://www.knzb.nl
Греция	http://www.koe.org.gr
Венгрия	http://www.waterpolo.hu
Великобритания	https://www.bwpl.org
Молдова	http://www.waterpolomd.com
Монтенегро	http://wpolo.me
Норвегия	https://svomming.no
Швейцария	https://www.swiss-aquatics.ch

Грузия	https://www.gapolo.com
Чехия	https://csvp.cz
Португалия	https://fpnatacao.pt
Россия	http://www.waterpolo.ru
Сербия	http://www.waterpoloserbia.org
Словакия	https://swimmsvk.sk/vysledky/vodne-polo
Словения	https://zvds.si
Украина	http://www.water-polo.com.ua
Финляндия	https://www.uimaliitto.fi
Франция	https://ffn.extranat.fr В случае отсутствия информации: https://www.ffnatation.fr
ПЛЯЖНЫЙ ФУТБОЛ	http://www.beachsoccer.com
Международные первенства	http://www.beachsoccer.com
Россия	http://www.beachsoccer.ru В случае отсутствия информации: https://bsrussia.com
БИАТЛОН	http://www.biathlonworld.com
ФУТЗАЛ	
Международные первенства	http://www.fifa.com
Европейские первенства	http://www.uefa.com
Азиатские первенства	https://www.the-afc.com/competitions
Англия	https://www.thefa.com
США	http://www.futsal.com
Аргентина	https://www.afa.com.ar/es
Беларусь	https://mini-football.by
Бельгия	http://www.futsalbelgium.com
Босния и Герцеговина	https://www.nfsbih.ba/en
Бразилия 1. ГАУЧО (GAUCHO) 2. ГОЯНО (GOIANA) 3. КАРИОКА (CARIOCA) 4. ПАРАНАЭНСЕ (PARANAENSE) 5. ПАУЛИСТА (PAULISTA) 6. ПЕРНАМБУКАНО (PERNAMBUCANO)	http://www.ligafutsal.com.br 1. http://www.ligagaucha.com.br 2. https://www.futsalgoianooficial.com 3. https://ligacariocadefutsal.com.br 4. http://www.futsalparana.com.br 5. https://ligapaulistafutsal.com.br 6. https://futsalpe.com.br
Болгария	https://bfunion.bg
Германия	http://www.fussball.de/homepage
Гватемала	http://futsalguatemala.com.gt
Эстония	http://jalgpall.ee
Таиланд	https://www.ftlofficial.com/index.php
Тайвань	https://www.ctfa.com.tw/tfl.html
Турция	https://www.tff.org
Туркменистан	http://tff.com.tm/ru
Индонезия	https://futsalindonesia.org
Ирландия	https://www.irishfa.com/news/categories/futsal
Испания	http://www.lnfs.es
Италия	http://www.divisionecalcioa5.it
Латвия	https://lff.lv
Польша	http://futsalekstraklasa.pl
Хорватия	http://www.crofutsal.com
Кипр	https://www.cfa.com.cy
Армения	https://www.ffa.am

Южная Корея	http://www.futsal.or.kr
Индия	https://www.the-aiff.com/futsal
Греция	http://www.futsalhellas.com
Венгрия	http://www.futsalhungary.hu
Казахстан	https://kff.kz
Япония	http://www.fleague.jp
Мальта	https://futsal.md
Молдова	https://futsal.md
Нидерланды	https://www.eredivisie-zaalvoetbal.nl
Швеция	https://www.svenskfotboll.se
Швейцария	https://www.football.ch
Вьетнам	https://www.vff.org.vn/futsal-toan-quoc-574
Грузия	https://gff.ge/ge
Украина	http://www.futsal.com.ua
Уругвай	https://futsaluruguay.com
Чехия	http://www.efutsal.cz В случае отсутствия информации: http://www.fotbal.cz
Китай	http://www.thecfa.cn/cfafsl/index.html
Португалия	http://www.futsalportugal.com В случае отсутствия информации: http://www.fpf.pt
Румыния	http://www.frf.ro В случае отсутствия информации: http://www.frfotbal.ro
Россия	http://www.amfr.ru
Саудовская Аравия	https://www.saff.com.sa/en
Сербия	http://www.fss.rs
Словакия	http://www.futsalslovakia.sk
Словения	https://www.futsal.si/1sfl
Катар	https://www.qfa.qa/futsal-leaguek
Финляндия	https://www.palloliitto.fi/info/futsal
Франция	https://www.fff.fr
ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ	http://www.fivb.org
БЕЙСБОЛ	
Международные первенства	http://www.wbsc.org
Европейские первенства	http://www.baseballeurope.com
Азиатские первенства	http://www.baseballasia.org
Америка 1. Американская Ассоциация 2. Карибская Серия	 1. https://aabaseball.com 2. https://www.seriedelcaribe.net
США 1. MLB 2. MiLB 3. NCAA	 1. http://www.mlb.com 2. http://www.milb.com 3. http://www.ncaa.com
Австралия	https://theabl.com.au
Доминиканская Республика	https://lidom.com
Тайвань	http://www.cpbl.com.tw
Испания	https://www.rfebs.es
Италия	http://www.theibl.ca
Колумбия	http://www.lcbp.com.co
Куба	http://www.beisbolcubano.cu В случае отсутствия информации: https://www.beisbolencuba.com
Южная Корея	http://eng.koreabaseball.com
Япония	http://www.npb.or.jp

Мексика 1. LMP 2. LMB	 1. http://www.lmp.mx 2. https://www.milb.com/mexican
Нидерланды	http://www.knbsb.nl
Никарагуа 1. LBNP 2. GPO	 1. https://lbpn.com.ni 2. https://beisbolgpo.net
Чехия	https://m.baseball.cz
Китай	http://baseball.sport.org.cn
Пуэрто-Рико	http://www.ligapr.com
Венесуэла 1. LVBP 2. LMBP	 1. https://www.lvbp.com 2. https://lmbp.net
СОФТБОЛ	
Международные первенства	http://www.wbsc.org/
США (NCAA)	https://www.ncaa.com/sports/softball/d1
АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ	
Международные первенства	http://www.americanfootball.sport
Европейские первенства	http://www.eurobowl.info
США 1. NFL 2. NCAA 3. XFL	 1. http://www.nfl.com 2. http://www.ncaa.com 3. http://www.xfl.com
Австрия	http://www.football.at
Германия	https://www.afvd.de
Польша	http://plfa.pl
Канада	http://www.cfl.ca
Россия	https://fafr.pro/
Финляндия	https://jenkkifutis.fi
СНУКЕР	https://wst.tv В случае отсутствия информации: https://wpbsa.com http://www.snooker.org https://snookerscores.net https://cuetracker.net
БАДМИНТОН	http://www.bwfbadminton.org В случае отсутствия информации: http://www.tournamentsoftware.com
ДАРТС	
Международные первенства	https://dartswdf.com
PDC	http://www.pdc.tv
MODUS SUPER SERIES	https://modussuperseries.com
ЛИГА РЕГБИ	
Международные первенства	http://www.rlwc2021.com
Европейские первенства	http://www.rlef.eu.com
Азиатские первенства	http://www.asiapacificrl.com
США	https://usarl.org
Англия	http://www.rugby-league.com
Австралия 1. NRL 2. NSW	 1. http://www.nrl.com 2. http://www.nswrl.com.au
Франция	https://www.ffr13.fr
ХОККЕЙ С МЯЧОМ	
Международные первенства	http://www.worldbandy.com

США	https://www.usabandy.com
Норвегия	http://www.bandyforbundet.no
Швеция	http://www.svenskbandy.se
Россия	http://www.rusbandy.ru
Финляндия	http://www.finbandy.fi
БОКС	http://www.boxrec.com В случае отсутствия информации: http://www.rusboxing.ru
АВТОСПОРТ	http://www.formula1.com
ВЕЛОСПОРТ	http://www.uci.org
СОЮЗ РЕГБИ	
1. Международные первенства 2. UNITED RUGBY CHAMPIONSHIP	1. http://www.irb.com 2. https://www.unitedrugby.com В случае отсутствия информации: http://www.worldrugby.org
Европейские первенства 1. EPCRUGBY 2. GUINNESS 6 NATIONS	1. http://www.epcrugby.com 2. http://www.sixnationsrugby.com В случае отсутствия информации: http://www. rugbyeurope.eu
США	https://www.usarugby.org В случае отсутствия информации: http://www.usmlr.com
Англия	http://www.englandrugby.com В случае отсутствия информации: http://www.premiershiprugby.com
Австралия	http://www.rugby.com.au
Аргентина	https://urba.org.ar
Ирландия	http://www.irishrugby.ie
Испания	http://www.ferugby.es
Италия	http://www.federugby.it
Польша	https://pzrugby.pl
ЮАР	https://www.sarugby.co.za
Япония	https://league-one.jp
Новая Зеландия	http://www.heartlandchampionship.co.nz
Шотландия	https://www.scottishrugby.org
Грузия	https://rugby.ge/en
Уэльс	http://www.wru.wales
Румыния	http://www.frr.ro
Россия	https://rugby.ru/
Франция	http://www.lnr.fr В случае отсутствия информации: https://competitions.ffr.fr
КРИКЕТ	
Международные первенства	http://www.icc-cricket.com
Европейские первенства	https://www.ecn.cricket
США	https://www.espncricinfo.com
ОАЭ	https://emiratescricket.com https://www.ilt20.ae https://ttensports.com В случае отсутствия информации: https://www.espncricinfo.com https://www.fancode.com/cricket https://cricheroes.in
США НАЦИОНАЛЬНОЕ ПЕРВЕСТВО	https://usacricket.org https://www.cricuspl.com

ПРЕМЬЕР ЛИГА	*В случае отсутствия информации*: https://cricclubs.com
Англия	https://www.ecb.co.uk *В случае отсутствия информации*: https://live.nvplay.com/ecb https://www.espncricinfo.com
Вест-Индия	https://www.windiescricket.com
Австралия	https://www.cricket.com.au
Афганистан	https://cricket.af
Тайвань	https://www.taipeit10league.com
Ирландия	https://www.cricketireland.ie
Канада	https://gt20.ca
Индия 1. Премьер-лига S20 2. Мумбай S20 3. Тамил Наду 4. Премьер-лига Карнатаки 5. JFSC	 1. https://www.iplt20.com 2. https://www.t20mumbai.com 3. http://tnpl.tnca.cricket 4. http://kpl.cricket http://www.jfsc.in/JFSC *В случае отсутствия информации*: https://cricheroes.in
ЮАР	https://www.windiescricket.com *В случае отсутствия информации:* https://www.pitchvision.com https://www.espncricinfo.com https://www.fancode.com/cricket
Гонконг	https://www.hkcricket.org
Япония	https://cricket.or.jp *В случае отсутствия информации:* https://cricclubs.com/cricketorjp
Малайзия	https://www.cricketmalaysia.com
Нидерланды	https://matchcentre.kncb.nl
Норвегия	https://cricketforbundet.no *В случае отсутствия информации:* https://cricclubs.com/NCF https://www.espncricinfo.com https://www.fancode.com/cricket
Новая Зеландия	http://www.supersmash.co.nz *В случае отсутствия информации:* https://scoring.nzc.nz https://www.espncricinfo.com https://www.fancode.com/cricket
Шри-Ланка	https://srilankacricket.lk *В случае отсутствия информации:* https://www.espncricinfo.com
Пакистан	https://www.pcb.com.pk *В случае отсутствия информации:* https://www.crickslab.com https://www.espncricinfo.com
Уганда	http://www.ugandacricket.com *В случае отсутствия информации:* http://www.ugcricket.com https://www.fancode.com/cricket
Катар	https://www.qatarcricketassociation.org
Кувейт	https://www.qatarcricketassociation.org
ГОЛЬФ	http://www.golf.tv
КЕРЛИНГ	
Международные первенства	http://www.worldcurling.org
Англия	http://www.curlingengland.com
Канада	http://www.curling.ca
ЛЕГКАЯ АТЛЕТИКА	http://www.iaaf.org

МОТОСПОРТ	http://www.motogp.com
СЕРФИНГ	http://www.worldsurfleague.com
БОРЬБА	
Международные первенства	https://uww.org
Россия	https://wrestrus.ru В случае отсутствия информации: https://wrestdag.ru
ФЛОРБОЛ	
Международные первенства	http://www.floorball.org
Дания	http://www.floorball.dk
Эстония	https://www.saalihoki.ee
Латвия	https://www.floorball.lv
Норвегия	http://www.innebandy.no
Швейцария	http://www.swissunihockey.ch
Швеция	http://www.innebandy.se
Чехия	http://www.ceskyflorbal.cz
Словакия	https://www.szfb.sk/sk
Финляндия	http://www.salibandy.fi
Франция	http://www.floorball.fr
ХОККЕЙ НА ТРАВЕ	
Международные первенства	http://www.fih.ch
Евролига	http://www.ehlhockey.tv
Азиатские первенства	http://www.asiahockey.org
Америка	https://www.panamhockey.org/
Африка	https://www.africahockey.org
Австралия	https://www.hockey.org.au/
Австрия	https://www.hockey.at/der-oehv.html
Англия	http://www.englandhockey.co.uk
Бельгия	https://hockey.be
Германия	https://magazin.hockey.de
Испания	http://www.rfeh.es
Италия	http://www.federhockey.it
Индия	http://www.hockeyindia.org
Нидерланды	http://www.hockey.nl
Шотландия	https://www.scottish-hockey.org.uk
Россия	https://www.fhtr.ru
ШАХМАТЫ	http://www.fide.com
ФИГУРНОЕ КАТАНИЕ	http://www.isu.org
КАБАДДИ	https://kabaddiworldcup2025.com
ХЕРЛИНГ	http://www.gaa.ie
СОФТБОЛ	
Международные первенства	http://www.wbsc.org
США (NCAA)	https://www.ncaa.com/sports/softball/d1
СКВОШ	https://www.worldsquash.org/ В случае отсутствия информации: https://psaworldtour.com
ПАДЕЛ-ТЕННИС	https://www.padelfip.com/
КОМПЬЮТЕРНЫЙ СПОРТ	
Армения. Minecraft Fighting Esports League 1. Бой 1 2. Бой 2 3. Линии 1	https://esportsleague.am/

4. Линии 2 5. Система 80 / Система 80+	
АВТОМОДЕЛЬНЫЙ СПОРТ	
Армения 1. «Форсаж» 2. «Форсаж-1»	https://raceliga.am/
НАРДЫ	https://nards.club/live https://nardsleag.ru/
Экспресс 36	https://nardsleag.ru/
Экспресс 37	https://nardsleag.ru/
Экспресс 38	https://nardsleag.ru/
Повышай!	https://nardsleag.ru/
Система 1000	https://nardsleag.ru/
Нарды UPSL	https://upsla.ru/

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

Положения абзаца 2 настоящего пункта не распространяются на пари, предусмотренные пунктами 5.49. – 5.55, 5.59. – 5.64, 5.67, 5.78 настоящих Правил. Если официальный организатор и/или организаторы спортивных соревнований признают результат события, на которое принято такое пари, недействительным (аннулированным), все ставки по данному событию подлежат возврату с расчетом или перерасчетом с коэффициентом «1» (один).

5.2.1. Настоящие Правила азартных игр также включают в себя следующее приложение, являющееся их неотъемлемой частью:

- Приложение № 1 – Регламент киберспортивных ставок.

Указанное Приложение содержит специальные положения, регулирующие порядок заключения, расчёта и признания недействительными пари, заключаемых на отдельные киберспортивные события.

5.2.2. Приложение № 1 подлежит применению:

– в отношении всех интерактивных ставок, заключаемых посредством официального сайта и/или мобильного приложения;

– в отношении ставок, заключаемых в Пунктах приёма ставок, расположенных на всей территории Российской Федерации.

5.3. Виды ставок

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

Экспресс – в этом виде ставок требуется угадать исход более чем одного несвязанных друг с другом событий одновременно (максимальное количество событий в экспрессе– 30). В случае если хотя бы одно событие в экспрессе угадано неверно, весь экспресс считается проигранным. В экспресс можно включать любую комбинацию несвязанных друг с другом событий, если ничто другое не предусмотрено правилами игры настоящего регламента. А также, по усмотрению организатора экспресс ставки могут не приниматься на некоторые события. В экспресс нельзя включать зависимые события: одно и то же событие не может участвовать в экспрессе более одного раза. Если в экспрессе один и тот же исход одного и того же события оказался более одного раза, то за основание для расчета принимается исход с более высоким коэффициентом, а остальные рассчитываются с коэффициентом «1» (один). В случае, если коэффициенты равны, то расчету подлежит только один из этих исходов, остальные рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Коэффициент выигрыша экспресса вычисляется путем перемножения коэффициентов выигрыша всех событий, входящих в экспресс. Выигрыш по экспрессам равен сумме ставки, умноженной на коэффициент выигрыша экспресса.

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

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

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

Выберем исходы событий:

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

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

Вариант (экспресс) 1		Вариант (экспресс) 2		Вариант (экспресс) 3	
Событие, исход	Коэф.	Событие, исход	Коэф.	Событие, исход	Коэф.
Интер М. – Аякс, П1	1.5	Интер М. –Аякс, П1	1.5	Шарапова М. – Иванович А., П2	2.5
Байер Л. – Майнц, Х	3	Шарапова М. – Иванович А., П2	2.5	Байер Л. – Майнц, Х	3

Размер ставки на один вариант (экспресс) системы будет 50 рублей (150/3=50).
Выигрышные варианты в этом случае будут:

Вариант 1 = 1.5 х 3 х 50 рублей = 225 рублей,
Вариант 2 = 1.5 х 2.5 х 50 рублей = 187.5 рублей,
Вариант 3 = 2.5 х 3 х 50 рублей = 375 рублей.
Общий выигрыш системы будет равен сумме выигрышей всех трех вариантов:
225+187.5+375= 787.5 рублей.
В случае неправильного прогноза двух или более событий в системе 2 из 3-х, система считается проигранной (проигрывают все три варианта).
В случае ошибочного прогноза только одного из событий, выигрывает один вариант, входящий в систему. Например, предположим, что в предыдущем примере неправильно спрогнозирован исход события Интер М. - Аякс (игра закончилась победой Аякса), в этом случае варианты 1 и 2 считаются проигранными, а выигрыш системы будет равен сумме выигрыша 3-го варианта - 375 рублей.

5.4. Внесение изменений в билет (Редактор ставки)

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

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

Какие изменения можно делать в билете:

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

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

После ее добавления Вы получаете экспресс ставку:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1

Интер – Ювентус Исход: П2

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

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

Например, была совершена следующая экспресс ставка:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1 – 1.6

Интер – Ювентус Исход: П2 – 1.8

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

После ее добавления получаете следующую экспресс ставку:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1 – 1.6

Интер – Ювентус Исход: П2 –1.8

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

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

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

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

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1 – 1.6

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

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

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

5.5. Основные правила приема ставок

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

5.5.2. Ставки на еще не начавшиеся (Pre-match) события принимаются до фактического начала события. После фактического начала события принимаются только Онлайн ставки (On-line). Ставки, совершенные на какое-либо событие, предложенное Организатором в Линии в разделе “Не начавшиеся события (Pre-match)” по причине/вследствие каких-либо неполадок, подлежат расчету с коэффициентом “1” (один), если последние были совершены после фактического начала события по техническим причинам или вследствие незапланированного изменения официального времени начала событий. Событие, для которого были предложены Онлайн (On-line) ставки, может прерваться и согласно официальной информации продолжиться позже. В этом случае, когда Организатор вновь предлагает ставки для данной игры в разделе “Не начавшиеся события (Pre-match)”, ставки, совершенные Онлайн (On-line), также остаются в силе.

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

Не допускается делать ставки на то событие, к которому тот, кто делает ставку, имеет непосредственную причастность, а также, если данное событие считается договорным. Например, если тот, кто делает ставку, является участником матча, арбитром, владельцем команды, тренером, либо если на основе подтверждения от субъектов спорта (спортивные федерации, профессиональные спортивные лиги, ассоциации, союзы и т.д.), от российских, иностранных или международных организаций, специализирующихся на обнаружении, предупреждении или противодействии спортивным состязаниям с заранее определенным результатом (Sport Integrity Team, Federbet AISBL, Sportradar AG и др.), от других букмекерских контор или из открытых источников, в т.ч., СМИ получена информация о наличии между спортсменами, спортивными судьями, тренерами, руководителями спортивных команд, другими участниками или организаторами официального спортивного соревнования (в том числе их работниками) договоренности об исходе события и т.д.

Делая ставку, Клиент подтверждает, что тот исход события, на который он сделал ставку, ему неизвестен. В случае нарушения данных условий, а также в случае совершения ставок на договорные события Организатор имеет право не оплачивать выигрыш и считать ставку подлежащей оплате с коэффициентом 1. При возникновении сомнений относительно исходов событий и совершенных на них ставок Организатор в случае необходимости (Например, если есть необходимость обратиться в международные организации или необходимо дополнительное исследование) может отложить сроки выплаты ставок до принятия окончательного решения, но не позднее, чем на 3 месяца с момента, когда событие состоялось.

В случае совершения указанных нарушений Организатор имеет право заблокировать игровой счет этого Клиента или применить другие ограничения в отношении игрового счета (Например, применение лимитов для игр, ставок), а также обратиться в соответствующие государственные органы с целью принятия мер, установленных действующим законодательством РФ в связи с явным преступлением, а также в судебном порядке потребовать от Клиента возмещения причиненного ущерба.

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

- В случае выявления фактов пополнения Клиентами своих игровых счетов, совершения ставок и получения выигрышей по украденным или принадлежащим другим лицам банковским картам, открытия игровых счетов по личным данным других лиц, случайного или умышленного раскрытия одним Клиентом пароля другого Клиента и вывода из его игрового счёта суммы/баллов и прочих подобных действий, в результате которых Организатору будет причинён или может быть причинён финансовый или нематериальный ущерб;

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

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

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

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

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

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

- В других случаях нарушения требований, установленных настоящими Правилами.

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

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

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

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

а) обе команды из одного города;

б) игры проводятся в том же городе, в случае международных турниров – в той же стране;

в) когда это финальный этап игры за кубок страны;

г) когда проводится товарищеский матч;

д) когда согласно официальному календарю турнира или чемпионата игра должна была состояться на поле первой команды, однако из-за наличия недостаточных условий или каких-либо препятствий для проведения игры на поле первой команды, она проводится на поле второй команды или на нейтральном поле.

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

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

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

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

5.5.8. Если еще не начавшееся событие переносится не более чем на 24 часа с момента запланированного начала события, ставки сохраняются, а если более чем на 24 часа с момента запланированного начала события, ставки подлежат возврату, если ничто другое не предусмотрено настоящим регламентом.

Если в течение 24 часов становится известно о том, что событие переносится более чем на 24 часа, то окончательное решение насчет того, останутся ли ставки в силе или будут возвращены, принимает букмекерская контора.

Исключения составляют матчи по бейсболу и матчи по хоккею с шайбой, проводимые в форматах (3х5), (3х7), (3х10), (3х15). Для них в положениях, предусмотренных настоящим пунктом, установлено 8 часов вместо 24.

Исключением являются также товарищеские матчи (события), ставки на которые подлежат расчету с коэффициентом «1» (один), если матч задерживается более чем на 24 часа. После получения информации о переносе товарищеского матча (события) в течение 24 часов ставки, сделанные на исходы этого матча (события), рассчитываются с коэффициентом «1» (один) до истечения 24 часов.

В случае отсутствия необходимой информации по статистическим данным через 24 часа после запланированного времени начала события расчёт может быть произведен с задержкой. Время задержки зависит от получения утвержденной официальной информации, но не более 72 часов.

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

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

Прерванные события, которые в течение 24 часов не продолжаются либо не завершаются, считаются состоявшимися или несостоявшимися согласно урегулированиям, предусмотренным для данного события в Регламенте (исключение составляют такие виды спорта, как теннис, снукер, бадминтон, настольный теннис, для которых не действует двадцатичетырехчасовое ограничение).

Согласно данному Регламенту, исходы событий, считающихся состоявшимися, рассчитываются по фактическим результатам, зарегистрированным на момент прерывания, а исходы событий, считающихся несостоявшимися, подлежат расчету с коэффициентом “1” (один), за исключением исходов, которые уже стали однозначно известны на момент прерывания события, результат которых не зависит от финального результата события (например, команда забьет гол, обе команды забьют гол, кто забьет первый гол, в первом тайме победит одна из команд и т.д.).

В отдельных случаях, когда из официальных данных становится известно, что прерванное событие продолжится позднее, чем через 24 часа, но не позднее, чем через 72 часа, окончательное решение о сохранении действительности или возврате ставок принимается Организатором. Если в течение указанного периода становится известно, что игра не будет продолжена, а будет переиграна (игра будет сыграна с начала), исходы события, которые на момент прерывания стали однозначно известны, подлежат расчету, а остальные исходы рассчитываются с коэффициентом “1” (один).

Исключением являются товарищеские матчи (события), ставки на которые при задержке более чем на 24 часа рассчитываются согласно данному регламенту (расчету подлежат все исходы, ставшие однозначно ясными, а ставки, сделанные на все остальные исходы, подлежат возврату). В случае, если становится ясно,

что товарищеский матч (событие) переносится более чем на 24 часа или, что матч (событие) более не будет продолжен, все ставки рассчитываются согласно данному регламенту до истечения 24 часов.

5.5.10. При расчете ставок, которые были поставлены на статистику одного игрового дня или тура, если в туре признаны несостоявшимися хотя бы один или несколько матчей, то ставки на туровую статистику рассчитываются с коэффициентом 1, кроме ставок, результат которых однозначно определен вне зависимости от того, состоялись ли матчи или нет.

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

Если были сделаны следующие ставки:

а) в туре будет хотя бы пять побед хозяев,

б) в туре будет зафиксирован счёт 2:2, то такие ставки считаются выигрышными.

Если были сделаны следующие ставки:

а) в туре будет хотя бы три победы гостей,

б) тотал забитых мячей в туре будет четным, то такие ставки подлежат возврату (рассчитываются с коэффициентом 1).

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

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

В случае, если ставка, принятая с вышеупомянутой ошибкой или ошибками, включена в экспресс ставку или ставку система, расчету с коэффициентом «1» подлежит только данная ставка, а не вся экспресс ставка или ставка система. Остальные ставки, включенные в экспресс ставку или ставку система, остаются в силе до того, как окончательный результат станет известен.

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

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

5.5.14. В случае выявления неправомерных действий, имеющих признаки правонарушений в соответствии с положениями действующего законодательства РФ, фальсификаций при приёме ставок, а также при подозрительных финансовых операциях, выигрыши не выплачиваются, а виновные привлекаются к установленной законом ответственности.

5.5.15. По истечении 72-х часов с момента расчета ставок, расчет всех ставок (за исключением ставок на статистические данные матчей, для которых вместо 72-х часов предписано 24 часа) считается окончательным, а вопросы и претензии, отправленные после истечения данного срока, не принимаются и не подлежат рассмотрению. Отмеченные сроки предусмотрены для должного изучения вопросов и заявок, а также предоставления ответов. При рассмотрении спорных вопросов, не имеющих прецедента и не регулируемых настоящими Правилами, окончательное решение принимает организатор азартной игры.

5.6. Выкуп ставки

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

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

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

5.7. Основные типы ставок

5.7.1. Ставки на фактический результат события

Можно делать ставку на исход события без учета форы, если указаны соответствующие коэффициенты (в программе победа первого участника события указывается в виде (П1), ничья – (Х), победа второго участника события – (П2)). В этом случае исходом ставки является фактический результат события. Также можно делать ставку на то, что 1-я команда (участник события) не проиграет – (Х1) или 2-я команда (участник события) не проиграет – (Х2), одна из команд выиграет, т.е. матч не закончится вничью – (12), если даны соответствующие коэффициенты.

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

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

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

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

Такая ставка рассматривается как сумма двух отдельных ставок в размере половины суммы с одинаковыми коэффициентами и с ближайшими значениями обычных фор и обычных тоталов: Ф-0.75 = Ф -0. 5 и Ф -1, Тотал 2.25 = Тотал 2 и Тотал 2.5.

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

- ставка в сумме 500 рублей с учетом форы 0 и с коэффициентом 2.2, и
- ставка в сумме 500 рублей с учетом форы -0.5 и с коэффициентом 2.2.

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

- ставка в сумме 500 рублей на тотал больше 2.5 и с коэффициентом 2.4, и
- ставка в сумме 500 рублей на тотал больше 3 и с коэффициентом 2.4.

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

1. Ставка полностью выиграла (обе части ставки выиграли).
   Рассчитывается как произведение ставки и коэффициента.
2. Половина ставки выиграла, а другая половина подлежит возврату.
   Рассчитывается как произведение ставки и коэффициента (коэф. +1)/2.
3. Половина ставки проиграла, а другая половина подлежит возврату.
   Рассчитывается как произведение ставки и числа 0.5.
4. Ставка полностью проиграла (обе части ставки проиграли).

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

Рассмотрим вышеуказанные случаи, исходя из данных таблицы:

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

   Выигрыш равен 1000 р. х 2.2 = 2200 р.

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

   Выигрыш равен 1000 р. х (2.4 1)/2 = 1700 р.

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

Выигрыш равен 1000 р. х 0.5 = 500 р.

4. Мы сделали ставку в размере 1000 рублей на тотал больше 2.75 (воспринимается как две ставки: 500 рублей на тотал больше 2.5 с коэффициентом 2.4, и 500 рублей на тотал больше 3 с коэффициентом 2.4). Матч завершился со счетом 1:1. Ставка полностью проиграла (обе части ставки проиграли).

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

5.7.3. Гандикап с учетом счета

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

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

Таблица 1. Текущий счет (0:0)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Пример 1.

Победа первой команды и тотал больше 2.5 голов.

Пример 2.

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

Пример 3.

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

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

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

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

Предположим:

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

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

5.7.9. Ставки Тотал (3 исхода).

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

5.7.10. Ставки Остаток матча.

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

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

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

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

Матч закончился со счетом 2:2, ставка выиграла.

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

5.8. Ставки на футбол

Ставки на футбольные матчи принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевое добавленное время и пенальти, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Компенсированное арбитром время приписывается соответствующему тайму или основному времени матча. Исходы на интервалы (45, 90, 105,

120 минуты) включают в себя компенсированное время. Основное время для футбольных матчей установлено в 90 минут игрового времени (в двух таймах длительностью 45 минут каждый). Матчи могут также проводиться в следующих форматах: 2х10 (два тайма, по 10 минут каждый) и 2х12 (два тайма, по 12 минут каждый). В случае футбольных матчей в ином формате в Линии появляется специальная отметка о формате проведения матча. Формат проведения игры также может измениться во время матча. В таких случаях Организатором в Программе (Линии) заранее делается специальная отметка о вероятности возможного изменения формата проведения игры. В случае изменения формата проведения футбольного матча (продолжительность тайма, количество таймов больше 2-х) ставки, сделанные на исходы таймов, могут подлежать расчету с коэффициентом 1.

Ставки, предлагаемые на исходы футбольного матча:

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

- В матче (тайме) будет ничья – «Ничья» (Х).

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

- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «1Х».

- В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «12».

- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «Х2».

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

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

- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет четным (нечетным).

- Ставки на сравнительную результативность таймов (в каком тайме будет забито больше голов).

Предлагается 3 варианта:

а) первый тайм будет более результативным 1 > 2 (в первом тайме будет забито больше голов, чем во втором);

б) результативность таймов будет одинаковой 1 = 2 (количество голов, забитых в первом и втором таймах, будет одинаковым).

в) второй тайм будет более результативным 1 < 2 (в первом тайме будет забито меньше голов, чем во втором).

- Ставки на финальный счет матча.

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

- Ставки на результат первого тайма и всего матча.

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

«П1П1» – победа первой команды в первом тайме и в матче.

«П1Х» – победа первой команды в первом тайме, и ничья в матче.

«П1П2» – победа первой команды в первом тайме и победа второй команды в матче.

«ХП1» – ничья в первом тайме и победа первой команды в матче.

«ХХ» – ничья в первом тайме и в матче.

«ХП2» – ничья в первом тайме и победа второй команды в матче.

«П2П1» – победа второй команды в первом тайме и победа первой команды в матче.

«П2Х» – победа второй команды в первом тайме, и ничья в матче.

«П2П2» – победа второй команды в первом тайме и в матче.

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

- Ставки на то, что обе команды забьют (не забьют) гол.
- Ставки на то, что хотя бы одна из команд не забьет (забьет) гол.
- Ставки на то, что в первом (втором) тайме будет зафиксировано (не будет зафиксировано) взятие ворот.
- Ставки: какая команда забьет первый (второй или следующий) гол в матче (тайме).
- Ставки: в какой предложенный период времени будет забит первый (второй или следующий) гол (включительно указывается интервал минут).
- Ставки: какая команда забьет последний гол в матче.
- Ставки: в какой предложенный период времени будет забит последний гол (включительно указывается интервал минут).

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

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

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

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

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

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

- Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит первая команда – «П1».
- Ставки на ничью по количеству предупреждений (желтых карточек) в матче (тайм) – «Ничья».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит вторая команда – «П2».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки: количество предупреждений (желтых карточек) больше (меньше) предложенного тотала.
- Ставки: количество предупреждений будет четным (нечетным).

- Ставки: количество желтых карточек (Тотал: Желтые карточки).

Если игрок удалён с поля за получение двух предупреждений, то при расчете предупреждений (желтых карточек) учитывается только первое предупреждение (первая желтая карточка), а второе предупреждение (вторая желтая карточка) засчитывается как красная карточка.

Пример: Если в матче игрок получил две желтые карточки, что привело к его удалению с поля, и других предупреждений в матче не было, то при расчёте пари фиксируется один случай получения желтой карточки и один случай получения красной карточки.

- Ставки: количество желтых и красных карточек (Тотал карточек).

Если игрок удалён с поля за получение двух предупреждений, то при расчете предупреждений (желтых карточек) учитывается две желтых карточки, после чего дополнительно фиксируется красная карточка.

Итоговое количество карточек будет равняться трем. При этом, в случае предъявления судьей прямой красной карточки, она засчитывается при расчете предупреждений как две карточки.

Пример: Если в матче игрок получил две желтые карточки, что привело к его удалению с поля, и других предупреждений в матче не было, то при расчёте пари фиксируются две желтые карточки и одна красная карточка.

Если игрок получил одну желтую карточку в основное время, а вторую желтую карточку получил во время одного из дополнительных таймов (овертайма) и был удален с поля, то считается, что в дополнительном тайме игрок получил 1 (одну) красную, а не желтую карточку, а в основное время- 1 (одну) желтую карточку.

Исключение составляет случай, когда арбитр во время перерыва показывает желтую или красную карточку игроку, который играл в первом тайме и еще не был заменен.

В этом случае полученная желтая или красная карточка также учитывается при расчете ставок на предупреждения и удаления (считается, что карточка, показанная во время перерыва, была показана во втором тайме, а минутой выдачи карточки является 46-я).

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

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

- Ставки: игроку какой команды будет дано первое предупреждение в матче (тайме), или обе команды получат первое предупреждение одновременно.

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

- Ставки: в какой из предложенных периодов времени будет дано первое предупреждение игроку одной из команд (включительно указан интервал минут).

- Ставки: какая из команд получит (никто не получит) следующее предупреждение.

- Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит первая команда – «П1».

- Ставки: ничья по количеству угловых ударов в матче (в тайме) – «Ничья».

- Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит вторая команда – «П2».

- Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».

- Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».

- Ставки на количество реализаций угловых ударов – больше (меньше) предложенного значения тотала.

- Ставки на количество реализаций угловых ударов – четное (нечетное).

- Ставки: какая команда реализует первый угловой удар в матче.

- Ставки: в какой предложенный период времени будет реализован первый угловой удар (включительно указывается интервал минут).

- Ставки: какая из команд реализует (никто не реализует) следующий угловой удар.

Угловой удар считается реализованным только после ввода мяча в игру с отметки углового удара.

Расчет ставок на интервалы угловых ударов осуществляется по фактическому исполнению, а не времени назначения.

Например, судья назначает угловой удар на 29:40, а фактическое исполнение углового удара произошло на 30:20. Фиксацией углового удара будет считаться 31-я минута.

Назначенный, но нереализованный угловой удар не учитывается при расчете ставок на исходы угловых ударов. В случае, если судья решает переиграть реализованный угловой удар, при расчете ставок на исходы угловых ударов, этот угловой удар не учитывается, учитывается переигранный угловой удар.

- Ставки: какая из команд произведет первую замену в матче (замены в командах будут произведены одновременно).

- Ставки на количество замен – больше (меньше) предложенного значения тотала.

- Ставки: в какой предложенный период времени будет произведена первая замена в какой-либо из команд-участниц (включительно указывается интервал минут).

- Ставки: вышедший на замену игрок забьет (не забьет) гол.

- Ставки: первая замена будет в первом тайме (в перерыве, во втором тайме).

- Ставки: количество штрафных ударов в матче больше (меньше) предложенного значения тотала.

- Ставки: количество положений вне игры в матче больше (меньше) предложенного значения тотала.

- Ставки: время владения мячом первой (второй) командой в матче, выраженное в процентах, больше (меньше) предложенного значения тотала (процента).

- Ставки: первый (последний):

а) в матче состоится свободный удар от ворот. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – был назначен свободный удар от ворот, и он был реализован.)

б) в матче состоится ввод мяча из-за боковой линии. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в «Линии» вариантов – был назначен ввод мяча из-за боковой линии, и он был реализован.)

в) в матче состоится угловой удар. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – был назначен угловой удар и он был реализован.)

г) в матче произойдет нарушение правил игры. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – был назначен штрафной удар (в том числе пенальти) и он был реализован.)

д) в матче будет зафиксировано положение вне игры. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – было зафиксировано положение вне игры и игра возобновилась со свободного удара.)

е) в матче будет зафиксирован гол. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – зафиксирован гол.)

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

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

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

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

- Ставки: будет ли зафиксировано в матче:

а) **«Дубль»** (ровно два и не более гола, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).

б) **«Хет-трик»** (ровно три и не более гола, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).

в) **«Покер»** (ровно четыре и не более гола, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).

г) **«Пента-трик»** (ровно пять и не более голов, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).

Данные исходы рассчитываются по следующему принципу: регистрация пента-трика не означает регистрацию покера, хет-трика или дубля данного игрока в матче (так же регистрация покера не означает регистрацию хет-трика и дубля, а регистрация хет-трика не означает регистрацию дубля в матче). Если в матче в ворота соперника было забито 5 (пять) голов одним и тем же игроком, это не означает, что в результате этих 5 (пяти) голов были зафиксированы и хет-трик, и дубль, а рассчитывается по исходу конечного результата. А если в матче были зарегистрированы два или более из вышеперечисленных исходов, сделанных разными игроками, то ставки на данные исходы считаются выигравшими.

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

- Ставки на то, как будет забит данный гол.

а) будет автогол (если игрок забивает гол в собственные ворота).

б) ударом головой (если гол в ворота соперника был забит ударом головой).

в) со штрафного удара (если гол в ворота соперника был забит со штрафного удара без розыгрыша мяча; гол, забитый прямым угловым ударом, также считается голом со штрафного удара).

г) с пенальти (если гол был забит прямым ударом; при расчете ставки не учитывается гол, забитый с разыгранного или отбитого пенальти).

д) с игры (если гол был забит с игры ударом ноги или иным допустимым образом, за исключением удара головой, и если гол не был забит ни со штрафного, ни с пенальти и не был зафиксирован как автогол).

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

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

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

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

- Ставки на забитые голы и результат матча.

Угадать забитые голы и результат матча. Предлагаются следующие варианты:

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

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

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

При расчете ставок на эти исходы учитывается:

а) время, показанное резервным судьей на световом табло (минута).

б) информация о добавленном времени (минуте), показанная на телеэкране.

в) информация, предоставленная сайтами, указанными в таблице.

- Ставки: в матче (тайме) по количеству ударов в штангу/перекладину победит первая команда – «П1».

- Ставки: в матче (тайме) по количеству ударов в штангу/перекладину будет зафиксирована ничья – «Х».

- Ставки: в матче (тайме) по количеству ударов в штангу/перекладину победит вторая команда – «П2».

- Ставки: в матче (тайме) по количеству ударов в штангу/перекладину победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».

- Ставки: в матче (тайме) по количеству ударов в штангу/перекладину победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».

- Ставки: количество совершенных в матче (тайме) ударов в штангу/перекладину будет больше (меньше) предложенного значения тотала.

Удар в штангу/перекладину регистрируется в том случае, если после касания штанги/перекладины мяч остается в игре.

Удар в штангу не засчитывается в следующих случаях:

1. Если арбитр остановил игру до касания штанги/перекладины мячом.
2. Если мяч коснулся штанги/перекладины, и выкатился из поля (до выхода за пределы поля не коснулся какого-либо игрока или арбитра).
3. Если после касания штанги/перекладины был зафиксирован гол (после касания штанги или перекладин мяч не коснулся какого-либо игрока или арбитра, а сразу оказался в воротах).

Во всех остальных случаях удар в штангу/перекладину засчитывается.

Если мяч касается вертикальной штанги, затем горизонтальной перекладины, или наоборот - сначала касается перекладины, а затем штанги, или касается перекладины и штанги одновременно, считается, что мяч коснулся штанги/перекладины 1 (один) раз, если после первого касания мяч каким-либо образом не касался какого-либо игрока или арбитра.

- Ставки на число видеоповторов в матче (тайме): «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Видеоповтором считается ситуация, когда главный арбитр жестом показывает просмотр видеоповтора (руками изображает прямоугольник в воздухе) и направляется к экрану для видеоповторов.

Видеоповторами не считаются: появление на табло или экране сообщений “Проверка гола” (Goal Check/Гол Чек), “Проверка 11-метрового удара” (Penalty Check/Пенальти Чек), (а также сообщений обо всех проверках), поднятие главным арбитром руки к уху. Видеоповтором не считается также ситуация, когда арбитр обсуждает игровой эпизод с ассистентами.

- Ставки на тотал времени лидирования в счете первой (второй) команды (времени равного счета) в матче (тайме) - “Тотал больше (меньше) числа тотала”.

При расчете вышеуказанных ставок учитываются целые минуты. Например, если первая команда забила первый гол на 9-й минуте 26-й секунде, а вторая команда после этого сравняла счет на 12-й минуте 43-й секунде, то считается, что первая команда лидировала в счете 3 (три) минуты (минута гола, забитого первой командой - 10-я, а минута гола, забитого второй командой - 13-я). Время, компенсированное арбитром в конце тайма и матча, не учитывается.

- Ставки на тотал суммы минут забитых голов в матче (время забивания гола) - "Тотал больше (меньше) числа тотала".

При расчете вышеуказанных ставок не учитывается время, компенсированное арбитром в конце матча и тайма. Например, если голы были забиты на 24-й минуте 15-й секунде, 47-й минуте 50-й секунде, 90+2-й минуте 15-й секунде и 90+4-й минуте 36-й секунде, то считается, что суммарное число тотала минут забитых голов составит (25+48+90+90=253 минуты).

- Ставки: в матче (тайме) кто из выбранных игроков получит красную (желтую) карточку.

- Ставки на количество результативных передач, совершенных выбранными игроками: «Тотал больше (меньше) выбранного значения тотала».

Результативной передачей считается последнее касание мяча (передача, удар, который привел к передаче или любое другое касание), которое приводит к тому, что получивший мяч игрок забивает гол в ворота соперника без решающего касания мяча со стороны какого-либо игрока команды соперника. На официальном источнике результативная передача также может быть приписана игроку, принявшему участие в основной результативной передаче либо игроку, совершившему передачу перед игроком, совершившим результативную передачу, если действия последних имели особое значение в забивании гола.

Автоголы, напрямую совершенные (без передач) штрафные удары, голы, забитые напрямую угловым ударом, а также одиннадцатиметровые прямые удары не считаются результативной передачей. Результативной передачей также не считаются случаи, когда автор гола сам себе «совершает передачу», то есть ему удается забить гол в ворота противника в результате пробежки или дриблинга.

- Ставки, сделанные на исходы результативных передач, рассчитываются в соответствии с официальными источниками, указанными настоящим регламентом.
- Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) победит первая команда: «П1».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) победит вторая команда: «П2».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) будет зафиксирована ничья: «Х».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) первая команда не проиграет: «1Х».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) вторая команда не проиграет: «Х2».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) не будет зафиксирована ничья «12».
- Ставки на количество ударов в створ, совершенных выбранными игроками: «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество ударов в створ, совершенных командами: «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество ударов в створ, совершенных командами индивидуально: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Ударом в створ (в матче, в тайме, со стороны команды, со стороны игрока) считается любая четкая попытка гола:

а) в результате которой мяч оказывается в воротах и засчитывается гол,

б) в результате которой мяч оказался бы в воротах, если бы вратарь не предотвратил забивание гола,

в) в результате которой мяч оказался бы в воротах, если бы его не остановил защитник (игрок команды соперника), который в этот момент находился позади вратаря, а у вратаря не было никакой возможности защитить ворота.

Удары, совершенные в штангу или перекладину, не считаются ударами в створ. Удар, который блокируется другим игроком, который не последний, а позади него находятся другие игроки, не считается ударом в створ.

- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) победит первая команда: «П1».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) победит вторая команда: «П2».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) будет зафиксирована ничья: «Х».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) первая команда не проиграет: «1Х».

- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) вторая команда не проиграет: «Х2».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) не будет зафиксирована ничья: «12».
- Ставки на количество ударов, совершенных выбранными игроками: «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество ударов, совершенных командами: «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: на общее количество ударов, совершенных командами индивидуально: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Ударом (в матче, в тайме, со стороны команды, со стороны игрока) считается любая намеренная попытка забить гол,

а) в результате которой мяч касается сетки ворот,

б) в результате которой мяч направился бы в сторону ворот, если бы вратарь не защитил ворота или игрок команды соперника, который в тот момент был последним игроком, не остановил бы его,

в) в результате которой мяч направляется в сторону ворот и блокируется защитником позади которого также находится (находятся) защитник (защитники) или вратарь,

г) в результате которой мяч бы прошел над воротами или сбоку от ворот если бы не был остановлен вратарем или любым другим игроком,

д) в результате которой мяч касается стойки ворот

е) в результате которой мяч проходит над воротами или сбоку от ворот, не касаясь какого-либо игрока.

- Ставки на сейвы.

Сейв в футболе – это момент, когда игрок атакующей команды наносит прямой удар в створ ворот, а вратарь ловит мяч или отбивает нанесенный удар. Ситуация, при которой мяч отбивает любой другой футболист защищающейся команды, не является сейвом. Если в основное время матча был назначен пенальти, и вратарь поймал или отбил одиннадцатиметровый удар, это считается сейвом.

- Ставки: число выходов на игровое поле медицинской бригады: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

В случае если для игрока или игроков одной и той же команды, или для игроков двух команд соперников одновременно на поле выходит более одной медицинской бригады, то считается, что медицинская бригада вышла на поле один (1) раз. Например, если в матче Англия – Италия 2 игрока команд соперников столкнулись, получили травмы и для этих игроков на игровое поле вышли их медицинские бригады, в этом случае считается, что количество выходов медицинской бригады на поле – 1 (один), или иначе говоря, в данном случае медицинская бригада вышла на поле 1 (один) раз.

В случае, если медицинская бригада оказывает медицинскую помощь игроку вне границ игрового поля, не считается, что медицинская бригада вышла на поле.

- Ставки: «Серия пенальти: Кол-во ударов больше 10,5»

Ставки на то, что после серии одиннадцатиметровых пенальти матч перейдет / не перейдет в раунд «внезапной смерти» (когда осуществляются 11 и более одиннадцатиметровых пенальти).

Если в матче не была назначена серия одиннадцатиметровых пенальти, то ставки, сделанные на вышеуказанный исход, будут рассчитаны с коэффициентом 1 (один).

- Ставки на карты по очкам.

Организатором также могут предлагаться ставки на очки по карточкам (желтым и красным). Карточки, полученные игроками во время матча, рассчитываются следующим образом: за желтую карточку засчитывается 1 (одно) очко, а за красную карточку – 2 (два) очка. Вторая желтая карточка, полученная одним и тем же игроком, которая приводит к удалению последнего с поля не учитывается при расчете ставок, предложенных на очки по карточкам. Следовательно, за каждую полученную игроком карточку его команде засчитывается 1 (одно) очко, если игрок получает одну желтую карточку, 2 (два) очка, если игрок получает красную карточку и 3 (очка), если имея одну желтую карточку игрок получает красную карточку, или когда, имея одну желтую карточку, игрок получает вторую желтую карточку (что считается красной карточкой и приводит к удалению последнего с поля) игрок опять получает 3 (три очка), то есть за вторую желтую карточку очки не даются, очки даются за красную карточку.

- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки победит первая команда: «П1».

- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки будет зафиксирована ничья: «Ничья».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки победит вторая команда: «П2».
Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки первая команда не проиграет: «П1-Ничья».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки победит какая-либо из команд: «П1-П2».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки вторая команда не проиграет: «Ничья-П2».
- Ставки: в мачте (тайме) по количеству очков за карточки победит (не проиграет) первая команда с учетом форы: «Фора 1».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы: «Фора 2».
- Ставки: в матче (тайме) количество очков за карточки больше (меньше) предложенного значения тотала.
- Ставки: в матче (тайме) количество очков за карточки данной команды больше (меньше) предложенного значения тотала.
- Ставки: в матче (тайме) количество очков за карточки четное (нечетное) число.
- Ставки: кто из предложенных игроков будет лучшим нападающим чемпионата.

Лучшим нападающим чемпионата считается игрок, забивший наибольшее количество голов в основное время матча и в дополнительные периоды.

В случае, наличия в чемпионате более одного игрока с наибольшим количеством забитых голов, то для определения лучшего нападающего в рамках исхода данного пари букмекерская контора использует данные от поставщиков, методики расчёта которых могут отличаться между собой. Сведения о том какая из методик подсчета применяется в том или ином случае указывается непосредственно в описании каждого конкретного Маркета для заключения пари. В частности, могут применяться следующие варианты:

Методика 1. В случае если в чемпионате имеется более одного игрока с наибольшим количеством забитых голов, лучший нападающий определяется по правилу Dead Heat (Одновременный выигрыш – исход, в котором выигрывают более одного участника события, турнира, чемпионата и т.д.). Для расчета выигрышный коэффициент по ставке делится на количество участников, занявших первое место.

Методика 2.

1. Игрок, который на протяжении данного чемпионата осуществил наибольшее количество результативных передач.

2. Игрок, который на протяжении данного чемпионата забил наименьшее количество голов с пенальти.

В случае перехода действующего нападающего клубного чемпионата в другой клубный чемпионат, ставки на исход «Лучший нападающий чемпионата» рассчитываются следующим образом:

Если игрок принял участие более чем в половине всех матчей указанного клубного чемпионата, ставки, сделанные на этого игрока, остаются действительными и ставки рассчитываются согласно окончательному результату чемпионата. А в случае, если игрок не участвовал более чем в половине всех матчей указанного клубного чемпионата, то все ставки на исход «Лучший нападающий чемпионата», включая ставки на других игроков, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае полного совпадения вышеуказанных показателей игроков все игроки с соответствующими показателями считаются нападающими, и сделанные на них ставки рассчитываются как выигрышные.

- Ставки: количество мульти-угловых ударов (Multi Corners) будет больше (меньше) предложенного значения тотала.

Количество мульти-игровых ударов – это произведение количества угловых ударов, зарегистрированных в первом тайме и количества угловых ударов, зарегистрированных во втором тайме.

- Ставки: в матче (тайме) по количеству совершенных перехватов победит первая команда - «П1».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству совершенных перехватов будет зафиксирована ничья - «Х».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству совершенных перехватов победит вторая команда - «П2».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству совершенных перехватов победит первая команда с учетом форы - «Фора 1».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству совершенных перехватов победит вторая команда с учетом форы - «Фора 2».
- Ставки на общее количество перехватов, совершенных командами в матче (тайме): «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество перехватов, совершенных каждой командой индивидуально в матче (тайме) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на общее количество перехватов, совершенных данным спортсменом - «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Перехватом является действие, совершенное спортсменом на игровом поле (на игровом поле, а не в воздушном бою), при котором спортсмен перехватывает мяч у соперника, явно владевшего мячом, до совершения перехвата мяча. Независимо от того, является ли перехват результативным или нерезультативным, перехват считается произошедшим. Результативный перехват – это ситуация, когда спортсмен, перехвативший мяч у соперника, контролирует его или мяч контролируется его командой. Эффективным перехватом мяча считается также случай, когда после осуществленного спортсменом перехвата мяч попадает в «безопасную» для его команды зону. Нерезультативным перехватом считается ситуация, когда спортсмен, перехвативший мяч, теряет его сразу после перехвата, и мяч снова оказывается во владении команды соперника.

Все пари на статистические показатели футбольного матча рассчитываются на основании информации, получаемой от поставщика спортивных данных. Букмекерская контора вправе самостоятельно определять поставщика при расчете пари на статистические показатели футбольного матча.

Для расчета пари на статистические данные футбольных матчей Букмекерская контора использует данные от различных поставщиков, которые могут применять отличающиеся между собой правила определения момента, когда такие данные считаются окончательными.

Возможны следующие варианты:

- **Методика 1**. Применяется по умолчанию: Статистические данные, полученные сразу после завершения матча, считаются окончательными по истечении 24 часов с момента завершения матча. Если до истечения указанного срока на официальном сайте организатора спортивного соревнования опубликована скорректированная статистика, такая статистика может быть передана Букмекерской конторе поставщиком и учитываться при расчете пари.
  В таком случае в описании Маркета дополнительных сведений не указывается.

  Пример: По окончании матча поставщик получил информацию о 9 угловых за матч. В течение 24 часов после окончания матча на сайте организатора матча опубликована скорректированная статистика, в которой содержится информация о 10 угловых. При расчете пари будет учитываться информация о 10 угловых.
- **Методика 2**. Применяется в отдельных случаях: Статистические данные, полученные сразу после завершения матча, считаются окончательными. Если на официальном сайте организатора спортивного соревнования опубликована скорректированная статистика, такая статистика не передается Букмекерской конторе поставщиком и не учитывается при расчете пари.
  В таком случае в описании Маркета в мобильном приложении Букмекерской конторы указывается дополнительная информация:
  «Окончательный расчет пари осуществляется сразу по завершении матча и дальнейшей корректировке не подлежит.».

  Пример: По окончании матча поставщик получил информацию о 2 желтых карточках за матч. После окончания матча на официальном сайте организатора матча опубликована скорректированная статистика, в которой содержится информация о 3 желтых карточках. При расчете пари будет учитываться только первоначальная информация о 2 желтых карточках по факту завершения спортивного события.

Клиент вправе запросить у Букмекерской конторы сведения о наименовании источника информации, в соответствии с которым был определен результат события, а также сведения о результате события. Букмекерская контора после получения запроса Клиента в срок не позднее 30 (тридцати) календарных дней направляет в адрес Клиента тем же способом, каким был получен запрос, сведения об источнике информации.

Заключая пари, Клиент соглашается с применением Букмекерской конторой соответствующего варианта расчета пари. Такой расчет пари считается окончательным и оспариванию Клиентом не подлежит.

В случае, если из-за отсутствия информации о прерывании матча прием онлайн (On-Line) ставок не был приостановлен, и ставки были приняты после фактического прерывания матча, все такие ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Фактическое время прерывания матча, по официальной информации, фиксируется в режиме реального времени, а ставки, сделанные после этого времени, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Например, если по официальной информации матч был прерван во

втором тайме на 75:46 минуте, но из-за отсутствия информации ставки принимались до 78:29 минуты матча, то в этом случае, фактическое время прерывания матча фиксируется в реальном времени (например, на 75:46 минуте матча в реальном времени было 22:46:00), а все ставки, сделанные после этого времени, рассчитываются с коэффициентом «1». (один).

В спорных ситуациях, когда в ставке или ставках на исходы матча и статистику матча, сделанных в реальном времени в одно и то же время, отличаются зафиксированные минуты игрового времени матча, то игровое время, зафиксированное в ставке, сделанной на исход матча, берется за основу.

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

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

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

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

В отношении прерванных и недоигранных футбольных матчей Букмекерская контора при признании матча в целях расчета пари состоявшимся или не состоявшимся основывается на методиках поставщиков, которые могут отличаться между собой. Букмекерская контора вправе самостоятельно определять поставщика при расчёте пари на такие матчи. В частности, применяются следующие варианты:

- **Методика 1.** Прерванный и недоигранный в течение 24 часов с момента его прерывания матч считается не состоявшимся, если на момент его прерывания в нём сыграно менее 70 минут *(для 90-минутного матча, для 24-минутного – менее 19 минут, для 20-минутного – менее 16 минут)*, расчету подлежат пари, исход которых фактически состоялся, во всех иных случаях пари подлежит расчёту с коэффициентом «1». Если в матче на момент прерывания было сыграно 70 минут и более *(для 90-минутного матча, для 24-минутного – 19 минут и более, для 20-минутного – 16 минут и более)*, то он считается состоявшимся, расчет пари осуществляется по результатам матча, зафиксированным на момент его прерывания. Если матч был доигран в течение 24 часов с момента его прерывания, расчет пари осуществляется по результатам матча, зафиксированным по завершении его доигровки.

  Пример: Матч Ювентус – Милан был прерван на 71-ой минуте при счёте 1:0. Доигровка назначена на следующий четверг. Ставка, что Ювентус забьет – сыграла. Ставка на победу Ювентуса – так же сыграла, так как в матче было сыграно более 70 минут.

- **Методика 2.** Прерванный и недоигранный в течение 48 часов с момента его прерывания матч считается не состоявшимся, расчету подлежат пари, исход которых фактически состоялся, во всех иных случаях пари подлежит расчёту с коэффициентом «1». Если матч был доигран в течение 48 часов с момента его прерывания, то он считается состоявшимся, расчет пари осуществляется по результатам, зафиксированным по завершении его доигровки.

  Пример: Матч Ливерпуль – Манчестер Сити был прерван на 40-ой минуте при счёте 1:0. Доигровка назначена на следующую пятницу. Ставка, что Ливерпуль забьет в первом тайме – сыграла. По ставке на победу Ливерпуля будет возврат.

Заключая пари, Клиент соглашается с применением Букмекерской конторой соответствующей методики при расчете пари. Такой расчет пари считается окончательным и оспариванию Клиентом не подлежит.

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.9. Ставки на Хоккей с шайбой

Ставки на исходы матчей по хоккею с шайбой принимаются на основное время если иное не было указано Организатором. Также могут предлагаться ставки на дополнительное время (овертайм) и на серии буллитов. При расчете ставок, сделанных на исходы, предложенные для основного времени, не учитывается результат, зафиксированный в дополнительное время (овертайм) и в серии буллитов. Если в описании Маркета в мобильном приложении Букмекерской конторы указано «включая ОТ и буллиты», результат матча определяется с учётом заброшенных шайб в дополнительное время и победного буллита (а не всей серии буллитов). Кроме основного формата проведения матча по хоккею с шайбой: 3 периода, каждый из которых длится 20 минут, также матчи могут проводиться в следующих форматах: (3х5), (3х7), (3х10), (3х15), 3 периода, каждый их которых длится 5 минут, 7 минут, 10 минут, 15 минут соответственно.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по хоккею с шайбой:

- В матче (периоде) победит первая команда – «П1».

- В матче (периоде) будет ничья – **«Х».**

- В матче (периоде) победит вторая команда – «П2».

- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1Х».

- В матче (периоде) одна из команд победит – «12».

- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «Х2».

- В матче (периоде) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».

- В матче (периоде) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».

- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки: общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).

- Ставки: кто будет победителем матча.

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

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

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

- Ставки на финальный счет матча.

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

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

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

- Ставки на то, что первая (вторая) команда забьет (не забьет) гол.
- Ставки на то, что обе команды забьют (не забьют) гол.
- Ставки: какая команда забьет (никто не забьет) первый (второй или следующий) гол в матче.
- Ставки на очки, набранные игроком.

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

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

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

- Ставки на забитые голы и результат матча.

Угадать забитые голы и результат матча. Предлагаются следующие варианты:

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

- Ставки на сравнительную эффективность периодов.

В каком периоде будет забито больше голов.

- Ставки: победитель матча определится в овертайме (в серии буллитов).
- Ставки на количество 2-минутных штрафов в матче.

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

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

- Ставки на количество бросков в ворота во время матча.
- Ставки на число видеоповторов в матче «Тотал больше (меньше) значения тотала».

При расчете ставок, совершенных на число видеоповторов, учитываются все видеоповторы, независимо от инициатора.

- Ставки на то, что в матче будет (не будет) зарегистрирована сухая победа.
- Ставки на то, что в матче первая (вторая) команда одержит сухую победу.

Сухой победой считается победа одной из команд, при которой команда-победитель не пропустила ни одного гола в свои ворота.

- Ставки на то, что во всех периодах, общее количество забитых командами голов по отдельности будет больше (меньше) значения тотала.
- Ставки на то, что первая (вторая) команда выиграет хотя бы в одном периоде матча.
- Ставки на то, что первая (вторая) команда не проиграет ни в одном периоде матча.
- Ставки на то, что первая (вторая) команда выиграет во всех периодах матча.
- Ставки на то, что хотя бы один из периодов матча окончится ничьей.
- Ставки на то, что все периоды матча окончатся ничьей.
- Ставки на то, что в указанный временной промежуток победит первая (вторая) команда.

- Ставки на то, что в указанный временной промежуток будет зарегистрирована ничья.
- Ставки на то, что в указанный временной промежуток обе команды забьют.
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в установленный временной промежуток: тотал больше (меньше) значения тотала.
- Ставки на число результативности игроков (+/- тотал): «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Необходимо предсказать тотал результативности данных игроков: +/- тотал. При расчете +/- тотала все игроки команды, забившей гол, находившиеся на ледовой площадке во время игры, получают каждый по +1 очку результативности, если их команда забивает гол в меньшинстве или при равном количестве составов. В этой же ситуации, игроки команды, пропустившей гол, находившиеся во время игры на ледовой площадке, получают по - 1 очку результативности. Ни один игрок ни одной из команд не получает очко за гол, забитый при количественном преимуществе, ни +1, ни -1. При голах, забитых в пустые ворота, очки за результативность начисляются игрокам команд по вышеуказанному принципу, только если на момент забивания гола составы команд были равны по численности. За гол, забитый в дополнительное время, очки за результативность начисляются по тому же принципу, что и за голы, забитые в основное время. Команды не получают очки результативности за голы, забитые в ходе серии буллитов, однако в случае гола, забитого с пенальти (буллита), назначенного во время матча, +1 очко за результативность получает только игрок, реализовавший пенальти. Вратари не получают очки за результативность ни в каком случае.

Матч по хоккею с шайбой, проводимый в формате (3х20), который был прерван и в течение 48 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50 минут. Ставки, сделанные на исходы «Исход (с ОТ и булл.)» прерванных при равном счете и считающихся состоявшимися матчей по хоккею с шайбой, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Матчи по хоккею с шайбой, проводимые в форматах (3х5), (3х7), (3х10), (3х15), которые были прерваны и в течение 8 часов не были продолжены или не были завершены, считаются состоявшимися, если было сыграно не менее 12 минут, не менее 17 минут, не менее 24 минут и не менее 36 минут соответственно. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.10. Ставки на баскетбол

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

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

Баскетбольные матчи могут проводится в формате **3х3**. Матчи, проводимые в данном формате, длятся 10 минут или до тех пор, пока кто-либо из команд не наберет 21 очко. При расчете ставок на исходы матчей учитываются также результаты, зарегистрированные в дополнительное время. При проведении матчей в подобном формате в Линии организатором делается специальная отметка о формате проведения матча. Если в матче формата **3х3** в составе одной из команд остаются два игрока из-за дисквалификации, травмы или выхода из игры одного из игроков, то матч прерывается и считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «**1**» (один).

Матчи в формате (3х3) (в каждой команде по 3 игрока) могут также проводится без ограничений по времени в зависимости от требований проводимого первенства или турнира. В этом случае играют два тайма: в каждом по 25 очков. То есть, в первом тайме побеждает команда, набравшая 25 очков, а в матче – команда, набравшая 50 очков и имеющая над соперником преимущество не менее чем в 2 очка. При счете 49:49 матч продолжается до тех пор, пока одна из команд не достигнет преимущества минимум в 2 очка над соперником.

Матчи также проводятся в следующем формате: две половины, каждая из которых длится 20 минут и четыре четверти, каждая из которых длится 8 минут.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по баскетболу:

- В матче (включая экстра-тайм) выиграет первая команда – «П1».

- В матче (включая экстра-тайм) выиграет вторая команда – «П2».

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

- В матче (тайме, четверти) будет ничья – «Ничья» (Х).

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

- В матче (тайме, четверти) первая команда не проиграет – «1Х».

- В матче (тайме, четверти) выиграет какая-либо из команд – «12».

- В матче (тайме, четверти) вторая команда не проиграет – «Х2».

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

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

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

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

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

- Ставки на то, какой тайм (четверть) будет наиболее продуктивным.

- В данной четверти матча (формат 4х10 минут) по итогам с 1-й по 5-ю минуту (с 00:00 минут до 4:59 минут) победит первая команда - «П1».

- В данной четверти матча (формат 4х10 минут) по итогам с 1-й по 5-ю минуту (с 00:00 минут до 4:59 минут) будет зафиксирована ничья - «Х».

- В данной четверти матча (формат 4х10 минут) по итогам с 1-й по 5-ю минуту (с 00:00 минут до 4:59 минут) победит вторая команда - «П2».

- В данной четверти матча (формат 4х10 минут) по итогам с 1-й по 5-ю минуту (с 00:00 минут до 4:59 минут) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы - «Фора 1».

- В данной четверти матча (формат 4х10 минут) по итогам с 1-й по 5-ю минуту (с 00:00 минут до 4:59 минут) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «Фора 2».

- Ставки на общее количество очков, набранных командами в данной четверти матча (формат 4х10 минут) по итогам с 1-й по 5-ю минуту (с 00:00 минут до 4:59 минут): «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой индивидуально в данной четверти матча (формат 4х10 минут) по итогам с 1-й по 5-ю минуту (с 00:00 минут до 4:59 минут): «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на то, что общее количество очков, набранных командами в данной четверти матча (формат 4х10 минут) по итогам с 1-й по 5-ю минуту (с 00:00 минут до 4:59 минут) будет четным (нечетным) числом.

- В данной четверти матча (формат 4х12 минут) по итогам с 1-й по 6-ю минуту (с 00:00 минут до 5:59 минут) победит первая команда: «П1».

- В данной четверти матча (формат 4х12 минут) по итогам с 1-й по 6-ю минуту (с 00:00 минут до 5:59 минут) будет зафиксирована ничья: «Х».

- В данной четверти матча (формат 4х12 минут) по итогам с 1-й по 6-ю минуту (с 00:00 минут до 5:59 минут) победит вторая команда: «П2».

- В данной четверти матча (формат 4х12 минут) по итогам с 1-й по 6-ю минуту (с 00:00 минут до 5:59 минут) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы: «Фора 1».

- В данной четверти матча (формат 4х12 минут) по итогам с 1-й по 6-ю минуту (с 00:00 минут до 5:59 минут) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы: «Фора 2».

- Ставки на общее количество очков, набранных командами в данной четверти матча (формат 4х12 минут) по итогам с 1-й по 6-ю минуту (с 00:00 минут до 5:59 минут): «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой индивидуально в данной четверти матча (формат 4х12 минут) по итогам с 1-й по 6-ю минуту (с 00:00 минут до 5:59 минут): «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на то, что обще количество очков, набранных командами в данной четверти матча (формат 4х12 минут) по итогам с 1-й по 6-ю минут (с 00:00 минут до 5:59 минут) будет четным (нечетным) числом.

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

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

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

В случае, если матч завершается ничьей, то независимо от того, будет ли сыгран овертайм или нет, выигрышным исходом будет считаться «Да».

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

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

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

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

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

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

- Ставки на исход «Победа с преимуществом».

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

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

- Ставки на зарегистрированное количество очков и результат матча.

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

1. Тотал больше (меньше) значения тотала и «П1».
2. Тотал больше (меньше) значения тотала и «П2».

- Ставки на результат первой половины и всего матча.

Предлагается угадать одновременно результат первой половины и всего матча.

Возможны следующие 6 вариантов:

«**П1П1**» – победа первой команды в первой половине и в матче.

«**П1П2**» – победа первой команды в первой половине и победа второй команды в матче.

«**НП1**» – ничья в первой половине и победа первой команды в матче.

«**НП2**» – ничья в первой половине и победа второй команды в матче.

«**П2П1**» – победа второй команды в первой половине и победа первой команды в матче.

«**П2П2**» – победа второй команды в первой половине и в матче.

- Ставки: какой тайм (четверть) будет наиболее результативным.

Предлагается угадать, в каком тайме (четверти) будет зафиксировано больше очков.

В случае, если очки в тайме (двух, трех или четырех четвертях) равны, ставки, совершенные на данный тайм (четверти), рассчитываются с коэффициентом "1" (один). Например, совершена ставка на то, что самой результативной будет вторая четверть. Матч завершился со следующим счетом: 59:41 (10:16, 20:6, 18:8, 11:11). Очки первой, второй и третьей четвертей равны 26 очкам, следовательно ставки, совершенные на первую, вторую и третью четверти подлежат расчету с коэффициентом "1" (один), а ставки, совершенные на четвертую четверть, проиграны, поскольку в четвертой четверти зафиксировано 22 очка.

- Ставки: тотал самой результативной (самой нерезультативной) четверти больше (меньше) значения тотала.

Расчет проводится по принципу расчета ставок, совершенных на самый результативный тайм (четверть).

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «Фора 1».

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы- «Фора 2».

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

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

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов в нападении выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «Фора 1».

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов в нападении выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «Фора 2».

- Ставки на общее число подборов в нападении, совершенных командами в матче (тайме, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов в защите выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «Фора 1».

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов в защите выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы - «Фора 2».

- Ставки на общее число подборов в защите, совершенных командами в матче (тайме, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Командные подборы (не засчитанные какому-либо игроку) также учитываются при расчете ставок на исходы по подборам.

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству передач выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «Фора 1».

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству передач выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «Фора 2».

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

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

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству фолов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «Фора 1».

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству фолов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «Фора 2».
- Ставки на общее число фолов, совершенных командами в матче (тайме, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее число фолов, совершенных каждой командой в матче (тайме, четверти) -«Тотал больше (меньше) значения тотала».

Командные фолы (не засчитанные какому-либо игроку) не учитываются при расчете ставок на исходы по фолам.

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству потерь мяча выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «Фора 1».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству потерь мяча выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «Фора 2».
- Ставки на общее число потерь мяча, понесенных командами в матче (тайме, четверти) -«Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее число потерь мяча, понесенных каждой командой в матче (тайме, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству блок-шотов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «Фора 1».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству блок-шотов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «Фора 2».
- Ставки на общее число блок-шотов, совершенных командами в матче (тайме, четверти) -«Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее число блок-шотов, совершенных каждой командой в матче (тайме, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству тайм-аутов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «Фора 1».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству тайм-аутов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «Фора 2».
- Ставки на общее число тайм-аутов, осуществленных командами в матче (тайме, четверти) -«Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее число тайм-аутов, осуществленных каждой командой в матче (тайме, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству 3-очковых (2-очковых) бросков выиграет первая команда - «П1».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству 3-очковых (2-очковых) бросков будет ничья- «Ничья» (Х).
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству 3-очковых (2-очковых) бросков выиграет вторая команда - «П2».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству 3-очковых (2-очковых) бросков выиграет первая команда с учетом форы - «Фора 1».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству 3-очковых (2-очковых) бросков выиграет вторая команда с учетом форы - «Фора 2».
- Ставки на общее число 3-очковых (2-очковых) бросков, осуществленных командами в матче (тайме, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее число 3-очковых (2-очковых) бросков, осуществленных каждой командой в матче (тайме, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству реализованных штрафных бросков (в результате которого мяч оказался в корзине) выиграет первая команда с учетом форы - «Фора 1».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству реализованных штрафных бросков (в результате которого мяч оказывается в корзине) выиграет вторая команда с учетом форы - «Фора 2».
- Ставки на общее число реализованных штрафных бросков (в результате которого мяч оказывается в корзине) в матче (тайме, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее число реализованных штрафных бросков (в результате которого мяч оказывается в корзине), осуществленных каждой командой в матче (тайме, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на одинаковые очки хотя бы в двух четвертях.

Предлагается сделать ставку на то будет ли общая сумма набранных командами очков одинаковой хотя бы в 2-х четвертях игры. Предлагаются следующие варианты ставок:

1. **Одинаковые очки хотя бы в двух четвертях: Да** — общая сумма набранных командами очков будет одинаковой хотя бы в 2-х четвертях игры.
2. **Одинаковые очки хотя бы в двух четвертях: Нет** — общая сумма набранных командами очков не будет одинаковой ни в одной четверти.

Пример: Ставка «Одинаковые очки хотя бы в двух четвертях: Да»

Предположим, что счет 1-ой четверти 25:30, а счет второй четверти 22:33. В этом случае ставка будет рассчитана выигрышем, потому что общая сумма очков и в первой, и во второй четвертях является одним и тем же числом, то есть 55: (25+30 = 55) и (22+33 = 55).

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

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

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

Матч, проводимый в формате (2х20) (2 половины, каждая продолжительностью в 20 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 35 минут.

Матч, проводимый в формате (4х8) (4 четверти, каждая продолжительностью в 8 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 27 минут. В случае прерывания или переноса матча, проводимого в формате (3х3) (продолжительностью в 10 минут), ставки, сделанные на его исходы, остаются в силе до завершения турнира или первенства, в рамках которого он проводится. Если матч был прерван, не продолжился или не был завершен до окончания турнира или первенства, он считается состоявшимся если было сыграно не менее 8 минут.

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Если матч НБА (NBA) был перенесен или прерван и не возобновлен в течение 48 часов с момента его первоначально запланированного начала, ставки на такой матч подлежат возврату.

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

5.11. Ставки на теннис

Заранее объявленный формат проведения теннисного матча может быть изменен перед матчем (Например, в одиночном матче, вместо решающего третьего сета разыгрывается супер тай-брейк, или вместо

5 сетов – 3 сета). В таких случаях ставки на исходы «П1» и «П2» и сеты подлежат расчету по окончательному результату, а все остальные ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Если для расчета ставок, сделанных на исход/исходы события, в официальном источнике/источниках, которыми руководствуется Организатор, отсутствует информация, чтобы определить исход/исходы события, то ставки, сделанные на данные исходы, спустя 24 часа после завершения матча подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

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

В случае, если теннисный матч прерван из-за отказа, травмы одного из игроков или неявки на матч одного из участников, пари будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме исходов, которые фактически состоялись к моменту остановки игры. Все пари на форы по геймам на матч будут рассчитаны с коэффициентом «1».

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

Например, теннисист (пара) отказывается продолжить игру при счете 4:4 (15:0). В этом случае ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2», «Тотал больше (меньше) 10.5», «Тотал больше (меньше) 12.5», «Фора 1 (+1.5)», «Фора 2 (-1.5)», «Фора 1 (-1.5)», «Фора 2 (+1.5)» первого сета, рассчитываются с коэффициентом «1» (один), также, как и исходы «П1» и «П2», «Тотал больше (меньше) 21.5», «Фора 1 (+3.5)», «Фора 2 (-3.5)», «Фора 1 (-3.5)», «Фора 2 (+3.5)» матча. Ставки, сделанные на «Чет/Нечет» тотала матча и сета, также подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). А ставки, сделанные на «Тотал больше (меньше) 6.5», «Тотал больше (меньше) 7.5», «Тотал больше (меньше) 8.5», «Фора 1 (+2.5)», «Фора 2 (-2.5)», «Фора 1 (-2.5)», «Фора 2 (+2.5)» первого сета подлежат расчету, также как и ставки на исходы с 1-го по 8-й геймы. Ставки, сделанные на «П1» и «П2» 9-го гейма первого сета, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один), а ставки, сделанные на «П1» и «П2» первого очка 9-го гейма подлежат расчету.

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

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

В случае, когда кому-либо из участников (пар) присуждается штрафное очко или очки, считается, что теннисист (пара), заработавший штрафное очко, получает минимальное количество очков гейма, которое на данный момент необходимо для победы в текущем гейме.

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы теннисных матчей:

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

- Ставки на результат первого сета и всего матча.

Угадать одновременно результат первого сета и всего матча. Возможны следующие 4 варианта:
«П1П1» – победа первого теннисиста (пары) и в первом сете, и во всем матче.
«П1П2» – победа первого теннисиста (пары) в первом сете и победа второго теннисиста (пары) в матче.
«П2П1» – победа второго теннисиста (пары) в первом сете и победа первого теннисиста (пары) в матче.
«П2П2» – победа второго теннисиста (пары) и в первом сете, и во всем матче.

- Ставки на финальный счет матча.

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

- Ставки: тай-брейк будет (не будет).

- Ставки: кто заработает следующее очко.

- Ставки: теннисист (пара) дойдет до определенного раунда соревнования (четвертьфинал, полуфинал, финал и т.д.) или займет какое-либо место (займет 3-е место, 4-е место и т.д.).

Если прохождение теннисиста в следующий раунд в дальнейшем аннулируется по каким-либо причинам, то данное обстоятельство не учитывается, и не происходит перерасчет ставок.

Ставки, совершенные на прохождение в следующий раунд, остаются в силе, если меняется заранее объявленная очередность игр.

В теннисном турнире, если заявленный на игру теннисист (пара) не начинает свое выступление по любой причине (повреждение, отказ, дисквалификация и т.д.), то ставки, совершенные на прохождение данного теннисиста (пары) в следующий раунд, а также ставки на его (их) статистические данные в рамках данного турнира, подлежат расчету с коэффициентом “1” (один), а если теннисист (пара) начинает выступление в турнире, однако в дальнейшем выбывает из турнира по какой-либо причине (повреждение, отказ, дисквалификация и т.д.), то ставки, совершенные на прохождение теннисиста (пары) в следующий раунд считаются проигрышными, поскольку теннисист (пара) не достиг указанного результата- не вышел в следующий раунд.

В этом случае ставки, совершенные на статистические данные теннисиста (пары), относящиеся к турниру, остаются в силе и подлежат расчету. Ставки, совершенные на прохождение теннисиста (пары) в следующий раунд, а также ставки, совершенные на статистические данные теннисиста (пары) в турнире, подлежат расчету с коэффициентом “1” (один), если они были совершены после фактического выбывания теннисиста (пары) из турнира.

- Ставки на общее число тай-брейков в матче: Тотал больше (меньше) значения тотала.

При расчете ставок на вышеуказанный исход учитываются только тай-брейки, разыгрываемые в конце сетов, при счете 6:6 (до 7 очков). В некоторых турнирах, исходя из правил проведения матча, тай-брейк, разыгранный в решающем сете (до 10 очков), также учитывается при расчете ставок на общее число тай-брейков. Независимо от формата проведения турнира, супер тай-брейк, сыгранный вместо решающего сета (тай-брейк до 10 очков), не учитывается при расчете ставок, совершенных на общее число тай-брейков.

- Ставки на общее количество ударов в розыгрыше: «N-й сет N-й гейм: Тотал ударов N-го очка».

При расчете общего количества ударов в розыгрыше сама подача не учитывается.

Все удары кроме подачи учитываются в тотале ударов.

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

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

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

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

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

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

5.12. Ставки на Волейбол и Пляжный Волейбол

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

В волейболе во время плей-оффа (Play-off), когда игры завершаются с одинаковым счетом в пользу разных команд (Например, в первой игре счет был 3:2 в пользу 1-ой команды, а в ответной игре – 2:3 в пользу 2-ой команды), разыгрывается один дополнительный сет – «**Золотой сет**» (в «**Золотом сете**» выигрывает команда, первой набравшая 15 очков). При счете 14:14 в «**Золотом сете**» матч продолжается до тех пор, пока одна из команд не достигнет преимущества в 2 очка над соперником. Победитель «**Золотого сета**» переходит в следующий тур. Результаты, зарегистрированные в «**Золотом сете**», не учитываются при расчете ставок на исходы ответного матча.

Ставки, сделанные в момент счета, который одна из команд решила оспорить, взяв челлендж (видеоповтор), не подлежат расчету с коэффициентом 1.

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

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

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

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

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

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

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

Предлагается предугадать одновременно результат первого сета и всего матча.
Возможны следующие 4 варианта:
«**П1П1**» - победа первой команды и в первом сете, и в матче.
«**П1П2**» - победа первой команды в первом сете, и победа второй команды в матче.
«**П2П1**» - победа второй команды в первом сете, и победа первой команды в матче.
«**П2П2**» - победа второй команды и в первом сете, и в матче.

- Ставки на окончательный результат матча (сета).

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

- Ставки на то, что в матче (сете) по количеству эйсов победит первая команда: «П1».
- Ставки на то, что в матче (сете) по количеству эйсов будет зарегистрирована ничья: «Х»
- Ставки на то, что в матче (сете) по количеству эйсов победит вторая команда: «П2».
- Ставки на то, что в матче (сете) по количеству совершенных эйсов победит (не проиграет) первая команда с учетом форы: «Фора 1».
- Ставки на то, что в матче (сете) по количеству совершенных эйсов победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы: «Фора 2».
- Ставки на общее количество эйсов, совершенных командами в матче (сете): «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на количество эйсов, совершенных командами индивидуально в матче (сете): «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество блоков в матче (сете): «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество ошибок при подачах: «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на количество очков, набранных в матче (сете) игроками индивидуально: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

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

В отношении прерванных и недоигранных матчей по волейболу или пляжному волейболу Букмекерская контора при признании матча в целях расчета пари состоявшимся или не состоявшимся основывается на методиках поставщиков, которые могут отличаться между собой. Количество и счёт сетов, сыгранных на момент прерывания матча, не учитывается. Учитывается только период времени, в рамках которого матч продолжен и доигран. Букмекерская контора вправе самостоятельно определять поставщика при расчёте пари на такие матчи. В частности, применяются следующие варианты:

– **Методика 1.** Прерванный и недоигранный в течение 24 часов с момента его прерывания матч считается не состоявшимся, расчету подлежат пари, исход которых фактически состоялся, во всех иных случаях пари подлежит расчёту с коэффициентом «1». Если матч был доигран в течение 24 часов с момента его прерывания, расчет пари осуществляется по результатам матча, зафиксированным по завершении его доигровки.

  Пример: Матч ЦСКА (Москва) – Динамо (Москва) был прерван по завершении двух сетов при счёте 0:2. Доигровка назначена на следующий четверг. Ставки на победу Динамо в первых двух сетах сыграли. По ставкам на результат матча будет возврат.

– **Методика 2.** Прерванный и недоигранный в течение 48 часов с момента его прерывания матч считается не состоявшимся, расчету подлежат пари, исход которых фактически состоялся, во всех иных случаях пари подлежит расчёту с коэффициентом «1». Если матч был доигран в течение 48 часов с момента его прерывания, то он считается состоявшимся, расчет пари осуществляется по результатам, зафиксированным по завершении его доигровки.

Пример: Матч Зенит (Казань) – Белогорье (Белгород) был прерван при счёте 1:0. Пауза продолжалась 5 часов, после чего матч продолжился и был доигран со счетом 3:2. Ставки на победу Зенита в первом сете и в матче сыграли.

Заключая пари, Клиент соглашается с применением Букмекерской конторой соответствующей методики при расчете пари. Такой расчет пари считается окончательным и оспариванию Клиентом не подлежит.

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.13. Ставки на автоспорт / мотоспорт

Ставки могут быть предложены на следующие виды автогонок: Формула 1, Индикар, Мотоспорт, NASCAR, ралли и т.д. В авто-мотогонках ставки принимаются на основе официальных классификаций международных Автомобильных и Мотоциклетных Федераций. Гонки проводятся в следующих двух форматах: чемпионат гонщиков и чемпионат конструкторов. Ставки могут предлагаться на гонщиков и конструкторов как по отдельности, так и парами или группами. Например, кто из них займет более высокую позицию в турнирной таблице по официальным правилам, установленным спортивным организатором.

Ставки, предлагаемые на исходы автогонок:

- **Ставки: кто из указанных гонщиков станет победителем гонки.**

Гонка считается начавшейся после подачи стартового сигнала. Гонщик, не прошедший прогревочный круг или не стартовавший (фактически находясь на трассе) по какой-либо причине, считается принявшим участие и выбывшим из гонки. Прогревочный круг входит в гонку.

Если гонщик участвовал в квалификационном раунде, но не стартовал в гонке, все ставки, сделанные на квалификационный раунд, остаются в силе и подлежат расчету в соответствии с официальным протоколом, а ставки, сделанные на гонку, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

- **Ставки: кто из указанных гонщиков выиграет квалификационный раунд.**

Исходы «Победитель квалификационного раунда» и «Победитель гонки» считаются взаимосвязанными исходами и поэтому не могут быть включены в одну экспресс-ставку в соответствии с пунктом 4.4 настоящего Регламента.

Ставки, сделанные на квалификационный раунд гонщика, подлежат расчету, если гонщик начинает свое соревнование в квалификационной гонке. Ставки рассчитываются на основе фактически зарегистрированных результатов. Штрафные очки (штрафные секунды), набранные после окончания квалификационного забега, и (или) изменения стартовых позиций в следующей основной гонке не являются основанием для перерасчета ставок, сделанных на квалификационный раунд.

- **Ставки: кто из указанных двух гонщиков займет более высокое место в гонке.**

Если оба гонщика выбыли из гонки, победителем пары становится гонщик, проехавший больше кругов. Если оба гонщика проехали одинаковое количество кругов, ставки на вышеуказанный исход будут рассчитаны с коэффициентом «1» (один).

- **Ставки: кто из указанных гонщиков займет любое место с 1-го по 3-е (призовые места).**
- **Ставки: кто из указанных гонщиков займет любое место с 1-го по 6-е.**
- **Ставки: кто из указанных гонщиков займет любое место с 1-го по 10-е.**
- **Ставки: у кого из указанных гонщиков будет зарегистрирован самый быстрый круг.**
- **Ставки: кто из указанных гонщиков проедет самый быстрый круг и станет победителем гонки.**

- **Ставки: кто из указанных гонщиков первым выйдет из гонки.**
- **Ставки: кто из указанных гонщиков будет классифицирован.**

Классифицированными считаются гонщики, преодолевшие не менее 90% дистанции гонки. Для каждой гоночной трассы это может быть определенное, отличающееся друг от друга, количество кругов, которое зависит от длины круга гоночной трассы. Основанием для расчета ставок на классификацию гонщиков являются результаты, размещенные на официальных сайтах, которые публикуются после гонки.

- **Ставки: кто из указанных гонщиков первым совершит пит-стоп (Pit-stop).**
- **Ставки: какой из указанных болидов выиграет гонку.**
- **Ставки: оба болида из одной команды попадут в тройку (шестёрку, десятку) лучших.**
- **Ставки: какой из указанных болидов первым покинет гонку.**
- **Ставки: какой из указанных болидов проедет самый быстрый круг.**
- **Ставки: какой из указанных болидов победит в квалификационном раунде.**
- **Ставки: оба болида из одной команды будут классифицированы.**
- **Ставки: какой из указанных национальностей будет победитель гонки.**
- **Ставки: «Сейфти Кар» (Safety car) выйдет на гоночную трассу.**

При расчете ставок, сделанных на вышеуказанный выход, учитывается только выход реальной сейфти кар на трассу.

- **Ставки на количество классифицированных гонщиков – «Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- **Ставки: во сколько секунд будет разница между 1-м и 2-м местом – «Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- **Ставки: с какой из заданных позиций стартует победитель гонки.**
- **Ставки: из заданных команд сколько будет классифицированных гонщиков (ноль, один или два).**
- **Ставки на очки команд по отдельности – «Тотал больше (меньше) значения тотала».**

Ставки на очки команд по отдельности считаются действительными, если не менее 90% заранее объявленных гонок проведено в полном объеме. Исключение составляют спринтерские гонки. В случае смены водителя ставки указанного типа остаются в силе. Ставки, признанные недействительными, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Для расчета результатов авто-мотогонок за основу берутся представленные в таблице официальные веб-сайты руководящего органа данного вида спорта. Предварительные результаты, представленные на этих веб-сайтах, не являются основой для расчета ставок.

В случае возникновения спорных ситуаций, возникающих из-за отсутствия информации на официальных веб-сайтах, за основу для расчета ставок на «Победителя гонки» (победителя), «Призовое место» принимается факт награждения гонщика или гонщиков.

Авто-мотогонка или любая квалификационная гонка, которая была прервана из-за погодных условий или по любой другой причине и не продолжена или не завершена в течение 24 часов, считается не состоявшейся. Исходы прерванных или несостоявшихся матчей, которые уже стали однозначно известны на момент прерывания и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки также принимаются на другие возможные исходы авто-мотогонок, которые будут предложены Организатором

5.14. Ставки на бейсбол

В бейсбольном матче разыгрывается 9 иннингов (периодов). При расчете ставок на финальный результат бейсбольных матчей учитываются также результаты, зафиксированные в дополнительном послематчевом иннинге (иннингах). Если матч завершается ничьей и не разыгрывается дополнительный иннинг (иннинги), или в результате разыгранных исходя из требований данного турнира дополнительных иннингов вновь фиксируется ничья, то ставки на «П1», «П2» подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Согласно закону Mercy Rule, бейсбольный матч может закончится досрочно. В таких случаях матч считается состоявшимся с результатом, зафиксированным на момент остановки, и все ставки рассчитываются с учетом результата, зафиксированного на момент остановки. (Закон Mercy Rule действует, когда одна из команд-участниц получает значительное преимущество над соперником. Степень преимущества варьируется в зависимости от требований на чемпионатах и турнирах разных стран.)

Если в течение одного дня состоялось два матча одной и той же команды, а в Линии организатором были предложены коэффициенты только для одного матча, то при расчете ставок на исходы данного матча учитывается результат первого матча.

В бейсбольных матчах возможно также изменение формата проведения игры непосредственно в течение игры (например, вместо 9 иннингов будут разыграны 7 иннингов). В таких случаях в Линии бывает специальная отметка, сделанная организатором, о возможном изменении формата проведения игры.

В бейсболе Фора и Тотал рассчитываются по очкам.

Ставки, предлагаемые на исходы бейсбольных матчей:
- В матче победит первая команда – «П1».
- В матче победит вторая команда – «П2».
- В матче победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество очков, заработанных командами в матче – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество очков, заработанных каждой командой в матче – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: общее количество очков, заработанных командами в матче, будет четным (нечетным).
- Ставки на исходы иннингов «П1», «Х», «П2», форы и тоталы.
- Ставки на исходы «П1», «Х», «П2», форы и тоталы в результате первых 3, первых 5 и первых 7 иннингов.
- Ставки на число статистики игроков (беттера, питчера) в матче.

Ставки на число статистики игроков в бейсбольном матче считаются действительными, если игроки были заявлены и начали свое выступление в матче (исключение составляют ставки, совершенные на число статистики питчера, которые считаются действительными, если питчер был заявлен и именно он начал встречу, а не участвовал в матче как заменяющий).

Ставки на число статистики игроков, которые не участвовали в матче и/или ставки, признанные недействительными, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Для расчета результатов бейсбольных матчей за основу берутся официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Бейсбольный матч, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен с прерванного иннинга или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно полностью не менее 5 иннингов. Если прерванный матч переигрывается с самого начала, то ставки на исходы прерванного матча рассчитываются с коэффициентом «1» (один), за исключением ставок, исходы которых уже стали однозначно известны. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2» прерванных при равном счете и считающихся состоявшимися бейсбольных матчей подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Ставки на исходы отдельных иннингов, не сыгранных в прерванном и считающемся состоявшимся матче, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются и на другие возможные исходы в бейсбольных матчах, которые будут представлены организатором в Линии.

5.15. Ставки на бадминтон

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

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

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

В бадминтоне фора и тотал рассчитываются по очкам.

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по бадминтону:

- В матче (сете) победит первый игрок (пара) – «П1».

- В матче (сете) победит второй игрок (пара) – «П2».

- В матче (сете) победит (не проиграет) первый игрок (пара) с учетом форы – «Фора 1».

- В матче (сете) победит (не проиграет) второй игрок (пара) с учетом форы – «Фора 2».

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

- Ставки: количество очков в матче (сете) будет четным (нечетным).

- Ставки на результат первого сета и всего матча.

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

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

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

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

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

- Ставки на окончательный счет матча.

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

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

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

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

5.16. Ставки на снукер

Матчи в игре **Снукер** в основном состоят из нечетного количества фреймов (игровых раундов). Победителем матча считается игрок, выигравший наибольшее количество фреймов. Например, в матче, состоящем из 7 (семи) фреймов, победителем будет считаться игрок, выигравший 4 (четыре) фрейма. Игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает фрейм. Матчи по **Снукеру** могут проводиться и в другом формате, о чем организатором в Линии делается специальная отметка.

В матчах по Снукеру может случиться «Патовая ситуация», когда удары по красным шарам не способствуют продолжению фрейма. В случае возникновения «Патовой ситуации» по предложению судьи

(оба игрока одновременно должны согласиться с предложением судьи для возобновления фрейма) игроки могут сыграть текущий фрейм заново (возобновить фрейм со счета 0:0). Ставки на исходы текущего фрейма рассчитываются по результатам, зафиксированным во время переигранного фрейма. В случае несогласия фрейм продолжается. Игрок, не согласившийся с предложением судьи, продолжает игру. Однако, если после продолжения фрейма игрок промахивается в трех последовательных ударах, победа в фрейме присуждается сопернику. В этом случае ставки на все исходы данного фрейма, в том числе на исходы «П1» и «П2», рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по снукеру:

В матчах по снукеру **Фора** и **Тотал** рассчитываются по количеству фреймов, а фреймы – по очкам.

- В матче (фрейме) выиграет первый игрок– «П1».
- В матче (фрейме) выиграет второй игрок – «П2».
- В матче (фрейме) выиграет (не проиграет) первый игрок с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (фрейме) выиграет (не проиграет) второй игрок с учетом форы – «Фора 2».
- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество фреймов, разыгранных в матче – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество очков, зарегистрированных в фрейме – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: кто из игроков забьет первый шар.
- Ставки: кто из игроков первым наберет установленное количество очков.
- Ставки: общее количество очков в фрейме будет четным (нечетным).
- Ставки: первый (последний) шар забьет первый (второй) игрок.
- Ставки: первый забитый мяч будет желтым (зеленым, коричневым, синим, розовым, черным).
- Ставки: последнее очко во фрейме будет (желтое, зеленое, коричневое, голубое, розовое, нарушение).
- Ставки: Фол будет (не будет).
- Ставки на то, что будет (не будет) «50+ брейк» (50+ break).
- Ставки на то, что будет (не будет) «сенчури-брейк» (Century break).
- Ставки на то, что будет (не будет) «Максимум брейк (147)» (Maximum break 147).
- Ставки: диапазон самого результативного брейка будет от 0 до 49 (от 50 до 99, от 100 до 119, от 120 до 146, 147 и выше).

«Брейком» является количество очков, набранное игроком за один подход к столу. Очки, набранные за нарушения, совершенные соперником, не учитываются в «брейке». «50+ брейком» являются пятьдесят и более очков, набранных таким способом, «Сенчури-брейком» является 100 и более очков, а «Максимум брейком» является максимальный возможный счет в одном фрейме (15 красных+ 15 черных + цветные).

- Ставки на то, что будет (не будет) нарушение.

Все ставки на исходы фрейма рассчитываются после окончания фрейма.

В определенных случаях в фрейме может быть зарегистрирована преждевременная победа, например, если один из игроков опаздывает к началу фрейма, рефери присуждает победу другому игроку и фрейм считается состоявшимся при расчете ставок, сделанных на исходы матча, а ставки, сделанные на исходы фрейма, рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Досрочная победа также присуждается в случае, если игрок не находится в «Снукер» ситуации и пропускает три удара подряд, имея возможность ударить другой шар. В этом случае также, ставки, сделанные на исходы данного фрейма, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). В данном и подобных случаях ставки, сделанные на исходы данного фрейма, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один) за исключением тех случаев, когда исходы не зависят от вышеупомянутой ситуации и уже однозначно стали известны.

Все очки, присужденные судьей, учитываются при расчете ставок, сделанных на исходы матча. В некоторых случаях судья может присудить победу одному из игроков до окончания данного фрейма (например, когда судья предлагает вариант решения сложившейся ситуации, а игрок не соглашается с ним, и, совершив противоположные действия – проигрывает). В таком случае фрейм считается состоявшимся, и все исходы рассчитываются согласно зарегистрированному результату.

Если по какой-либо причине один из фреймов не разыгрывается, то все ставки на исходы данного фрейма подлежат расчету с коэффициентом «**1**» (один), а ставки на остальные исходы рассчитываются по окончательному результату (например, если один из игроков опаздывает на назначенное для начала фрейма

время, судья может присудить победу другому игроку и засчитать фрейм состоявшимся, но в этом случае ставки на исходы данного фрейма подлежат расчету с коэффициентом «**1**» (один)).

Официальные сайты турниров и чемпионатов, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по снукеру. В некоторых случаях, когда на официальном сайте матча отсутствует информация, необходимая для расчета какого-либо исхода, за основу для расчета принимается видеозапись матча, например, для расчета ставки на исход «Первый шар забьет первый/второй игрок», если на официальном сайте отсутствует необходимая информация, за основу для расчета принимается видеозапись матча.

Ставки на исходы отложенных или прерванных матчей по снукеру остаются в силе до окончания турнира или чемпионата, в рамках которого он проводился. Пока матч не начался или не продолжился, все ставки на исходы матча остаются в силе.

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

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

Согласно правилам снукера, в партии возможна патовая ситуация, при которой по решению судьи партия переигрывается. В подобных случаях ставки на данную партию рассчитываются с коэффициентом 1.

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Другая информация, касающаяся игры: события, время их прохождения, возможные исходы, которым организатор присваивает определенный коэффициент выигрыша, виды ставок, тип и др. обнародованы в программе.

5.17. Ставки на настольный теннис

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

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

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

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по настольному теннису:

- В матче (сете) победит первый теннисист (пара) – «П1».

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

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

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

Если матч был отложен или прерван, и в течение 48 часов не был сыгран, то ставки на его исходы подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

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

5.18. Ставки на хоккей с мячом

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

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по хоккею с мячом:
- В матче (периоде) победит первая команда – «П1».
- Ничья в матче (периоде) – «Х».
- В матче (периоде) победит вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1Х».
- В матче (периоде) одна из команд победит – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В матче (периоде) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.19. Ставки на хоккей на траве

Ставки на исходы матчей по хоккею на траве принимаются на основное время, если иное не установлено организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в дополнительное время (овертайм) и в серии буллитов, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Основным временем для матчей по хоккею на траве установлено 60 минут игрового времени (два периода, каждый продолжительностью 30 минут, или четыре четверти, каждая продолжительностью 15 минут), но матчи могут проходить также в следующем формате – игра продолжительностью 70 минут (два периода, каждый продолжительностью 35 минут, или четыре четверти, каждая продолжительностью 17 минут 30 секунд). Во время матчей в подобных форматах организатором в Линии делается специальная отметка о формате игры.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по хоккею на траве:

- В матче (периоде, четверти) победит первая команда – «П1».

- Ничья в матче (периоде, четверти) – «Х».

- В матче (периоде, четверти) победит вторая команда – «П2».

- В матче (периоде, четверти) первая команда не проиграет – «1Х».

- В матче (периоде, четверти) одна из команд победит – «12».

- В матче (периоде, четверти) вторая команда не проиграет – «Х2».

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

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

- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде, четверти) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде, четверти) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки: общее количество голов в матче (периоде, четверти) будет четным (нечетным).

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы матча по регби:

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

- В матче (тайме) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (тайме) будет ничья – «Ничья» (Х).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее число очков, набранных командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее число очков, набранных каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее число очков, набранных командами в матче (тайме), будет четным (нечетным).
- Ставки на количество попыток команд в матче – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, какая команда сделает следующую попытку (попытки вообще не будет).

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.21. Ставки на Американский футбол

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

Ставки, предлагаемые на исходы матча по американскому футболу:

В американском футболе фора и тотал рассчитываются по очкам.

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

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.22. Ставки на Футзал

Основное время для матчей по футзалу (мини-футболу) установлено в 40 минут (два тайма длительностью 20 минут каждый). Ставки на исходы матчей по футзалу принимаются на основное время, если иное не установлено организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевое добавленное время (максимальной длительностью (2х5) может отличаться в зависимости от условий проводимого турнира, например, (2х4)) и серии пенальти, не учитываются при расчете ставок, сделанных на исходы, предложенные на основное время. Матчи по футзалу могут проводиться также в следующем формате: 50 минут основного времени, с двумя таймами по 25 минут (Например, матчи «Суперлиги» Чемпионата России по мини-футболу и «Высшей лиги» Восточной конференции). Во время матчей в таком формате организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по футзалу:

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

- В матче (тайме) будет ничья – «Ничья» (Х).

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

- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «П1-Х».

- В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «П1-П2».

- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «Х-П2».

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

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

- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет четным (нечетным).

- Ставки на окончательный счет матча.

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

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

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

- Ставки на то, что хотя бы одна из команд не забьет (забьет) гол.

- Ставки на то, что в первом (втором) тайме будет зафиксировано (не будет зафиксировано) взятие ворот.

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

- Ставки: какая команда забьет последний гол в матче.

- Ставки на то, что в матче будет зафиксирован (не будет зафиксирован) автогол.

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

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.23. Ставки на Кёрлинг

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

Ставки, предлагаемые на исходы матча по кёрлингу:

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

- В матче (энде) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (энде) выиграет вторая команда – «П2».
- Ничья в матче (энде) - «Х».
- В матче (энде) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (энде) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее число очков в матче (энде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее число очков в матче (энде) будет четным (нечетным).

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.24. Ставки на Киберфутбол

В киберфутболе принимаются ставки на исходы видеоигр на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Видеоигры проводятся в формате 2х7, 2х6 или 2х5 (два тайма, каждый длительностью в 7, 6 или 5 минут соответственно) в зависимости от требований проводимого чемпионата.

Текущая минута, отображающаяся на табло в видеоигре, может отличаться от реального времени. Например, если время проведения киберфутбола установлено 10 минут (2х5), время на табло, показывающем текущую минуту видеоигры, достигнет 90 минут в течение реальных 10 минут. То есть, например, на реальной 8-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 72-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по киберфутболу:

- В видеоигре (тайме) выиграет первая команда – «П1».
- В видеоигре (тайме) будет ничья – «Ничья» (Х).
- В видеоигре (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В видеоигре (тайме) первая команда не проиграет – «1Х».
- В видеоигре (тайме) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В видеоигре (тайме) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В видеоигре (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В видеоигре (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».

- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видеоигре (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видеоигре (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что первая (вторая) команда в видеоигре (тайме) забьет (не забьет) гол.
- Ставки на то, что в видеоигре (тайме) обе команды забьют (не забьют) гол.
- Ставки на то, что общее количество голов в видеоигре (тайме) будет четным (нечетным).
- Ставки на финальный счет видеоигры.
Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате видеоигры по возможным вариантам, включенным в Линию.
- Ставки на то, какая команда забьет первый (второй или последующий) гол в видеоигре (тайме).

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по киберфутболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно минимум 6 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2х4), минимум 8 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2х5), минимум 10 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2х6), и минимум 12 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2х7). В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра по киберфутболу считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

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

5.25. Ставки на Кибербаскетбол

В кибербаскетболе ставки на исходы видеоигр рассчитываются с учетом результатов, зарегистрированных во время дополнительного времени (овертайма), если иное (основное время) не указано Организатором в Линии. В случае, когда видеоигра заканчивается ничьей, а ставки на исход «Ничья» не были предложены, исходы «П1» и «П2» рассчитываются с коэффициентом «1».

Видеоигры проводятся в формате 4х5 или 4х4 (четыре четверти, каждая длительностью в 5 или 4 минуты соответственно). 12-минутные видеоигры проводятся в формате 4х5, а 10-минутные видеоигры – в формате 4х4. Текущая минута, отображающаяся на табло в видеоигре, может отличаться от реального времени.

Например, если время проведения кибербаскетбола установлено 16 минут (4х4), время на табло, показывающем текущую минуту видеоигры, достигнет 40 минут в течение реальных 16 минут. То есть, например, на реальной 12-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 30-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по кибербаскетболу:
- В видеоигре (четверти) выиграет первая команда – «П1».

- В видеоигре (четверти) будет ничья – «Ничья» (Х).
- В видеоигре (четверти) выиграет вторая команда – «П2».
- В видеоигре (четверти) первая команда не проиграет – «1Х».
- В видеоигре (четверти) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В видеоигре (четверти) вторая команда не проиграет – «Х2»
- В видеоигре (четверти) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В видеоигре (четверти) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видеоигре (четверти) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видеоигре (четверти) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в видеоигре (четверти) будет четным (нечетным).
- Ставки на то, будет ли в игре сыгран овертайм или нет.

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по кибербаскетболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно минимум 14 минут матча, проводимом в формате (4х4), минимум 17 минут матча, проводимом в формате (4х5), и не менее 40 минут в матче в формате (4х12). В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра по кибербаскетболу считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

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

5.26. Ставки на Киберхоккей

В киберхоккее ставки на исходы видеоигр принимаются на основное время. Видеоигры проводятся в формате 3х4 или 3х5 (три периода, каждый длительностью в 4 или 5 минут соответственно). В киберхоккее текущая минута, отображающаяся на табло в видеоигре, может отличаться от реального времени.

Например, если время проведения киберхоккея установлено 12 минут (3х4), время на табло, показывающем текущую минуту видеоигры, достигнет 60 минут в течение реальных 12 минут. То есть, например, на реальной 4-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 20-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по киберхоккею:
- В видеоигре (периоде) выиграет первая команда – «П1».
- В видеоигре (периоде) будет ничья – «Ничья» (Х).
- В видеоигре (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В видеоигре (периоде) первая команда не проиграет – «1Х».
- В видеоигре (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».

- В видеоигре (периоде) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В видеоигре (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В видеоигре (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видеоигре (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видеоигре (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в видеоигре (периоде) будет четным (нечетным).
- Ставки на финальный счет видеоигры.

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

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

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по киберхоккею, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно минимум 50 минут согласно показанному игровому времени. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра по киберхоккею считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

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

5.27. Ставки на Кибертеннис

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

Ставки, предлагаемые на исходы матча в кибертеннисе:
- В видеоигре (сете, гейме) победит первый теннисист (пара)-П1
- В видеоигре (сете, гейме) победит второй теннисист (пара)-П2
- В видеоигре (сете) победит (не проиграет) первый теннисист (пара) с учетом форы – «Фора 1»
- В видеоигре (сете) победит (не проиграет) второй теннисист (пара) с учетом форы – «Фора 2»
- Ставки на общее число геймов в видеоигре (сете) – «Тотал больше (меньше) значения тотала»

- Ставки: общее число геймов в игре (сете) будет четным (нечетным)
- Ставки на результат первого сета и всего матча:

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

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

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

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

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по кибертеннису, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся видеоигр, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата (в том числе ставки на статистические данные), подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра в кибертеннисе считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

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

5.28. Ставки на Олимпийские игры

Ставки, предлагаемые на результаты летних и зимних Олимпийских игр, рассчитываются в соответствии с правилами по видам спорта, указанными в настоящих Правилах.

Ставки, предлагаемые на Олимпийские игры:

- **Ставки на количество медалей участника или страны-участницы.**
- **Ставки: какая из предложенных стран-участниц в победит по количеству золотых медалей.**

В случае если по количеству золотых медалей две страны-участницы имеют равный показатель, в расчет принимается количество серебряных медалей, в случае равенства серебряных медалей – количество бронзовых медалей.

Ставки, предложенные на Олимпийские игры, рассчитываются в соответствии с официальными веб-сайтами Олимпийских игр, которые представлены в таблице.

Также принимаются специальные ставки на другие возможные исходы Олимпийских игр, указанные Организатором в Линии.

5.29. Ставки на Пляжный Футбол

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

случае проведения матчей по пляжному футболу в ином формате организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по пляжному футболу:
- В матче (периоде) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (периоде) будет ничья – «Ничья» (Х).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1Х».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.30. Ставки на Крикет

В матчах по крикету выделяют два основных вида крикета: крикет первого уровня (тестовый крикет) (first-class cricket), где матч ограничен по времени, и каждая команда проводит по 2 иннингса (тайма), и крикет с ограниченными оверами (limited overs cricket), где матч ограничен по количеству оверов, и каждая команда проводит по 1 иннингсу.

Матчи с ограниченными оверами в основном делятся на следующие форматы:

- Ти 10 (Т10) – каждая команда отыгрывает 10 оверов,
- Ти 20 (Т20) – каждая команда отыгрывает 20 оверов,
- О-Ди-Ай (ODI – One Day International) – каждая команда отыгрывает 50 оверов.

Могут также проводиться матчи с ограниченными оверами иного количества. В подобных случаях в программе бывает особая пометка о формате проведения матча со стороны организатора.

Ограниченные по времени матчи по крикету (тестовый крикет) могут длиться до 5-и дней. Если в течение данного времени какая-либо из команд не успевает отыграть два своих иннингса, то игра завершается ничьей (за исключением тех случаев, когда за один иннингс команда заработала больше очков, чем команда соперника – за два).

В матчах по крикету счет каждой команды отмечается 2-я числами. Например, 155/8, где первое число – 155 – число заработанных очков (ранов), а число после знака «/» – 8 – число бэтсменов (batsman/игрок с

битой), выведенных из игры соперником (обусловленное особенностями официальных источников проводящихся чемпионатов, число выведенных бэтсменов может отмечаться и сначала – 8/155). Если 10 бэтсменов команды выводятся из игры, иннингс команды считается завершенным. После знака «/» отмечается 10 или «Ол аут» (All Out). Например, 155/10 или 155/All Out.

В окончательном результате матча побеждает команда с наибольшим числом ранов. При равном количестве ранов в тестовом крикете матч завершается ничьей. В данном случае, если организатором не был предложен исход «Ничья», ставки на исходы «П1» и «П2» рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

В случае ничьей во время серий плей офф (play-off) в матчах с ограниченными оверами разыгрывается «Супер овер» – один дополнительный овер для определения победителя. Зарегистрированные в этом дополнительном разыгранном овере результаты учитываются лишь для определения исходов Маркетов побед команд (если не предлагается Маркет «Ничья»). Остальные Маркеты рассчитываются до регистрации результатов «Супер овера». Если игра завершается ничьей, однако Маркет «Ничья» не предлагался, а «Супер овер» разыгран не был, то сделанные на победы команд ставки рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

Могут быть матчи, в которых заранее указанное число оверов уменьшается ввиду погодных или иных условий. В таком случае все ставки рассчитываются согласно окончательному решению – в соответствии с математическими методами Ди-Эл, Ди-Эл-Эс или Ви-Джи-Ди (DL, DLS, VJD).

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

1. Когда все бэтсмены выведены из игры «Ол аут» (All Out).
2. Когда капитан делает объявление (declaration). Капитан считает, что команда набрала достаточное число очков для победы, и объявляет, что иннингс данной команды завершен. Пример завершенного объявлением капитана счета – 425/7d.
3. Когда капитан отказывается отыгрывать иннингс и выступает с соответствующим объявлением – «форфейчер» (forfeiture). Отказаться от иннингса можно до его начала. В подобных случаях сделанные на иннингс ставки рассчитываются с коэффициентом 1 (один). Взятый из официального источника пример счета иннингса, от которого капитан отказался объявлением – 291/8d & форфейчер – форфейчер & 208/3:
4. Когда истекает время.
5. Когда заканчивается число оверов.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по крикету:

- В матче выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество ранов, набранных командами в матче (овере) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Результат без ничьи.
- Ставки на общее количество ранов, набранных каждой командой в матче (овере) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».

Если ввиду погодных или иных условий команда не сыграла отмеченное в ставке число оверов, ставки, сделанные на тоталы заработанных в иннингсе ранов, рассчитываются с коэффициентом 1 (один), за исключением ставок, исход которых уже ясен и не зависит от дальнейшего развития игры. К примеру, были предложены следующие ставки в игре формата О-Ди-Ай (ODI): Команда 1 – тотал ранов 50 оверов больше (328.5), Команда 1 – тотал ранов 50 оверов меньше (328.5). После фактического начала игры ввиду погодных или иных условий формат изменился, и команда сыграла 45 оверов, набрав 295/6 очков. В подобных случаях вышеотмеченные ставки рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

Однако если до набора числа оверов, предусмотренных форматом игры, команда оказывается «Ол аут» (All Out), то ставки, сделанные на тоталы заработанных в иннингсе ранов, рассчитываются согласно текущим результатам.

Например, были предложены следующие ставки в игре формата О-Ди-Ай (ODI): Команда 1 – тотал ранов 50 оверов больше (328.5), Команда 1 – тотал ранов 50 оверов меньше (328.5). Команда 1 завершила иннингс с 45-ю оверами, набрав 295/10 очков. В подобном случае ставка Команда 1 – тотал ранов 50 оверов больше (328.5) будет считаться проигранной, а ставка Команда 1 – тотал ранов 50 оверов меньше (328.5) – выигранной.

- Ставки: общее количество ранов в матче (овере) будет четным (нечетным).
- Ставки: общее количество ранов, набранных первой (второй) командой в матче (овере), будет четным (нечетным).
- Ставки: в заданном овере вывод (wicket) будет (не будет).

- Ставки: в заданном овере у первой (второй) команды вывод (wicket) будет (не будет).
- Ставки на метод вывода (1st wicket method).
- Ставки: какая из команд в матче совершит больше 6-очковых (6s) или 4-очковых (4s).
- Ставки на количество 6-очковых, совершенных первой (второй) командой – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: согласно результатам жеребьевки, капитан какой команды решит первым сыграть в роли нападающего или первым сыграть на поле (to win the toss).
- Ставки: какая из команд победит в результате первых 6 (или другого заданного числа) оверов.

Если исход «Ничья» не был предложен организатором в Программе, а в результате 6 оверов фиксируется ничья, то ставки на исходы «П1» и «П2» рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

- Ставки: сколько ранов наберет команда за первые 6 (или другое заданное число) оверов – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Если команда завершила свой иннингс, однако отмеченное число оверов не было сыграно, а указанное число ранов уже набрано, эти ставки подлежат расчету согласно установленным результатам. Те же ставки, исход которых зависит от дальнейшего развития игры, рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

Например, были предложены следующие ставки: Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах больше (158.5), Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах меньше (158.5) и Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах больше (178.5), Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах меньше (178.5). Команда 1 завершила свой иннингс со счетом 162/10 в 39 оверах. В таком случае ставка Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах больше (158.5) будет считаться выигранной, а ставка Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах меньше (158.5) – проигранной, так как их исход уже ясен и не зависит от дальнейшего развития игры. А ставки Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах больше (178.5) и Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах меньше (178.5) будут рассчитаны с коэффициентом 1 (один).

- Ставки: какой-либо игрок из команд наберет (не наберет) 50 и более (100 и более) ранов.
- Ставки: кто будет признан лучшим игроком матча.

В качестве обоснования берется информация с официального сайта данного чемпионата. Если игрок не участвовал во встрече, то ставки относительно данного игрока рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

- Ставки относительно наилучших результатов стартовой пары бэтсменов матча.

Для каждой команда он определяется до падения первого уикета (wicket). Побеждает та стартовая пара, которая заработала наибольшее количество ранов. Если команда завершает игру без падения уикета, общее число набранных ранов команды считается результатом пары.

- Ставки относительно лучшего бэтсмена команды.

Лучший бэтсмен определяется числом набранных ранов. Если два и более бэтсмена набрали равное количество ранов, то учитывается количество принятых ими подач (побеждает бэтсмен, набравший раны данного числа от наименьших подач). Если игрок не участвовал в матче, ставки относительно данного игрока рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

- Ставки относительно лучшего боулера.

Лучшим боулером признается тот игрок, от подач которого было выведено наибольшее число бэтсменов из команды противника. Если у двух или более боулеров равный результат, учитывается их показатель «Экон» (ECON) – соотношение подач и данных противнику ранов. Побеждает боулер с более низким «Экон»-ом. Если игрок не участвовал в матче, ставки относительно данного игрока рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

- Ставки относительно игрока, совершившего наибольшее число 6-очковых ударов.

Если два или более игрока совершили одинаковое число наибольших 6-очковых ударов, сделанные на данных игроков ставки подлежат возврату. Если игрок не участвовал в матче, ставки относительно данного игрока рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

- Ставки: сколько ранов наберет команда после падения 1-го (N-го) уикета – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Если N-й уикет не упал, и команда завершила свой иннингс, ставки на данный уикет рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

Например, была предложена следующая ставка: Команда 2 – Раны больше (138.5) падения 6-го уикета и Команда 2 – Раны меньше (138.5) падения 6-го уикета. Если команда 2 завершила свой иннингс со счетом 145/5, данные Маркеты будут рассчитаны с коэффициентом 1 (один), так как 6-й уикет не упал.

- Ставки: потеря уикета спустя 100 ранов (N-го числа ранов) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Если иннингс завершился, а команда не набрала указанное N-ое число ранов, но уикет указанного тотала упал, то сделанные ставки рассчитываются путем принятия во внимание упавшие уикеты.

Например, была предложена следующая ставка: 1-й иннингс. Команда 1 – потеря уикетов спустя 350 ранов больше (7.5) и 1-ый иннингс: Команда 1 – потеря уикетов спустя 350 ранов меньше (7.5). Если команда 1 завершила свой иннингс со счетом 330/8d, то ставка Команда 1 – потеря уикетов спустя 350 ранов больше (7.5) считается выигранной, а ставка 1-ый иннингс: Команда 1 – потеря уикетов спустя 350 ранов меньше (7.5) – проигранной, так как 8-й уикет уже упал.

- Ставки: какая из команд совершит больше ран-аутов.

При расчете данных ставок учитывается факт того, какая из команд удалит больше бэтсменов из команды соперника ран-аут методом.

- Ставки на общее число бэтсменов, удаленых ран-аут методом.
- Ставки на число бэтсменов, удаленных первой (второй) командой ран-аут методом.

В некоторых чемпионатах вместо «Суперовера» может быть разыграна 1 (одна) дополнительная подача «Золотой мяч». Команда, выигравшая в результате совершенной дополнительной подачи, считается победителем матча. В таких случаях при расчете ставок, сделанных на исходы «П1» и «П2» матча, учитывается результат «Золотого мяча» (если не был предложен исход «Ничья»).

Для расчета результатов матчей по крикету за основу принимаются представленные в таблице официальные сайты чемпионатов и турниров. Все ставки на исходы матча по крикету, который был прерван по погодным или иным причинам, рассчитываются с учетом информации, предоставленной официальными сайтами данного чемпионата или турнира. Если в течение 24 часов не публикуется официальная информация о прерванном матче, то все ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один), за исключением тех ставок, исходы которых уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча. В случае, если матч не состоится (вообще не начинается) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся, и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один). А в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему Регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному Регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.31. Ставки на Дартс

В соревнованиях по дартсу один за другим приближаются к линии броска, делая метания в сторону мишени. В дартсе игроки считаются участвующими в соревновании, если они совершили хотя бы одно метание в сторону мишени. Очки подсчитываются после подхода каждого игрока, после чего ход переходит к другому игроку, чтобы он осуществил метание дротиков.

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы соревнований по дартсу:

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

- Ставки на то, кто из игроков займет первое место в игре (выиграет соревнование).
- В игре победит первый игрок – «П1».
- В игре будет ничья – «Ничья» (Х).
- В игре победит второй игрок – «П2».
- Первый игрок выиграет по количеству лэгов (сетов) с учетом форы – «Фора 1».
- Второй игрок выиграет по количеству лэгов (сетов) с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее число лэгов (сетов) в игре – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, кто из игроков выполнит первый 180-очковый бросок.

- Ставки на общее количество реализованных 180-очковых бросков – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на то, будет ли количество очков самого высокого подхода (checkout), зарегистрированного в соревновании, больше (меньше) предложенного значения тотала.

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

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

5.32. Ставки на Кибербейсбол

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

Ставки, предлагаемые на исходы кибербейсбольных матчей:

В кибербейсболе **Фора** и **Тотал** рассчитываются по очкам:

- В матче победит первая команда – «П1».

- В матче победит вторая команда – «П2».

- В матче победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».

- В матче победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».

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

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

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по кибербейсболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжени или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «**1**» (один). В кибербейсболе матч считается состоявшимся, если он был полностью сыгран.

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

5.33. Ставки на Кибер UFC

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

Методы победы в поединках Кибер UFC:

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

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

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

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

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

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

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы боев по Кибер UFC:

- В поединке (раунде) победит первый боец – «П1».
- В поединке (раунде) победит второй боец – «П2».
- Ставки на общее число раундов в поединке – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на метод победы бойца.
- Ставки: в поединке (раунде) будет (не будет) зарегистрирована досрочная победа.

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

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

Поединки в кибер UFC, которые были прерваны по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не были продолжены или завершены, считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся поединков, которые на момент остановки поединка уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

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

5.34. Ставки Кибергандбол

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

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

Например, если выбран 12-минутный (2х6) формат видео матча, то время на табло, показывающем текущую минуту игры, достигнет 60 минут в течение реальных 12 минут.

Ставки, предлагаемые на исходы видео матчей по кибергандболу:
- В видео матче (тайме) выиграет первая команда – «П1».
- В видео матче (тайме) будет ничья – «Ничья» (Х).
- В видео матче (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В видео матче (тайме) первая команда не проиграет – «1Х».
- В видео матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В видео матче (тайме) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В видео матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В видео матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видео матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видео матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в видео матче (тайме) будет четным (нечетным).

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по кибергандболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся видеоигр, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видео матч по кибергандболу считается состоявшимся, если он был сыгран полностью.

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

5.35. Ставки на Киберрегби

В киберрегби ставки на исходы матчей принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Матчи проводятся в формате **2х10** или **2х5** (два тайма, каждый длительностью в 10 или 5 минут соответственно), в зависимости от требований проводимого чемпионата.

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

Например, если время проведения киберрегби установлено 20 минут (2х10), время на табло, показывающем текущую минуту матча, достигнет 80 минут в течение реальных 20 минут. То есть, например, на реальной 2-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 8-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по киберрегби:

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

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

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

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по киберрегби, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «**1**» (один). Матч по киберрегби считается состоявшимся, если был полностью сыгран.

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

5.36. Ставки в Гандболе

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

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по гандболу:
- В матче (тайме) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (тайме) будет ничья – «Ничья» (Х).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «1Х».
- В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет четным (нечетным).
- Ставки на результат первого тайма и всего матча.

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

1) «**П1П1**» – победа первой команды в первом тайме и в матче.
2) «**П1Х**» – победа первой команды в первом тайме, и ничья в матче.
3) «**П1П2**» – победа первой команды в первом тайме и победа второй команды в матче.
4) «**ХП1**» – ничья в первом тайме и победа первой команды в матче.
5) «**ХХ**» – ничья в первом тайме и в матче.
6) «**ХП2**» – ничья в первом тайме и победа второй команды в матче.
7) «**П2П1**» – победа второй команды в первом тайме и победа первой команды в матче.
8) «**П2Х**» – победа второй команды в первом тайме, и ничья в матче.
9) «**П2П2**» – победа второй команды в первом тайме и в матче.

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.37. Ставки на Киберволейбол

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

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по киберволейболу:

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

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

- Ставки на общее количество очков, набранных обеими командами в матче (сете) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой в матче (сете) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество очков, зарегистрированных в матче (сете), будет четным (нечетным).
- Ставки в сете на исход «Победа с преимуществом очков».

Предлагается предугадать, какая из команд выиграет сет и с каким предлагаемым преимуществом очков (Например, «Победа 2-ой команды с преимуществом в 4-6 очков»).

- Ставки на окончательный результат матча (сета).

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

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

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

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по киберволейболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Матч по киберволейболу считается состоявшимся, если он был сыгран полностью.

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

5.38. Ставки на Единоборства

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

Методы победы в поединках Единоборств:

1) «**Победа по очкам / Техническое решение**» – происходит, когда все раунды завершены и победитель определяется судьями на основании набранных очков, либо когда один из бойцов получает травму, не позволяющую ему продолжить бой, по решению медицинского персонала, и победитель определяется судьями на основании очков, набранных в завершённых раундах. Также возможны другие ситуации, при которых судьи определяют победителя до завершения запланированного количества раундов.

2) «**Победа нокаутом**» – метод победы, при котором фиксируется нокаут, и поединок завершается раньше времени.

3) «**Победа техническим нокаутом**» – метод победы, при котором фиксируется технический нокаут, и поединок завершается раньше времени.

4) «**Дисквалификация бойца или отказ от поединка**» – происходит, когда боец дисквалифицируется по како-либо причине или отказывается продолжать бой. Если дисквалификация бойца происходит после фактического завершения боя, данный факт не учитывается при расчёте ставок, сделанных на исходы боя «П1», «Х» и «П2».

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

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы боев по Единоборствам:

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

- В поединке будет ничья – «Ничья» (Х).

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

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

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

В данном исходе учитываются раунды, с момента начала которых прошло не меньше половины времени раунда (время раунда зависит от регламента турнира).

- Ставки на метод победы бойца.

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

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

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

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

5.39. Ставки на Бокс

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

Методы победы в поединках по боксу:

1) «**Победа по очкам / Техническое решение**» — происходит, когда все раунды завершены и победитель определяется судьями на основании набранных очков, либо когда один из бойцов получает травму, не позволяющую ему продолжить бой, по решению медицинского персонала, и победитель определяется судьями на основании очков, набранных в завершённых раундах. Также возможны другие ситуации, при которых судьи определяют победителя до завершения запланированного количества раундов.

2) «**Победа нокаутом**» - когда регистрируется нокаут, и поединок завершается раньше времени.

3) «**Победа техническим нокаутом**» - когда регистрируется технический нокаут, и поединок завершается раньше времени.

4) «**Дисквалификацией боксера или отказом от поединка**» - когда боксер дисквалифицируется по любой причине или отказывается от продолжения поединка. Если дисквалификация боксера происходит через 24 часа после прекращения поединка, то этот факт не учитывается при расчете ставок на исходы поединка: «**П1**», «**Ничья**» и «**П2**».

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

В боксе состоявшимися считаются те раунды, которые были проведены до конца.

Если боксер после начала следующего раунда не продолжает поединок по любой причине, то считается, что поединок завершился в предыдущем раунде. Если бой заканчивается до запланированного количества раундов в результате технического решения судей, все исходы, результат которых однозначно известен, подлежат расчёту, а ставки, сделанные на все остальные исходы, рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

Например, если бой, рассчитанный на 12 раундов, был остановлен в 7-м раунде и победитель определён техническим решением судей, то ставки на исходы «Тотал Раундов Больше/Меньше 8.5» или «Боксер 1 / Боксер 2 будет досрочная победа» рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

Ставки, предлагаемые на исходы поединков по боксу:

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

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

- Ставки на общее количество раундов, проводимых в поединке – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на метод победы боксера.

- Ставки на то, будет ли в поединке (раунде) зафиксирована (не зафиксирована) досрочная победа.

- Ставки: бой будет (или не будет) длиться запланированное количество раундов.

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

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

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

5.40. Ставки на Флорбол

Основное время матча в флорболе составляет 60 минут чистого игрового времени (3 периода, каждый из которых длится 20 минут). Ставки на матчи по флорболу принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в добавленное время и в серии пенальти, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время.

Матчи также могут проводится в формате (3х15): три периода, каждый продолжительностью в 15 минут.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по флорболу:

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

- В матче (периоде) будет ничья – «Ничья» (Х).

- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1Х».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).

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

Матч по флорболу, проводимый в формате (3х20), который прервался и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся если было сыграно не менее 50 минут. Матч, проводимый в формате (3х15), который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся если было сыграно не менее 36 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися.

Исходы прерванных и несостоявшихся матчей (было сыграно менее 50 или 36 минут, в зависимости от формата матча), которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.41. Ставки на киберфлорбол

Ставки на исходы матчей по киберфлорболу принимаются на основное время. Матчи проводятся в формате 3×5 или 3×2 (три периода, каждый длительностью в 5 или 2 минуты соответственно).

Результаты, зафиксированные в добавленное время и в серии пенальти, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время.

В киберфлорболе текущая минута, отображающаяся на табло во время матча, может отличаться от реального времени. Например, если время проведения киберфлорбола установлено 15 минут (3х5), время на табло, показывающем текущую минуту матча, достигнет 60 минут в течение реальных 15 минут. То есть, например, на реальной 4-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 16-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по киберфлорболу:
- В матче (периоде) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (периоде) будет ничья – «Ничья» (Х).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1Х».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).

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

Графические помехи не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по киберфлорболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Матч по киберфлорболу считается состоявшимся, если был полностью сыгран.

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

5.42. Ставки на кибер-американский футбол

Ставки на исходы матчей по кибер-американскому футболу принимаются как для основного, так и для дополнительного времени. В случае если расчет ставок на предлагаемые исходы происходит с учетом дополнительного времени, в Линии организатором делается специальная пометка. Матчи проводятся в формате (4х15 и 4х3), (4 раунда, каждый продолжительностью 15 минут и, соответственно, 4 раунда, каждый продолжительностью 3 минуты).

В кибер-американском футболе текущая минута, отображающаяся на табло в матче, может отличаться от реального времени матча.

Например, если для кибер-американского футбола был выбран 12-минутный (3х4) формат матча, то время на табло, показывающем текущую минуту игры, достигнет 30 минут в течение реальных 6 минут (чистое время). То есть, например, на реальной 4-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 20-я минута. В зависимости от требований проводимого матча в Линии может быть показана только реальная минута. В таком случае организатором в Линии делается специальная пометка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по кибер-американскому футболу:
- В кибер-американском футболе фора и тотал рассчитываются по очкам
- В матче (тайме, четверти) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (тайме, четверти) будет ничья - «Х».
- В матче (тайме, четверти) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее число очков, набранных командами в матче (тайме, четверти) – «Тотал - больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее число очков, набранных каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее число очков, набранных командами в матче (тайме), будет четным (нечетным).

За основу расчета результатов матчей кибер-американского футбола принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по кибер-американскому футболу, проводимый в формате (4×15), который был прерван и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50

минут согласно показанному игровому времени, а матч, проводимый в формате (4×13), считается состоявшимся если было сыграно не менее 10 минут (реальных 10 минут, не сконвертированных в игровое время).

В кибер-американском футболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.43. Ставки на кибер-австралийский футбол

Ставки, совершенные на исходы кибер-австралийского футбола, рассчитываются с учетом основного времени. Матчи проводятся в форматах (4x20 и 4x2,5) (четыре раунда, продолжительностью 20 минут и соответственно четыре раунда, продолжительностью 2,5 минут). Женские чемпионаты проводятся в формате (4x15). В кибер-австралийском футболе текущая минута, отображающаяся на табло в матче, может отличаться от реального времени матча. Например, если для кибер-австралийского футбола был выбран 10-минутный (4x2,5) формат матча, то время на табло, показывающем текущую минуту игры, достигнет 40 минут в течение реальных 5 минут (чистое время). То есть, например, на реальной 2-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 16-я минута.

В зависимости от требований проводимого матча в Линии может быть показана только реальная минута. В таком случае организатором в Линии делается специальная пометка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по кибер-австралийскому футболу:

В кибер-австралийском Футболе фора и тотал рассчитываются по очкам.

При расчете тоталов 6-ти очковых голов во внутренние ворота (goal) и 1-очковых голов во внешние ворота (behind) за основу принимается количество голов, а не число очков.

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

За основу расчета результатов матчей кибер-австралийского Футбола принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по кибер-австралийскому Футболу, который был прерван и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 65 минут. В случае с женскими чемпионатами (в формате 4x15) матч считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В кибер-австралийском футболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

5.44. Ставки на Водное поло

Основное время для матчей по водному поло установлено в 32 минуты игрового времени (четыре периода, по 8 минут каждый). Ставки на исходы матчей по водному поло принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты пенальти, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Матчи по водному поло могут проводиться также периодами по 7 минут. При матчах в данном формате организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по водному поло:
- В матче (периоде) выиграет первая команда – «П1».

- В матче (периоде) будет ничья – «Ничья» (Х).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1Х».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет четным (нечетным).

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

Матч по водному поло, проводимый в формате (4х8) (4 периода, каждый продолжительностью в 8 минут), который прервался и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся если было сыграно не менее 28 минут, а матчи, проводимые в формате (4х7) (четыре периода, каждый продолжительностью в 7 минут) считаются состоявшимся если было сыграно не менее 25 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися.

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.45. Ставки на Кабадди

В кабадди матче ставки принимаются на основное время если иное не было указано Организатором. Матч состоит из двух таймов, каждый продолжительностью в 20 минут. Матчи также могут проводится в другом формате, в этом случае Организатор делает специальную отметку об этом в Линии.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по кабадди:
- В матче (тайме) победит первая команда – «П1».
- В матче (тайме) будет ничья – «Х».
- В матче (тайме) победит вторая команда – «П2».
- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «1Х».
- В матче (тайме) одна из команд победит – «12».
- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В матче (тайме) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество очков, набранных командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой индивидуально в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество очков в матче (тайме) будет четным (нечетным).

Для расчета результатов ставок на матчи по кабадди за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице. В отдельных случаях, когда исходя из информации, указанной в официальном источнике, невозможно определить исход предложенной ставки (в официальных источниках отсутствует информация) для расчета ставок за основу принимаются видео записи матчей.

Матч по Кабадди, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 32 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и считающихся несостоявшимися матчей, которые на момент прерывания уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Зафиксированная по какой-либо причине техническая победа (поражение) не является основанием для расчета ставок. В данном случае матч считается несостоявшимся, а все ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

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

5.46. Ставки на Пиклбол

В матчах по пиклболу соперниками могут быть два игрока (одиночные игроки) и две пары игроков (пары). Матчи по пиклболу состоят из 1, до 3 и до 5 геймов в зависимости от требований проводимого турнира. Геймы состоят из очков. Гейм продолжается до тех пор, пока один из участников не наберет 11, 15 или 21 очко в зависимости от правил проводимого турнира. В гейме до 11 очков при счете 10:10, гейм продолжается до тех пор, пока один из соперников не получит преимущество в 2 очка над другим. Тот же принцип применяется для геймов до 15 и до 21 очка при счете гейма 14:14 (гейм до 15 очков) или 20:20 (гейм до 21 очка) соответственно.

В случае отказа любой из сторон от участия в матче до его начала ставки, сделанные на все исходы данного матча, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). В командных турнирах, когда наименования соперников указаны названиями команд (стран) (например, Англия-Шотландия), в случае замены игрока (пары) (замены заранее заявленного игрока или пары, на которых и предлагались ставки), то ставки, сделанные на все исходы данного матча, остаются в силе.

В зависимости от условий матча очко в пиклболе может быть набрано как подающей, так и принимающей стороной.

В пиклболе фора и тотал рассчитываются в очках.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по пиклболу:

- В матче (гейме) победит первый игрок (пара) – «**П1**».
- В матче (гейме) победит второй игрок (пара) – «**П2**».
- В матче (гейме) победит (не проиграет) первый игрок (пара) с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (гейме) победит (не проиграет) второй игрок (пара) с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на количество очков в матче (гейме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: общее количество очков в матче (гейме) будет четное (нечетное) число.
- Ставки на финальный счет матча.

Из предложенных вариантов предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате матча (гейма).

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

Матч по пиклболу, который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается не состоявшимся. Ставки, сделанные на исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые, исходя из формата матча, уже однозначно известны на момент остановки матча, считаются состоявшимися и подлежат расчету. Ставки, сделанные на все остальные исходы, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

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

5.47. Ставки на Велоспорт

Велогонка считается начавшейся, если стартовал первый квалификационный этап. В квалификационных гонках, результаты которых известны после серии заездов, победителем считается гонщик или команда, набравшая наибольшее количество очков по итогам соревнований.

Ставки, предлагающиеся на велогонки:

- Ставки: который из гонщиков (команд), представленных в гонке (данном раунде), выиграет гонку (данный раунд).
- Ставки: который из двух гонщиков (команд), представленных в гонке (данном туре), займет высшую позицию по окончательным результатам гонки (данного раунда).

Вышеупомянутая ставка считается действительной, если оба представленных гонщика (команды) стартовали в гонке. Если какой-либо из двух соревнующихся гонщиков (команд) по какой-либо причине выбывает из гонки, то соперник (команда соперника) считается победителем, если он/она (команда) завершает свое выступление в гонке.

А в случае выбывания из гонки обоих гонщиков (команд), указанная сравнительная ставка подлежит расчету с коэффициентом один «1». Если оба гонщика (команды) стартовали в гонке, но отсутствуют в окончательном официальном протоколе гонки, то победителем вышеупомянутой ставки считается гонщик (команда), принявший участие в наибольшем количестве заездов.

Для расчета ставок, сделанных на исходы велогонок за основу принимаются официальные сайты турниров, представленные в таблице.

В случае переноса велогонки ставки, сделанные на велогонку, остаются действительными до ее окончания.

5.48. Ставки на Сквош

Матчи по сквошу проводятся в формате до 3 и до 5 геймов. В матчах в формате до 3 геймов побеждает игрок, одержавший победу в 2 геймах, а в матчах в формате до 5 геймов побеждает игрок, одержавший победу в 3 геймах. В гейме побеждает игрок, первым набравший 11 очков. В случае, если в гейме зарегистрирован счет 10:10, гейм разыгрывается до тех пор, пока один из игроков достигнет преимущества в 2 очка над соперником. Матчи по сквошу могут проводиться также в ином формате. В подобных случаях организатор делает специальную отметку о формате проведения события в Линии.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по сквошу:

В сквоше фора и тотал рассчитываются по очкам, за исключением форы и тотала, предложенных на число геймов.

- В матче (гейме) выиграет первый игрок – «**П1**».
- В матче (гейме) выиграет второй игрок – «**П2**».
- В матче (гейме) выиграет (не проиграет) первый игрок с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (гейме) выиграет (не проиграет) второй игрок с учетом форы – «**Фора 2**».
- В матче по числу геймов выиграет (не проиграет) первый игрок с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче по числу геймов выиграет (не проиграет) второй игрок с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество очков, набранных игроками в матче (гейме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество очков, набранных каждым игроком в матче – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на финальный счет матча (гейма).
- Ставки: первый (второй) игрок первым наберет указанное количество очков (3 очка, 9 очков) в гейме.
- Ставки: общее число очков в матче (гейме) будет четным (нечетным).

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

Матч по сквошу, который был прерван по какой-либо причине и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается не состоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

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

5.49. «Автомодельный спорт»

Отдельное событие «***Форсаж***»[1], на которое заключается пари, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) по автомодельному спорту, организованное Федерацией автомодельного спорта Республики Армения в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, результаты которого публикуются на официальном сайте соревнования https://raceliga.am/.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по автомодельным гонкам. Соревнования по автомодельному спорту, проводятся в течение календарного года и состоят из турниров, в рамках которых проводятся заезды.

Автомодели - движущиеся по трассе электромеханические устройства, окрашенные в шесть различных цветов, которые соответствуют цветам автомоделей в интерфейсе соревнований. Трасса состоит из шести дорожек-треков с номерами от 1 до 6. Автомоделями на трассе управляют гонщики - спортсмены получившие допуск в соответствии с пунктами 2 и 3 раздела V «РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО АВТОМОДЕЛЬНОМУ СПОРТУ». В заезде принимают участие шесть гонщиков, каждый из которых управляет определенной автомоделью, соответствующей номеру дорожки на трассе. Каждый заезд состоит из 1 (одного) круга. Победитель заезда определяется по результату финиша.

При системных и технических сбоях и/или иных неполадках, в том числе после начала отдельного спортивного события, заключенные в отношении заезда пари рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

На основании статистики гонщиков формируются коэффициенты, которые меняются каждый новый заезд. Прием ставок на заезд осуществляется во время перерыва между заездами. Во время заезда можно сделать ставку только на следующий заезд.

Виды ставок на исходы автомодельных гонок:

«Результат»

- 1-2 место – ставка на автомодель, которая финиширует первой или второй в заезде.
- 1-3 место – ставка на автомодель, которая финиширует первой, второй или третьей в заезде.
- 1-6 место – ставка на автомодель, которая финиширует на выбранном с первого по шестое месте.

Пример ставки «Результат. 1-6 место»:

Сделаны две ставки:

ставка, что автомодель №2 приедет на 4 месте;
ставка, что автомодель №2 приедет на 5 месте.

Гонка закончилась с результатом:

1 место заняла - автомодель №3,
2 место заняла - автомодель №4,
3 место заняла - автомодель №5,
4 место заняла - автомодель №6,
5 место заняла - автомодель №2,
6 место заняла - автомодель №1.

В данном примере

ставка, что автомодель №2 приедет на 4 месте – не сыграла;
ставка, что автомодель №2 приедет на 5 месте - сыграла.

«Соревнование»

- Ставка на автомодели, которые финишируют первой и второй в заезде.

«Сумма победителей»

- Сумма ТОП2 – ставка на сумму номеров автомоделей, которые займут первое и второе место в заезде.
- Сумма ТОП3 – ставка на сумму номеров автомоделей, которые займут первое, второе и третье место в заезде.

Например:

Гонка закончилась с результатом:

1 место заняла - автомодель №3,
2 место заняла - автомодель №2,
3 место заняла - автомодель №5.

Рассчитывается ТОП2 и ТОП3 с помощью сложения номеров автомоделей:

Сумма ТОП2 (3 + 2 = 5) равна 5.
Сумма ТОП3 (3 + 2 + 5 = 10) равна 10.

[1] Официальный сайт соревнования: https://raceliga.am/

В данном примере сыграли ставки:

Сумма ТОП2 – 5.

Сумма ТОП3 – 10.

5.50. «Нарды Club»

Отдельное событие, на которое заключается пари, проходящее в рамках следующих профессиональных спортивных турниров, организованных ООО «Профессиональная спортивная лига» (далее – «Турнир»):

- Профессионального турнира «Зимняя классика 2025-2026» по длинным нардам среди женщин (01 декабря 2025 года – 01 марта 2026 года);
- Профессионального турнира «Весенняя классика 2026» по длинным нардам среди женщин (02 марта 2026 года – 31 мая 2026 года);
- Профессионального турнира «Летняя классика 2026» по длинным нардам среди женщин (01 июня 2026 года – 30 августа 2026 года);
- Профессионального турнира «Осенняя классика 2026» по длинным нардам среди женщин (31 августа 2026 года – 29 ноября 2026 года);
- Профессионального турнира «Зимняя классика 2026-2027» по длинным нардам среди женщин (30 ноября 2026 года – 28 февраля 2027 года).

Результаты указанных турниров публикуются на официальном сайте: https://nards.club/results.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении профессиональных спортивных турниров по виду спорта «Нарды». В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна произведению коэффициента на сумму ставки.

В рамках указанных турниров Букмекерская контора принимает ставки на число (числа), которое определится на кубике (кубиках) при проведении профессионального спортивного турнира по виду спорта «Нарды», организованного ООО «Профессиональная спортивная лига». Всего на каждой из шести граней кубиков нанесены числа от 1 до 6.

Виды ставок на исходы профессионального спортивного турнира по виду спорта «Нарды», организованного ООО «Профессиональная спортивная лига»:

«На каком кубике выпадет большее число?»

- Синий – ставка на событие следующего броска, при наступлении которого, определившееся число на кубике синего цвета больше определившегося числа на кубике красного цвета.
- Красный – ставка на событие следующего броска, при наступлении которого, определившееся число на кубике красного цвета больше определившегося числа на кубике синего цвета.
- Ничья - ставка на событие следующего броска, при наступлении которого, определившиеся числа на кубиках красного и синего цветов равны.
- Синий или Ничья - ставка на событие следующего броска, при наступлении которого, определившееся число на кубике синего цвета больше определившегося числа на кубике красного цвета или определившиеся числа на обоих кубиках равны.
- Ничья или Красный – ставка на событие следующего броска, при наступлении которого, определившееся число на кубике красного цвета больше определившегося числа на кубике синего цвета или определившиеся числа на обоих кубиках равны.

«Точное число»

- Ставка на точное число, которое определится на кубике красного и/или синего цветов в событии следующего броска.

«Тотал меньше/Тотал больше»

- Тотал меньше – ставка на событие следующего броска, при наступлении которого, определившаяся сумма чисел на обоих кубиках меньше значения выбранного тотала.
- Тотал больше – ставка на событие следующего броска, при наступлении которого, определившаяся сумма чисел на обоих кубиках больше значения выбранного тотала.

Таблицы коэффициентов «Нарды Club»

На каком кубике выпадет большее число?		
Синий	Ничья	Красный
2.28	5.70	2.28

Синий или Ничья 1.62	Ничья или Красный 1.62

Точное число		
Кубик Синий / Красный	Числа 1 / 2/ 3 /4 /5 6	Коэффициент 5.70

Тотал	Тотал меньше значения тотала	Тотал больше значения тотала
5.5	3.42	1.31
6.5	2.28	1.62
7.5	1.62	2.28
8.5	1.31	3.42

Расчет ставок с коэффициентом «1» (один) возможен только в случае возникновения технических неполадок.

5.51. «Нарды Сапер»

Отдельное событие, на которое заключается пари, проходящее в рамках следующих профессиональных спортивных турниров, организованных ООО «Профессиональная спортивная лига» (далее – «Турнир»):

- Профессионального турнира «Зимняя классика 2025-2026» по длинным нардам среди женщин (01 декабря 2025 года – 01 марта 2026 года);
- Профессионального турнира «Весенняя классика 2026» по длинным нардам среди женщин (02 марта 2026 года – 31 мая 2026 года);
- Профессионального турнира «Летняя классика 2026» по длинным нардам среди женщин (01 июня 2026 года – 30 августа 2026 года);
- Профессионального турнира «Осенняя классика 2026» по длинным нардам среди женщин (31 августа 2026 года – 29 ноября 2026 года);
- Профессионального турнира «Зимняя классика 2026-2027» по длинным нардам среди женщин (30 ноября 2026 года – 28 февраля 2027 года).

Результаты указанных турниров публикуются на официальном сайте: https://nards.club/results.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на число точек, которое выпадет на костях при проведении соревнований по нардам, а именно, в рамках указанных профессиональных спортивных турниров по виду спорта «Нарды», организованных ООО «Профессиональная спортивная лига», Букмекерская контора принимает ставки на события:

- **Клиенту необходимо выбрать минимум 5 комбинаций. Ставка происходит на то, какая комбинация кубиков не выпадет:**

1. Перед Клиентом находится поле, в котором расположено 36 ячеек – все возможные варианты комбинаций исходов чисел, которые могут выпасть на двух кубиках.
2. Клиент выбирает ячейки с комбинациями чисел, которые, по его мнению, не выпадут при следующем броске. Минимально можно выбрать 5 исходов, максимально – 35.
3. Размер коэффициента зависит от количества комбинаций чисел, которые выбирает Клиент (см. в таблице ниже).
4. Если выпавшая при броске комбинация чисел не совпадает с теми, которые выбрал Клиент, то ставка сыграла.

Коэффициенты:

Кол-во комбинаций	**Коэффициент**
5	1,11
6	1,14
7	1,18
8	1,23
9	1,28

10	1,32
11	1,37
12	1,43
13	1,49
14	1,56
15	1,63
16	1,71
17	1,8
18	1,9
19	2,02
20	2,14
21	2,28
22	2,45
23	2,64
24	2,85
25	3,11
26	3,42
27	3,8
28	4,28
29	4,89
30	5,7
31	6,84
32	8,55
33	11,4
34	17,1
35	34,2

5.52. «Нарды»

Спортивное событие «***Открытый профессиональный кубок по длинным нардам***», на которое заключается пари «**Нарды**», проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований по виду спорта «нарды», организованных ООО «Профессиональная спортивная лига» (https://profsportliga.ru/) и ООО «ПРОГРЕСС» (https://progressnards.ru), на официальных сайтах которых размещается информация о регламентах спортивных соревнований и правилах вида спорта. Организаторы привлекают для проведения соревнований ООО «Национальная профессиональная спортивная лига по игре в нарды», на официальном сайте которой размещается информация о результатах и списки участников спортивного соревнования: https://nardsleag.ru/.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на число точек, которое выпадет на костях при проведении соревнований по нардам, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на события:

- **Клиент делает ставки на событие следующего броска, при наступлении которого, на одной из костей выпадет большее число точек:**

1. Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, выпавшее число точек на красной кости больше выпавшего числа точек на желтой кости.

2. Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, выпавшие числа точек на красной и желтой костях равны.

3. Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, выпавшее число точек на желтой кости больше выпавшего числа точек на красной кости.

Коэффициенты:

На каком кубике число будет больше	Желтый	**2.28**
	Ничья	**5.70**
	Красный	**2.28**

- **Клиент делает ставки на событие следующего броска, при наступлении которого, сумма чисел точек на костях будет иметь четное (нечетное) значение.**

Коэффициенты:

Чет	**1,9**
Нечет	**1,9**

- **Клиент делает ставки на событие следующего броска, при наступлении которого, на костях выпадет (не выпадет) одинаковое число точек.**

Коэффициенты:

Пара	**5,70**
Не пара	**1,14**

- **Клиент делает ставки на событие следующего броска, при наступлении которого, на кости выпало определенное число точек:**

1. Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, на красной кости выпадет определенное число точек: 1, 2, 3, 4, 5 или 6.

2. Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, на желтой кости выпадет определенное число точек: 1, 2, 3, 4, 5 или 6.

Коэффициенты:

Точное число на красном кубике	1	**5,70**
	2	**5,70**
	3	**5,70**
	4	**5,70**
	5	**5,70**
	6	**5,70**
Точное число на желтом кубике	1	**5,70**
	2	**5,70**
	3	**5,70**
	4	**5,70**
	5	**5,70**
	6	**5,70**

- **Клиент делает ставки на событие следующего броска, при наступлении которого, сумма чисел точек на костях – «Тотал больше (меньше) значения тотала».**

Коэффициенты:

больше 4.5	**1,14**	меньше 4.5	**5,70**
больше 5.5	**1,32**	меньше 5.5	**3,42**
больше 6.5	**1,63**	меньше 6.5	**2,28**

больше 7.5	**2,28**	меньше 7.5	**1,63**
больше 8.5	**3,42**	меньше 8.5	**1,32**
больше 9.5	**5,70**	меньше 9.5	**1,14**

Клиент выбирает число точек, которое выпадет на костях при проведении соревнований по нардам, при помощи технических средств, расположенных в ППС, или на сайте интерактивных ставок, передвигая на выбранное число точек, которое выпадет на костях при проведении соревнований по нардам, номинал своей ставки. В ППС Букмекерской конторы и на сайте интерактивных ставок Пари заключается в момент подтверждения условий пари, при нажатии на кнопку «Заключить пари». Условия пари подтверждаются Клиентом при помощи технических средств, расположенных в ППС, или на сайте интерактивных ставок в момент заключения пари. Этим действием Клиент совершает акцепт по соглашению о выигрыше.

5.53. «Повышай!»

Спортивное событие «***Открытый профессиональный кубок по длинным нардам***», на которое заключается пари «**Повышай!**», проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований по виду спорта «нарды», организованных ООО «Профессиональная спортивная лига» (https://profsportliga.ru/) и ООО «ПРОГРЕСС» (https://progressnards.ru), на официальных сайтах которых размещается информация о регламентах спортивных соревнований и правилах вида спорта. Организаторы привлекают для проведения соревнований ООО «Национальная профессиональная спортивная лига по игре в нарды», на официальном сайте которой размещается информация о результатах и списки участников спортивного соревнования: https://nardsleag.ru/.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на число точек, которое выпадет на костях при проведении соревнований по нардам, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на события:

- **Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, у костей не будет одинакового числа точек.** После каждого успешного броска Клиент может:
  - Забрать выигрыш по текущему коэффициенту;
  - Продолжить игру с увеличением коэффициента на следующий бросок;
  - Зарезервировать выкуп ставки на бросок, следующий за ближайшим;

  При резервировании выкупа:
  - Ставка остаётся активной до определения результата броска;
  - В случае выигрыша выплата производится по коэффициенту того броска, в котором ставка рассчиталась;
  - В случае проигрыша ставка не возвращается;

  При продолжении игры коэффициент ставки увеличивается для каждого следующего броска от первого броска. Первым считается следующий бросок после ставки. Максимальное количество бросков – 20.

  Коэффициенты:

1 шаг	**1,14**
2 шаг	**1,37**
3 шаг	**1,64**
4 шаг	**1,97**
5 шаг	**2,36**
6 шаг	**2,84**
7 шаг	**3,40**
8 шаг	**4,08**
9 шаг	**4,90**
10 шаг	**5,88**
11 шаг	**7,06**

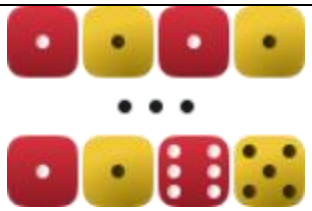
12 шаг	**8,47**
13 шаг	**10,16**
14 шаг	**12,20**
15 шаг	**14,64**
16 шаг	**17,56**
17 шаг	**21,08**
18 шаг	**25,29**
19 шаг	**30,35**
20 шаг	**36,42**

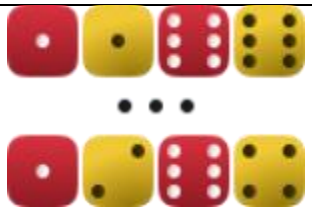
5.54. «Экспресс 37»

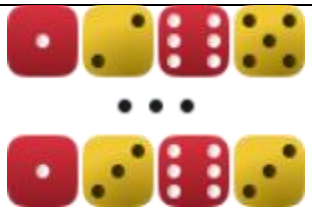
Спортивное событие «***Открытый профессиональный кубок по длинным нардам***», на которое заключается пари «**Экспресс 37**», проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований по виду спорта «нарды», организованных ООО «Профессиональная спортивная лига» (https://profsportliga.ru/) и ООО «ПРОГРЕСС» (https://progressnards.ru), на официальных сайтах которых размещается информация о регламентах спортивных соревнований и правилах вида спорта. Организаторы привлекают для проведения соревнований ООО «Национальная профессиональная спортивная лига по игре в нарды», на официальном сайте которой размещается информация о результатах и списки участников спортивного соревнования: https://nardsleag.ru/.

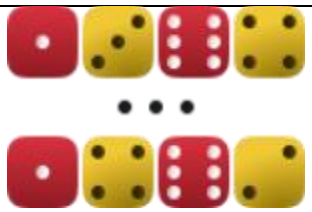
В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельного спортивного события при проведении турнира по игре в нарды, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на сочетания (комбинации) значений, изображенных на кубиках, состоящие из двух бросков двух кубиков подряд.

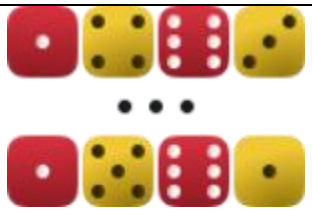
Таблица исходов пари «Экспресс 37»

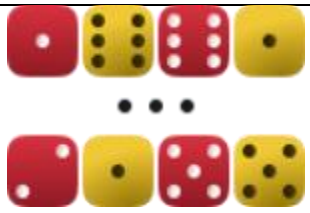
	Бросок 1		**Бросок 2**		**Диапазон**	**Номер диапазона**
Порядковый номер	Красный кубик	Желтый кубик	Красный кубик	Желтый кубик		
1						**1**
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

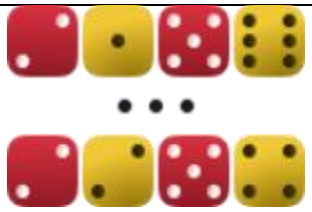
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						**2**
37						
38						
39						
40						
41						
42						
43						
44						
45						
46						
47						
48						
49						
50						
51						
52						
53						
54						
55						
56						
57						
58						
59						

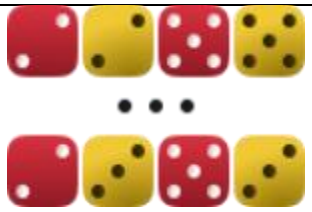
60						
61						
62						
63						
64						
65						
66						
67						
68						
69						
70						
71						**3**
72						
73						
74						
75						
76						
77						
78						
79						
80						
81						
82						
83						
84						
85						
86						
87						
88						
89						
90						
91						
92						
93						
94						
95						
96						
97						
98						
99						
100						
101						

102						
103						
104						
105						
106						**4**
107						
108						
109						
110						
111						
112						
113						
114						
115						
116						
117						
118						
119						
120						
121						
122						
123						
124						
125						
126						
127						
128						
129						
130						
131						
132						
133						
134						
135						
136						
137						
138						
139						
140						
141						**5**
142						
143						

144						
145						
146						
147						
148						
149						
150						
151						
152						
153						
154						
155						
156						
157						
158						
159						
160						
161						
162						
163						
164						
165						
166						
167						
168						
169						
170						
171						
172						
173						
174						
175						
176						**6**
177						
178						
179						
180						
181						
182						
183						
184						
185						

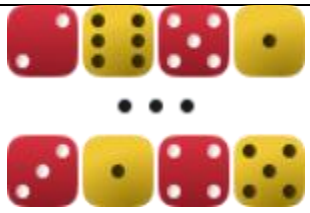
186						
187						
188						
189						
190						
191						
192						
193						
194						
195						
196						
197						
198						
199						
200						
201						
202						
203						
204						
205						
206						
207						
208						
209						
210						
211						7
212						
213						
214						
215						
216						
217						
218						
219						
220						
221						
222						
223						
224						
225						
226						
227						

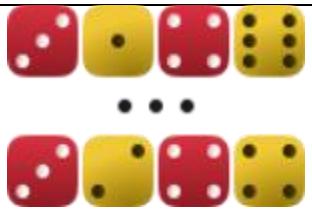
228						
229						
230						
231						
232						
233						
234						
235						
236						
237						
238						
239						
240						
241						
242						
243						
244						
245						
246						**8**
247						
248						
249						
250						
251						
252						
253						
254						
255						
256						
257						
258						
259						
260						
261						
262						
263						
264						
265						
266						
267						
268						
269						

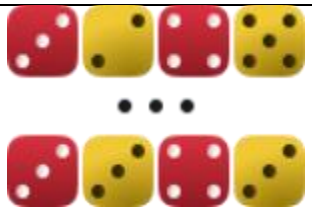
270						
271						
272						
273						
274						
275						
276						
277						
278						
279						
280						
281						**9**
282						
283						
284						
285						
286						
287						
288						
289						
290						
291						
292						
293						
294						
295						
296						
297						
298						
299						
300						
301						
302						
303						
304						
305						
306						
307						
308						
309						
310						
311						

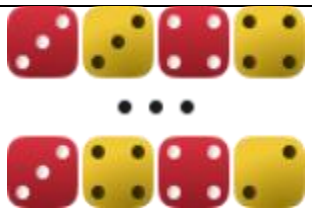
312						
313						
314						
315						
316						**10**
317						
318						
319						
320						
321						
322						
323						
324						
325						
326						
327						
328						
329						
330						
331						
332						
333						
334						
335						
336						
337						
338						
339						
340						
341						
342						
343						
344						
345						
346						
347						
348						
349						
350						
351						**11**
352						
353						

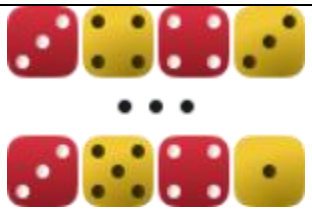
354						
355						
356						
357						
358						
359						
360						
361						
362						
363						
364						
365						
366						
367						
368						
369						
370						
371						
372						
373						
374						
375						
376						
377						
378						
379						
380						
381						
382						
383						
384						
385						
386						**12**
387						
388						
389						
390						
391						
392						
393						
394						
395						

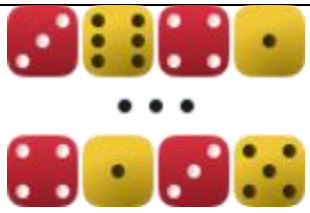
396						
397						
398						
399						
400						
401						
402						
403						
404						
405						
406						
407						
408						
409						
410						
411						
412						
413						
414						
415						
416						
417						
418						
419						
420						
421						**13**
422						
423						
424						
425						
426						
427						
428						
429						
430						
431						
432						
433						
434						
435						
436						
437						

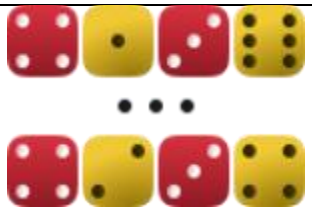
438						
439						
440						
441						
442						
443						
444						
445						
446						
447						
448						
449						
450						
451						
452						
453						
454						
455						
456						**14**
457						
458						
459						
460						
461						
462						
463						
464						
465						
466						
467						
468						
469						
470						
471						
472						
473						
474						
475						
476						
477						
478						
479						

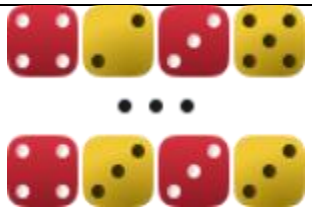
480						
481						
482						
483						
484						
485						
486						
487						
488						
489						
490						
491						**15**
492						
493						
494						
495						
496						
497						
498						
499						
500						
501						
502						
503						
504						
505						
506						
507						
508						
509						
510						
511						
512						
513						
514						
515						
516						
517						
518						
519						
520						
521						

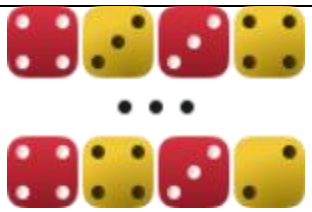
522						
523						
524						
525						
526						**16**
527						
528						
529						
530						
531						
532						
533						
534						
535						
536						
537						
538						
539						
540						
541						
542						
543						
544						
545						
546						
547						
548						
549						
550						
551						
552						
553						
554						
555						
556						
557						
558						
559						
560						
561						**17**
562						
563						

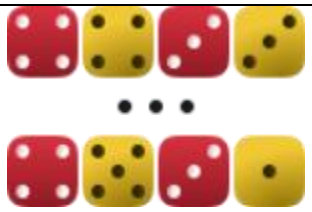
564						
565						
566						
567						
568						
569						
570						
571						
572						
573						
574						
575						
576						
577						
578						
579						
580						
581						
582						
583						
584						
585						
586						
587						
588						
589						
590						
591						
592						
593						
594						
595						
596						**18**
597						
598						
599						
600						
601						
602						
603						
604						
605						

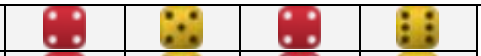
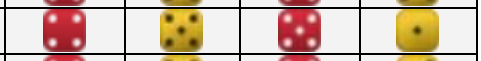
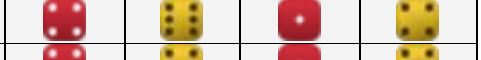
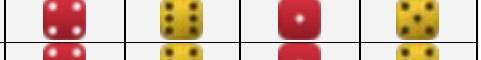
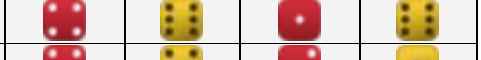
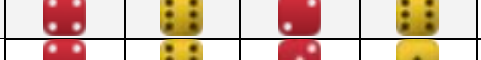
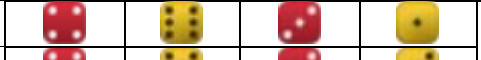
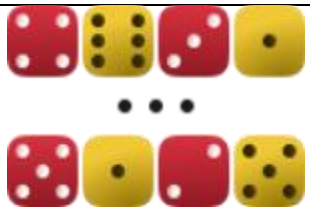
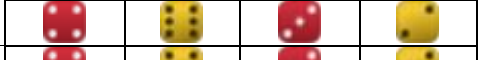
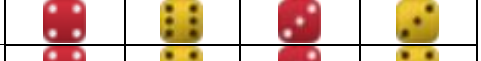
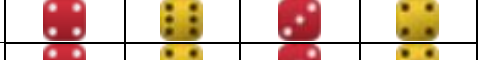
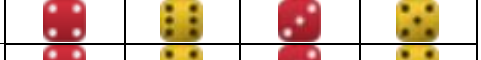
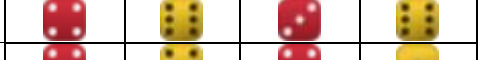
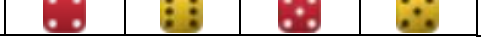
606						
607						
608						
609						
610						
611						
612						
613						
614						
615						
616						
617						
618						
619						
620						
621						
622						
623						
624						
625						
626						
627						
628						
629						
630						
631						**19**
632						
633						
634						
635						
636						
637						
638						
639						
640						
641						
642						
643						
644						
645						
646						
647						

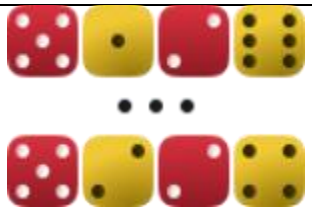
648						
649						
650						
651						
652						
653						
654						
655						
656						
657						
658						
659						
660						
661						
662						
663						
664						
665						
666						**20**
667						
668						
669						
670						
671						
672						
673						
674						
675						
676						
677						
678						
679						
680						
681						
682						
683						
684						
685						
686						
687						
688						
689						

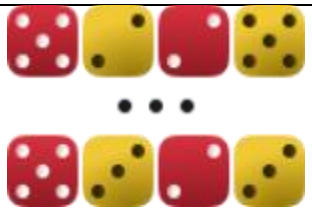
690						
691						
692						
693						
694						
695						
696						
697						
698						
699						
700						
701						**21**
702						
703						
704						
705						
706						
707						
708						
709						
710						
711						
712						
713						
714						
715						
716						
717						
718						
719						
720						
721						
722						
723						
724						
725						
726						
727						
728						
729						
730						
731						

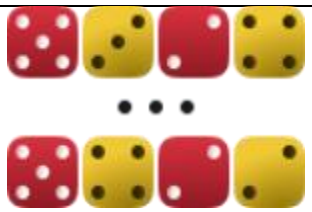
732						
733						
734						
735						
736						**22**
737						
738						
739						
740						
741						
742						
743						
744						
745						
746						
747						
748						
749						
750						
751						
752						
753						
754						
755						
756						
757						
758						
759						
760						
761						
762						
763						
764						
765						
766						
767						
768						
769						
770						
771						**23**
772						
773						

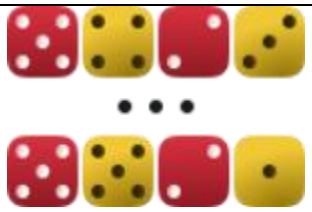
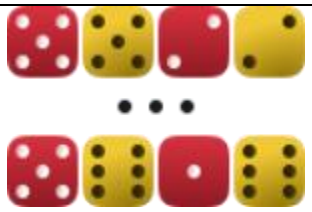
774						
775						
776						
777						
778						
779						
780						
781						
782						
783						
784						
785						
786						
787						
788						
789						
790						
791						
792						
793						
794						
795						
796						
797						
798						
799						
800						
801						
802						
803						
804						
805						
806						**24**
807						
808						
809						
810						
811						
812						
813						
814						
815						

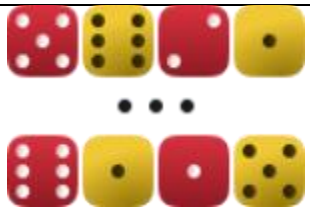
816						
817						
818						
819						
820						
821						
822						
823						
824						
825						
826						
827						
828						
829						
830						
831						
832						
833						
834						
835						
836						
837						
838						
839						
840						
841						**25**
842						
843						
844						
845						
846						
847						
848						
849						
850						
851						
852						
853						
854						
855						
856						
857						

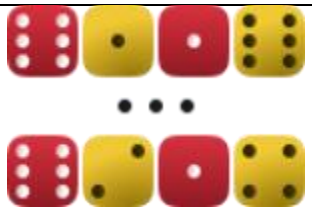
858						
859						
860						
861						
862						
863						
864						
865						
866						
867						
868						
869						
870						
871						
872						
873						
874						
875						
876						**26**
877						
878						
879						
880						
881						
882						
883						
884						
885						
886						
887						
888						
889						
890						
891						
892						
893						
894						
895						
896						
897						
898						
899						

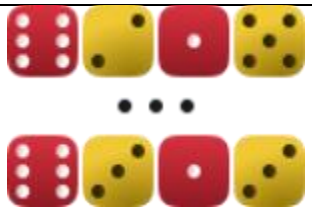
900						
901						
902						
903						
904						
905						
906						
907						
908						
909						
910						
911						**27**
912						
913						
914						
915						
916						
917						
918						
919						
920						
921						
922						
923						
924						
925						
926						
927						
928						
929						
930						
931						
932						
933						
934						
935						
936						
937						
938						
939						
940						
941						

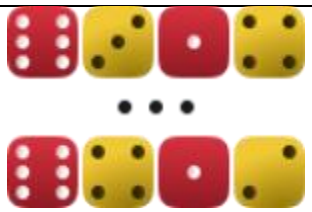
942						
943						
944						
945						
946						**28**
947						
948						
949						
950						
951						
952						
953						
954						
955						
956						
957						
958						
959						
960						
961						
962						
963						
964						
965						
966						
967						
968						
969						
970						
971						
972						
973						
974						
975						
976						
977						
978						
979						
980						
981						**29**
982						
983						

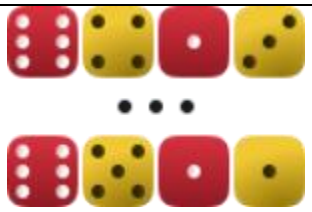
984						
985						
986						
987						
988						
989						
990						
991						
992						
993						
994						
995						
996						
997						
998						
999						
1000						
1001						
1002						
1003						
1004						
1005						
1006						
1007						
1008						
1009						
1010						
1011						
1012						
1013						
1014						
1015						
1016						**30**
1017						
1018						
1019						
1020						
1021						
1022						
1023						
1024						
1025						

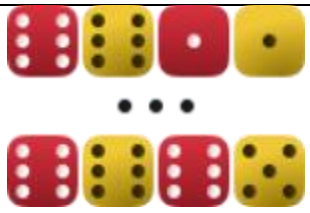
1026						
1027						
1028						
1029						
1030						
1031						
1032						
1033						
1034						
1035						
1036						
1037						
1038						
1039						
1040						
1041						
1042						
1043						
1044						
1045						
1046						
1047						
1048						
1049						
1050						
1051						**31**
1052						
1053						
1054						
1055						
1056						
1057						
1058						
1059						
1060						
1061						
1062						
1063						
1064						
1065						
1066						
1067						

1068						
1069						
1070						
1071						
1072						
1073						
1074						
1075						
1076						
1077						
1078						
1079						
1080						
1081						
1082						
1083						
1084						
1085						
1086						**32**
1087						
1088						
1089						
1090						
1091						
1092						
1093						
1094						
1095						
1096						
1097						
1098						
1099						
1100						
1101						
1102						
1103						
1104						
1105						
1106						
1107						
1108						
1109						

1110						
1111						
1112						
1113						
1114						
1115						
1116						
1117						
1118						
1119						
1120						
1121						**33**
1122						
1123						
1124						
1125						
1126						
1127						
1128						
1129						
1130						
1131						
1132						
1133						
1134						
1135						
1136						
1137						
1138						
1139						
1140						
1141						
1142						
1143						
1144						
1145						
1146						
1147						
1148						
1149						
1150						
1151						

1152						
1153						
1154						
1155						
1156						**34**
1157						
1158						
1159						
1160						
1161						
1162						
1163						
1164						
1165						
1166						
1167						
1168						
1169						
1170						
1171						
1172						
1173						
1174						
1175						
1176						
1177						
1178						
1179						
1180						
1181						
1182						
1183						
1184						
1185						
1186						
1187						
1188						
1189						
1190						
1191						**35**
1192						
1193						

1194						
1195						
1196						
1197						
1198						
1199						
1200						
1201						
1202						
1203						
1204						
1205						
1206						
1207						
1208						
1209						
1210						
1211						
1212						
1213						
1214						
1215						
1216						
1217						
1218						
1219						
1220						
1221						
1222						
1223						
1224						
1225						
1226						**36**
1227						
1228						
1229						
1230						
1231						
1232						
1233						
1234						
1235						

1236						
1237						
1238						
1239						
1240						
1241						
1242						
1243						
1244						
1245						
1246						
1247						
1248						
1249						
1250						
1251						
1252						
1253						
1254						
1255						
1256						
1257						
1258						
1259						
1260						
1261						**37**
1262						
1263						
1264						
1265						
1266						
1267						
1268						
1269						
1270						
1271						
1272						
1273						
1274						
1275						
1276						
1277						

1278						
1279						
1280						
1281						
1282						
1283						
1284						
1285						
1286						
1287						
1288						
1289						
1290						
1291						
1292						
1293						
1294						
1295						
1296					Комбинация не участвует в пари	

Всего возможное количество вариантов сочетаний значений, изображенных на кубиках – 1296, которые разделены между собой на 37 диапазонов, где каждый из диапазонов (от 1-ого до 37-ого) будет соответствовать тому сочетанию значений, изображенному на кубиках и состоящему из двух бросков, которое выпадет в спортивном событии, и номеру выбранного Клиентом диапазона согласно таблице исходов. При этом, в случае выпадания из двух бросков сочетания значений, изображенных на кубиках, указанных в таблице под порядковым номером 1296, данные броски не учитываются и попытка бросков совершается в данном случае повторно.

Таблица исходов представляет собой поле, состоящее из 37 диапазонов, соответствующих номеру диапазона для заключения пари «Экспресс 37».

Розыгрыш каждого последующего пари «Экспресс 37» длится до совершения второго броска кубиков и определения итогового значения номера диапазона в таблице исходов.

Отображение возможных вариантов ставок на спортивное событие в пари «Экспресс 37»:

1) диапазоны от «1» до «37»;
2) группы диапазонов, состоящих из 2-х диапазонов;
3) группы диапазонов, состоящие из 3-х диапазонов;
4) группы диапазонов, состоящие из 4-х диапазонов;
5) группы диапазонов, состоящих из 6-ти диапазонов;
6) группы диапазонов, состоящие из 12-ти диапазонов;
7) группы диапазонов, состоящие из 18-ти диапазонов.

Каждый из перечисленных вариантов ставок соответствует диапазону комбинаций выпавших кубиков после двух бросков спортсмена, участвующего в соревнованиях по виду спорта «Нарды», согласно таблице исходов пари «Экспресс 37».

Ставка сыграет в том случае, если номер диапазона, соответствующий выпавшей комбинации из двух бросков двух кубиков спортсмена, совпадет с номером диапазона, предварительно выбранным Клиентом, в ходе проведения спортивного события.

По истечении отведенного на размещение ставок времени в разделе с трансляцией спортивного соревнования появляется уведомление «Ожидаем бросок», после отображения которого осуществляется учет совершенных спортсменами бросков кубиков для расчета пари. Если время совершения спортсменом броска кубиков пришлось на временной промежуток между истечением времени на прием ставок и появлением

уведомления «Ожидаем бросок», то такой бросок спортсмена не учитывается при расчете пари, ставка сохраняется в игре и пари начнет рассчитываться с момента появления указанного уведомления.

Клиент заключает пари при помощи терминала и букмекерской карточки, полученной после оплаты ставки в кассе пункта приема ставок или посредством интерактивной ставки. Заключение пари осуществляется при помощи игрового интерфейса, посредством обозначения выбранного номинала на определенное для каждого типа ставки место, Клиент выбирает номер диапазона при помощи технических средств, расположенных в ППС, или на сайте интерактивных ставок, передвигая на выбранный номер диапазона номинал ставки. В ППС Букмекерской конторы Пари заключается в момент подтверждения условий пари, при нажатии на кнопку «Заключить пари». На сайте интерактивных ставок Пари заключается в момент, когда Клиент передвигает на выбранный номер диапазона номинал своей ставки. Условия пари подтверждаются Клиентом при помощи технических средств, расположенных в ППС, или на сайте интерактивных ставок в момент заключения пари, при этом происходит динамическое отображение коэффициента выигрыша для данной ставки. Этим действием Клиент совершает акцепт по соглашению о выигрыше. В пари можно осуществлять ставки разных номиналов. Отображение хода проведения пари происходит с показом параметров: выигрышный исход; суммы ставок; итоговая сумма выигрыша; обратного отсчета времени до начала очередного отдельного спортивного события, на которое заключается пари «Экспресс 37». При системных и технических сбоях, в том числе после начала отдельного спортивного события, происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается клиентам, а ставки сыграют в следующем этапе спортивного события «Экспресс 37».

Таблица коэффициентов «Экспресс 37» для ППС

Тип ставки	Описание ставки	Коэффициент
1	Ставка на один диапазон	35
2	Ставка на два диапазона	18
3	Ставка на три диапазона	12
4	Ставка на четыре диапазона	9
6	Ставка на шесть диапазонов	6
12	Ставка на двенадцать диапазонов	3
18	Ставка на восемнадцать диапазонов	2

Таблица коэффициентов «Экспресс 37» для сайта интерактивных ставок

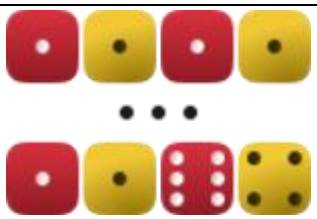
Тип ставки	Описание ставки	Коэффициент
1	Ставка на один диапазон	36
2	Ставка на два диапазона	18
3	Ставка на три диапазона	12
4	Ставка на четыре диапазона	9
6	Ставка на шесть диапазонов	6
12	Ставка на двенадцать диапазонов	3
18	Ставка на восемнадцать диапазонов	2

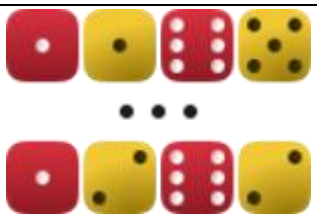
5.55. «Экспресс 38»

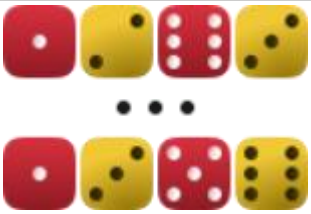
Спортивное событие «***Открытый профессиональный кубок по длинным нардам***», на которое заключается пари «**Экспресс 38**», проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований по виду спорта «нарды», организованных ООО «Профессиональная спортивная лига» (https://profsportliga.ru/) и ООО «ПРОГРЕСС» (https://progressnards.ru), на официальных сайтах которых размещается информация о регламентах спортивных соревнований и правилах вида спорта. Организаторы привлекают для проведения соревнований ООО «Национальная профессиональная спортивная лига по игре в нарды», на официальном сайте которой размещается информация о результатах и списки участников спортивного соревнования: https://nardsleag.ru/.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельного спортивного события при проведении турнира по игре в нарды, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на сочетания (комбинации) значений, изображенных на кубиках, состоящие из двух бросков двух кубиков подряд.

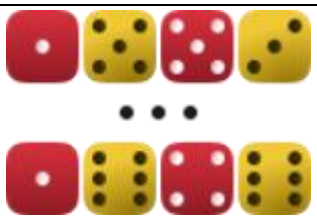
Таблица исходов пари «Экспресс 38»

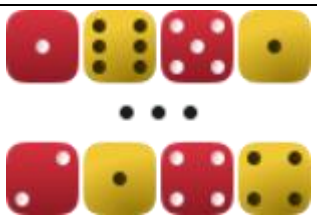
	Бросок 1		Бросок 2		Диапазон	Номер диапазона
Порядковый номер	Красный кубик	Желтый кубик	Красный кубик	Желтый кубик		
1						**1**
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						

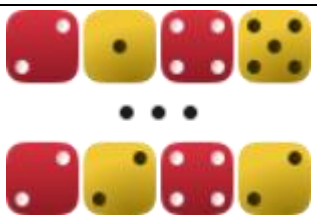
34						
35						**2**
36						
37						
38						
39						
40						
41						
42						
43						
44						
45						
46						
47						
48						
49						
50						
51						
52						
53						
54						
55						
56						
57						
58						
59						
60						
61						
62						
63						
64						
65						
66						
67						
68						
69						

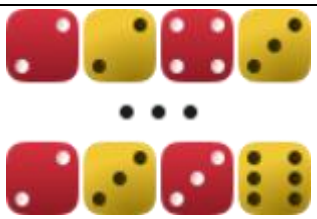
70						**3**
71						
72						
73						
74						
75						
76						
77						
78						
79						
80						
81						
82						
83						
84						
85						
86						
87						
88						
89						
90						
91						
92						
93						
94						
95						
96						
97						
98						
99						
100						
101						
102						
103						**4**
104						
105						

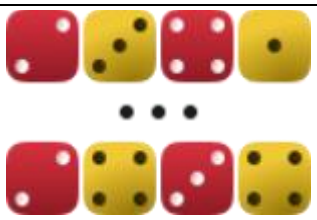
106						
107						
108						
109						
110						
111						
112						
113						
114						
115						
116						
117						
118						
119						
120						
121						
122						
123						
124						
125						
126						
127						
128						
129						
130						
131						
132						
133						
134						
135						
136						
137						**5**
138						
139						
140						
141						

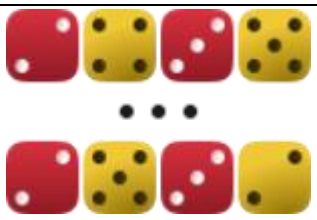
142						
143						
144						
145						
146						
147						
148						
149						
150						
151						
152						
153						
154						
155						
156						
157						
158						
159						
160						
161						
162						
163						
164						
165						
166						
167						
168						
169						
170						
171						**6**
172						
173						
174						
175						
176						
177						

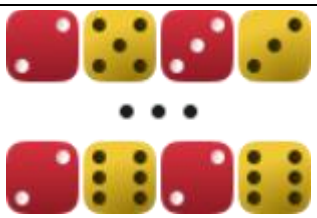
178						
179						
180						
181						
182						
183						
184						
185						
186						
187						
188						
189						
190						
191						
192						
193						
194						
195						
196						
197						
198						
199						
200						
201						
202						
203						
204						
205						**7**
206						
207						
208						
209						
210						
211						
212						
213						

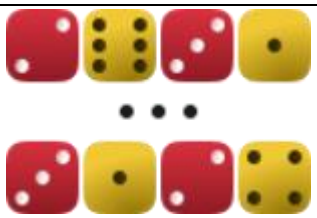
214						
215						
216						
217						
218						
219						
220						
221						
222						
223						
224						
225						
226						
227						
228						
229						
230						
231						
232						
233						
234						
235						
236						
237						
238						
239						**8**
240						
241						
242						
243						
244						
245						
246						
247						
248						
249						

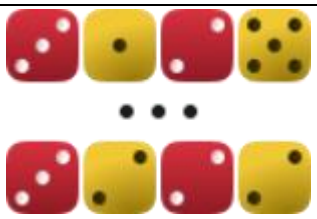
250						
251						
252						
253						
254						
255						
256						
257						
258						
259						
260						
261						
262						
263						
264						
265						
266						
267						
268						
269						
270						
271						
272						
273						**9**
274						
275						
276						
277						
278						
279						
280						
281						
282						
283						
284						
285						

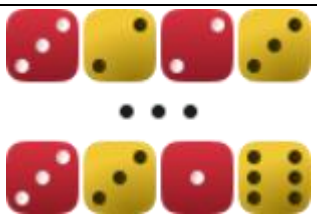
286						
287						
288						
289						
290						
291						
292						
293						
294						
295						
296						
297						
298						
299						
300						
301						
302						
303						
304						
305						
306						
307						**10**
308						
309						
310						
311						
312						
313						
314						
315						
316						
317						
318						
319						
320						
321						

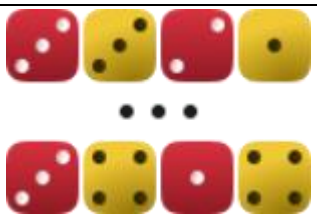
322						
323						
324						
325						
326						
327						
328						
329						
330						
331						
332						
333						
334						
335						
336						
337						
338						
339						
340						
341						**11**
342						
343						
344						
345						
346						
347						
348						
349						
350						
351						
352						
353						
354						
355						
356						
357						

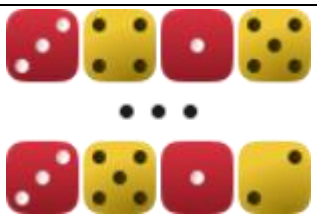
358						
359						
360						
361						
362						
363						
364						
365						
366						
367						
368						
369						
370						
371						
372						
373						
374						
375						**12**
376						
377						
378						
379						
380						
381						
382						
383						
384						
385						
386						
387						
388						
389						
390						
391						
392						
393						

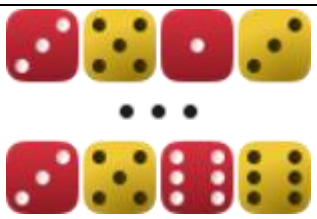
394						
395						
396						
397						
398						
399						
400						
401						
402						
403						
404						
405						
406						
407						
408						
409						**13**
410						
411						
412						
413						
414						
415						
416						
417						
418						
419						
420						
421						
422						
423						
424						
425						
426						
427						
428						
429						

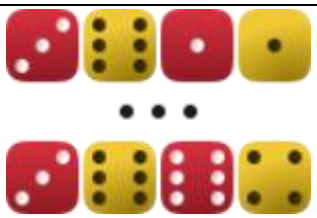
430						
431						
432						
433						
434						
435						
436						
437						
438						
439						
440						
441						
442						
443						**14**
444						
445						
446						
447						
448						
449						
450						
451						
452						
453						
454						
455						
456						
457						
458						
459						
460						
461						
462						
463						
464						
465						

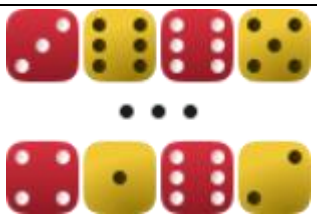
466						
467						
468						
469						
470						
471						
472						
473						
474						
475						
476						
477						**15**
478						
479						
480						
481						
482						
483						
484						
485						
486						
487						
488						
489						
490						
491						
492						
493						
494						
495						
496						
497						
498						
499						
500						
501						

502						
503						
504						
505						
506						
507						
508						
509						
510						
511						**16**
512						
513						
514						
515						
516						
517						
518						
519						
520						
521						
522						
523						
524						
525						
526						
527						
528						
529						
530						
531						
532						
533						
534						
535						
536						
537						

538						
539						
540						
541						
542						
543						
544						
545						**17**
546						
547						
548						
549						
550						
551						
552						
553						
554						
555						
556						
557						
558						
559						
560						
561						
562						
563						
564						
565						
566						
567						
568						
569						
570						
571						
572						
573						

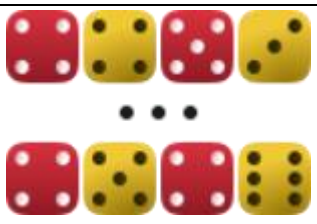
574						
575						
576						
577						
578						
579						**18**
580						
581						
582						
583						
584						
585						
586						
587						
588						
589						
590						
591						
592						
593						
594						
595						
596						
597						
598						
599						
600						
601						
602						
603						
604						
605						
606						
607						
608						
609						

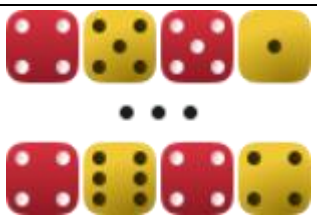
610						
611						
612						
613						**19**
614						
615						
616						
617						
618						
619						
620						
621						
622						
623						
624						
625						
626						
627						
628						
629						
630						
631						
632						
633						
634						
635						
636						
637						
638						
639						
640						
641						
642						
643						
644						
645						

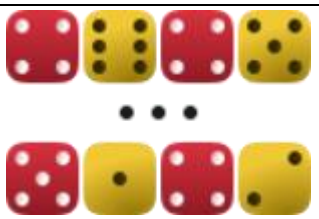
646						
647						**20**
648						
649						
650						
651						
652						
653						
654						
655						
656						
657						
658						
659						
660						
661						
662						
663						
664						
665						
666						
667						
668						
669						
670						
671						
672						
673						
674						
675						
676						
677						
678						
679						
680						
681						

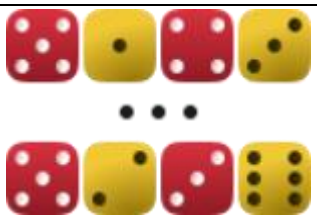
682						**21**
683						
684						
685						
686						
687						
688						
689						
690						
691						
692						
693						
694						
695						
696						
697						
698						
699						
700						
701						
702						
703						
704						
705						
706						
707						
708						
709						
710						
711						
712						
713						
714						
715						**22**
716						
717						

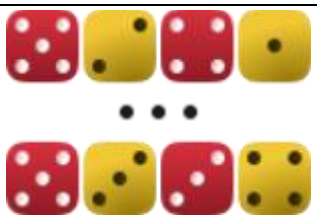
718						
719						
720						
721						
722						
723						
724						
725						
726						
727						
728						
729						
730						
731						
732						
733						
734						
735						
736						
737						
738						
739						
740						
741						
742						
743						
744						
745						
746						
747						
748						
749						**23**
750						
751						
752						
753						

754						
755						
756						
757						
758						
759						
760						
761						
762						
763						
764						
765						
766						
767						
768						
769						
770						
771						
772						
773						
774						
775						
776						
777						
778						
779						
780						
781						
782						
783						**24**
784						
785						
786						
787						
788						
789						

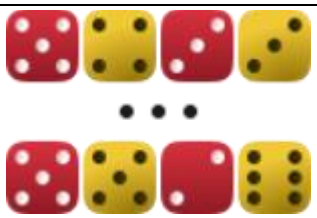
790						
791						
792						
793						
794						
795						
796						
797						
798						
799						
800						
801						
802						
803						
804						
805						
806						
807						
808						
809						
810						
811						
812						
813						
814						
815						
816						
817						**25**
818						
819						
820						
821						
822						
823						
824						
825						

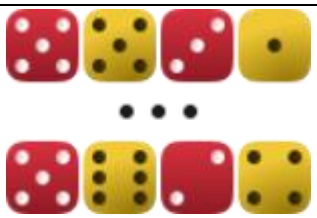
826						
827						
828						
829						
830						
831						
832						
833						
834						
835						
836						
837						
838						
839						
840						
841						
842						
843						
844						
845						
846						
847						
848						
849						
850						
851						**26**
852						
853						
854						
855						
856						
857						
858						
859						
860						
861						

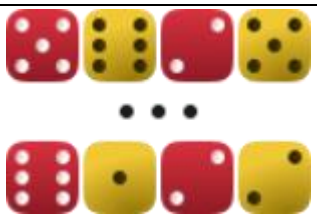
862						
863						
864						
865						
866						
867						
868						
869						
870						
871						
872						
873						
874						
875						
876						
877						
878						
879						
880						
881						
882						
883						
884						
885						**27**
886						
887						
888						
889						
890						
891						
892						
893						
894						
895						
896						
897						

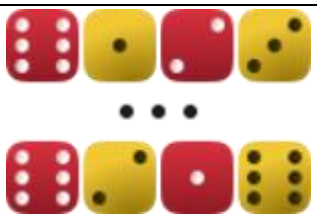
898						
899						
900						
901						
902						
903						
904						
905						
906						
907						
908						
909						
910						
911						
912						
913						
914						
915						
916						
917						
918						
919						**28**
920						
921						
922						
923						
924						
925						
926						
927						
928						
929						
930						
931						
932						
933						

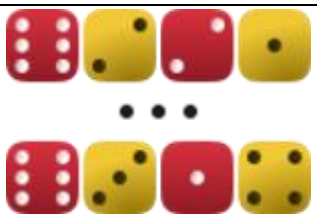
934						
935						
936						
937						
938						
939						
940						
941						
942						
943						
944						
945						
946						
947						
948						
949						
950						
951						
952						
953						**29**
954						
955						
956						
957						
958						
959						
960						
961						
962						
963						
964						
965						
966						
967						
968						
969						

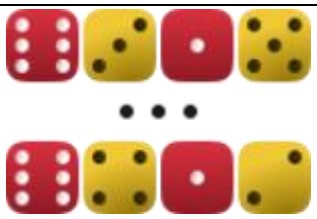
970						
971						
972						
973						
974						
975						
976						
977						
978						
979						
980						
981						
982						
983						
984						
985						
986						
987						**30**
988						
989						
990						
991						
992						
993						
994						
995						
996						
997						
998						
999						
1000						
1001						
1002						
1003						
1004						
1005						

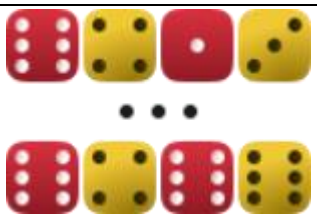
1006						
1007						
1008						
1009						
1010						
1011						
1012						
1013						
1014						
1015						
1016						
1017						
1018						
1019						
1020						
1021						**31**
1022						
1023						
1024						
1025						
1026						
1027						
1028						
1029						
1030						
1031						
1032						
1033						
1034						
1035						
1036						
1037						
1038						
1039						
1040						
1041						

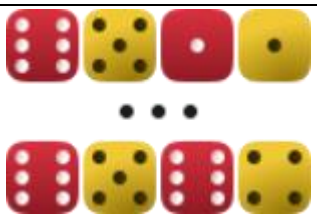
1042						
1043						
1044						
1045						
1046						
1047						
1048						
1049						
1050						
1051						
1052						
1053						
1054						
1055						**32**
1056						
1057						
1058						
1059						
1060						
1061						
1062						
1063						
1064						
1065						
1066						
1067						
1068						
1069						
1070						
1071						
1072						
1073						
1074						
1075						
1076						
1077						

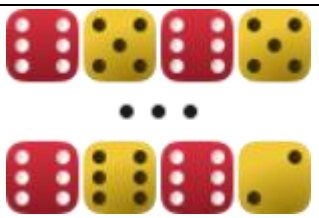
1078						
1079						
1080						
1081						
1082						
1083						
1084						
1085						
1086						
1087						
1088						
1089						**33**
1090						
1091						
1092						
1093						
1094						
1095						
1096						
1097						
1098						
1099						
1100						
1101						
1102						
1103						
1104						
1105						
1106						
1107						
1108						
1109						
1110						
1111						
1112						
1113						

1114						
1115						
1116						
1117						
1118						
1119						
1120						
1121						
1122						
1123						**34**
1124						
1125						
1126						
1127						
1128						
1129						
1130						
1131						
1132						
1133						
1134						
1135						
1136						
1137						
1138						
1139						
1140						
1141						
1142						
1143						
1144						
1145						
1146						
1147						
1148						
1149						

1150						
1151						
1152						
1153						
1154						
1155						
1156						
1157						**35**
1158						
1159						
1160						
1161						
1162						
1163						
1164						
1165						
1166						
1167						
1168						
1169						
1170						
1171						
1172						
1173						
1174						
1175						
1176						
1177						
1178						
1179						
1180						
1181						
1182						
1183						
1184						
1185						

1186						
1187						
1188						
1189						
1190						
1191						**36**
1192						
1193						
1194						
1195						
1196						
1197						
1198						
1199						
1200						
1201						
1202						
1203						
1204						
1205						
1206						
1207						
1208						
1209						
1210						
1211						
1212						
1213						
1214						
1215						
1216						
1217						
1218						
1219						
1220						
1221						

1222						
1223						
1224						
1225						**37**
1226						
1227						
1228						
1229						
1230						
1231						
1232						
1233						
1234						
1235						
1236						
1237						
1238						
1239						
1240						
1241						
1242						
1243						
1244						
1245						
1246						
1247						
1248						
1249						
1250						
1251						
1252						
1253						
1254						
1255						
1256						
1257						

1258						
1259						**38**
1260						
1261						
1262						
1263						
1264						
1265						
1266						
1267						
1268						
1269						
1270						
1271						
1272						
1273						
1274						
1275						
1276						
1277						
1278						
1279						
1280						
1281						
1282						
1283						
1284						
1285						
1286						
1287						
1288						
1289						
1290						
1291						
1292						

1293					Комбинация не участвует в пари	
1294					Комбинация не участвует в пари	
1295					Комбинация не участвует в пари	
1296					Комбинация не участвует в пари	

Всего возможное количество вариантов сочетаний значений, изображенных на кубиках – 1296, которые разделены между собой на 38 диапазонов, где каждый из диапазонов (от 1-ого до 38-ого) будет соответствовать тому сочетанию значений, изображенному на кубиках и состоящему из двух бросков, которое выпадет в спортивном событии, и номеру выбранного Клиентом диапазона согласно таблице исходов. При этом, в случае выпадания из двух бросков сочетания значений, изображенных на кубиках, указанных в таблице под порядковыми номерами 1293, 1294, 1295 и 1296, данные броски не учитываются и попытка бросков совершается в данном случае повторно.

Таблица исходов представляет собой поле, состоящее из 38 диапазонов, соответствующих номеру диапазона для заключения пари «Экспресс 38».

Розыгрыш каждого последующего пари «Экспресс 38» длится до совершения второго броска кубиков и определения итогового значения номера диапазона в таблице исходов.

Отображение возможных вариантов ставок на спортивное событие в пари «Экспресс 38»:

1) диапазоны от «1» до «38»;
2) группы диапазонов, состоящих из 2-х диапазонов;
3) группы диапазонов, состоящие из 3-х диапазонов;
4) группы диапазонов, состоящие из 4-х диапазонов;
5) группы диапазонов, состоящие из 5-ти диапазонов;
6) группы диапазонов, состоящих из 6-ти диапазонов;
7) группы диапазонов, состоящие из 12-ти диапазонов;
8) группы диапазонов, состоящие из 18-ти диапазонов.

Каждый из перечисленных вариантов ставок соответствует диапазону комбинаций выпавших кубиков после двух бросков спортсмена, участвующего в соревнованиях по виду спорта «Нарды», согласно таблице исходов пари «Экспресс 38».

Ставка сыграет в том случае, если номер диапазона, соответствующий выпавшей комбинации из двух бросков двух кубиков спортсмена, совпадет с номером диапазона, предварительно выбранным Клиентом, в ходе проведения спортивного события.

По истечении отведенного на размещение ставок времени в разделе с трансляцией спортивного соревнования появляется уведомление «Ожидаем бросок», после отображения которого осуществляется учет совершенных спортсменами бросков кубиков для расчета пари. Если время совершения спортсменом броска кубиков пришлось на временной промежуток между истечением времени на прием ставок и появлением уведомления «Ожидаем бросок», то такой бросок спортсмена не учитывается при расчете пари, ставка сохраняется в игре и пари начнет рассчитываться с момента появления указанного уведомления.

Клиент заключает пари при помощи терминала и букмекерской карточки, полученной после оплаты ставки в кассе пункта приема ставок или посредством интерактивной ставки. Заключение пари осуществляется при помощи игрового интерфейса, посредством обозначения выбранного номинала на определенное для каждого типа ставки место, Клиент выбирает номер диапазона при помощи технических средств, расположенных в ППС, или на сайте интерактивных ставок, передвигая на выбранный номер диапазона номинал ставки. В ППС Букмекерской конторы Пари заключается в момент подтверждения условий пари, при нажатии на кнопку «Заключить пари». На сайте интерактивных ставок Пари заключается в момент, когда Клиент передвигает на выбранный номер диапазона номинал своей ставки. Условия пари подтверждаются Клиентом при помощи технических средств, расположенных в ППС, или на сайте интерактивных ставок в момент заключения пари, при этом происходит динамическое отображение коэффициента выигрыша для данной ставки. Этим действием Клиент совершает акцепт по соглашению о выигрыше. В пари можно осуществлять ставки разных номиналов. Отображение хода проведения пари происходит с показом параметров: выигрышный исход; суммы ставок; итоговая сумма выигрыша; обратного отсчета времени до начала очередного отдельного спортивного события, на которое заключается пари «Экспресс 38». При системных и технических сбоях, в том числе после начала отдельного спортивного

события, происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается клиентам, а ставки сыграют в следующем этапе спортивного события «Экспресс 38».

Таблица коэффициентов «Экспресс 38» для ППС

Тип ставки	Описание ставки	Коэффициент
1	Ставка на один диапазон	35
2	Ставка на два диапазона	18
3	Ставка на три диапазона	12
4	Ставка на четыре диапазона	9
5	Ставка на пять диапазонов	7
6	Ставка на шесть диапазонов	6
12	Ставка на двенадцать диапазонов	3
18	Ставка на восемнадцать диапазонов	2

Таблица коэффициентов «Экспресс 38» для сайта интерактивных ставок

Тип ставки	Описание ставки	Коэффициент
1	Ставка на один диапазон	36
2	Ставка на два диапазона	18
3	Ставка на три диапазона	12
4	Ставка на четыре диапазона	9
5	Ставка на пять диапазонов	6
6	Ставка на шесть диапазонов	6
12	Ставка на двенадцать диапазонов	3
18	Ставка на восемнадцать диапазонов	2

5.56. Шахматы

Шахматные встречи состоят из 1 (одной) или более партий, в зависимости от условий проведения данного турнира. В шахматных встречах, ставки, сделанные на шахматные партии, рассчитываются с учетом результатов партий. В случае шахматных встреч с 1 (одной) партией в программе первым отмечается играющий белыми фигурами шахматист (игру начинает шахматист, играющий белыми фигурами), вне зависимости от места проведения турнира, а в случаях, если число проводимых партий больше, первым может указываться и шахматист, играющий черными фигурами. Если несколько игроков после окончания турнира заняли первое место, и после окончания партии «тай-брейк», проводимой для определения единственного победителя, победитель не становится известен, проводится партия «Армагеддон». В случае регистрации ничьей в данной партии победа присуждается игроку с черными фигурами.

Ставки, предлагаемые на исходы шахматных встреч:

- **В игре (партии) выиграет первый игрок – «П1».**
- **Ничья в игре (партии) – «Ничья».**
- **В игре (партии) выиграет второй игрок – «П2».**
- **В игре (партии) не проиграет первый игрок – «П1 – Ничья».**
- **В игре (партии) выиграет один из игроков` «П1-П2».**
- **В игре (партии) не проиграет второй игрок – «Ничья – П2».**
- **Ставки на число ходов в партии – «Тотал больше (меньше) значения тотала».**

При расчете вышеуказанных ставок учитываются те ходы, которые были сделаны белыми фигурами.

Для расчета ставок, сделанных на исходы шахматных встреч, за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Если партия откладывается, сделанные на партию ставки остаются в силе до окончания партии или турнира.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы шахматных встреч, которые будут предложены Организатором в Линии.

5.57. Софтбол

В матче по софтболу разыгрывается 7 иннингов (периодов). При расчете ставок на финальный результат матчей по софтболу учитываются также результаты, зафиксированные в дополнительном послематчевом иннинге (иннингах). Если матч завершается ничьей и не разыгрывается послематчевый

дополнительный иннинг (иннинги), или в результате разыгранных послематчевых дополнительных иннингов исходя из требований данного турнира вновь фиксируется ничья, то ставки на исходы «П1», «П2» подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Согласно закону Mercy Rule, матч по софтболу может закончиться досрочно. В таких случаях матч считается состоявшимся с результатом, зафиксированным на момент остановки, и все ставки рассчитываются с учетом результата, зафиксированного на момент остановки. Закон Mercy Rule действует, когда одна из команд-участниц получает значительное преимущество перед соперником. Степень преимущества варьируется в зависимости от требований чемпионатов и турниров разных стран.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по софтболу:

В софтболе Фора и Тотал рассчитываются по очкам.

- **В матче победит первая команда – «П1».**
- **В матче победит вторая команда – «П2».**
- **В матче победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».**
- **В матче победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».**
- **Ставки на общее количество очков, заработанных командами в матче – «Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- **Ставки на общее количество очков, заработанных каждой командой в матче – «Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- **Ставки на то, что общее количество очков, заработанных командами в матче, будет четным (нечетным).**
- **Ставки на исходы иннингов «П1», «Х», «П2», форы и тоталы.**

Для расчета ставок, сделанных на исходы матчей по софтболу за основу берутся официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по софтболу, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен с прерванного иннинга или не был завершен, считается состоявшимся, если было полностью сыграно не менее 4 иннингов.

Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Ставки на исходы отдельных иннингов, не сыгранных в прерванном и считающемся состоявшимся матче, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

А в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему Регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному Регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются и на другие возможные исходы матчей по софтболу, которые будут предложены Организатором в Линии.

5.58. Пул

Матчи по пулу состоят из нечетного количества фреймов (раундов). Победителем турнира становится игрок, набравший наибольшее количество выигранных фреймов. Например, в матче, состоящем из 9 (девяти) фреймов, победителем станет игрок, выигравший 5 (пять) фреймов. Матчи по пулу проводятся в следующем формате: 8 (восемь) шаров, 9 (девять) шаров и 10 (десять) шаров. В матчах, проводимых в формате 8 (восьми) шаров, победителем фрейма считается тот игрок (пара игроков), который забросит в лузу шар под номером 8 (восемь). В матчах, проводимых в формате 9 (девяти) шаров, победителем фрейма считается тот игрок (пара игроков), который забросит в лузу шар под номером 9 (девять). В матчах, проводимых в формате 10 (десяти) шаров, победителем фрейма считается тот игрок (пара игроков), который забросит в лузу шар под номером 10 (десять). Количество фреймов варьируется в зависимости от внутреннего порядка проведения чемпионата. Матчи по пулу могут проводиться и в другом формате, о чем Организатором делается специальная отметка в Линии.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по пулу (в матчах по пулу, фора и тотал рассчитываются по количеству фреймов):

- В матче (фрейме) победит первый игрок – «**П1**».
- В матче (фрейме) победит второй игрок– «**П2**».

- В матче (фрейме) победит (не проиграет) первый игрок с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (фрейме) победит (не проиграет) второй игрок с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество фреймов, сыгранных в матче – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество фреймов, выигранных каждым игроком в матче – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее число очков в фрейме будет **четным (нечетным)**.

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

Ставки на исходы отложенных или прерванных матчей по пулу остаются в силе до окончания турнира или чемпионата, в рамках которого он проводился. Пока матч не начался или продолжился, все ставки на исходы матча остаются в силе.

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

5.59. «Система 80» / «Система 80+»

Спортивное событие «***Golden League***», на которое заключается пари под названием **«Система 80» / «Система 80+»**, проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований «Minecraft Fighting Esports League» по спортивной дисциплине «файтинг» вида спорта «компьютерный спорт», организованных Национальной федерацией компьютерного спорта Армении и Национальной профессиональной спортивной лигой по компьютерному спорту, включенных в утвержденный официальный календарный план по виду спорта «компьютерный спорт», и результаты которых публикуются на официальном сайте: https://esportsleague.am/.

В матче два соревнующихся друг с другом спортсмена управляют виртуальными персонажами в игре Minecraft. На первом этапе матча спортсмены соревнуются в количестве набранных баллов, на скорость разбивая блоки с целью обнаружения изумрудов*. Каждый найденный изумруд равен одному баллу, набранному спортсменом. На втором – приобретают снаряжение и переходят к битве. Спортсмен покупает снаряжение в рамках суммы баллов, равной количеству изумрудов, найденных им на первом этапе матча.

Согласно пункту 5.2 ТЕХНИЧЕСКИХ ПРАВИЛ – ПРИЛОЖЕНИЯ № 1 К РЕГЛАМЕНТУ «Minecraft Fighting Esports League»: *«Матчи спортивного дивизиона «**Golden League**» проводятся в лицензионной версии игры **Minecraft** на специальной виртуальной арене, состоящей из двух отдельных помещений и общей боевой зоны между ними. В каждом из помещений расположено равное количество блоков, поддающихся разрушению. Блоки визуально одинаковы, но часть из них содержит изумруды. В помещениях по **40** блоков с изумрудами, расположенных в случайном порядке. Каждый такой блок содержит от **1** до **80** изумрудов. Количество изумрудов в блоках не повторяется: на арене есть только один блок с одним изумрудом, один с двумя, один с тремя и так далее. На первом этапе матча спортсмены, управляя персонажами, кирками разбивают блоки. Изумруды выпадают из блока в момент его разрушения и сразу же автоматически подбираются персонажем. Когда спортсменами будет разбито суммарно **25** блоков с изумрудами, начинается второй этап матча. На втором этапе матча спортсмены приобретают снаряжение и переходят к битве. Спортсмен может совершать покупки в рамках суммы баллов, равной количеству изумрудов, найденных им на первом этапе. Победителем матча становится спортсмен, который первым снизит здоровье персонажа соперника до нуля. Если по истечении времени, отведенного на второй этап, оба персонажа останутся в живых, результат матча засчитывается как ничья.».*

В пари «**Система 80» / «Система 80+**» учитываются первые **20** результативных действий, совершенных спортсменами в матче. Результативным действием спортсмена является разбитие блока, которое привело к выпадению** изумрудов. Разбитие блока, не содержащего изумруды, результативным действием не считается. Учет результативных действий начинается с момента начала матча.

Каждому результативному действию соответствует числовое значение баллов, набранных спортсменом, равное количеству изумрудов, выпавшему в результате разбивания блока. *Например, с блока, разбитого спортсменом, выпало 28 изумрудов, таким образом набрано 28 баллов. В данном случае числовое значение баллов – 28.* В пари учитываются числовые значения баллов, набранных спортсменами, в отношении каждого результативного действия отдельно. Общее количество баллов, набранное

* Предметы в игре Minecraft, используемые для торговли.

** Выпадение (drop) – термин в игре Minecraft, обозначающий процесс, при котором из разрушенных объектов игры появляются предметы, доступные для подбора персонажем.

спортсменами за матч, либо промежуточные значения, полученные после суммирования числовых значений баллов нескольких результативных действий спортсменов, – НЕ УЧИТЫВАЮТСЯ.

В соответствии с пунктом 5.4 ТЕХНИЧЕСКИХ ПРАВИЛ – ПРИЛОЖЕНИЯ № 1 К РЕГЛАМЕНТУ «Minecraft Fighting Esports League»: *«Количество изумрудов, найденных спортсменами по ходу матча, фиксируется в специальной строке, расположенной в нижней части трансляции спортивного соревнования. Каждое новое количество изумрудов добавляется в хронологическом порядке, с левой стороны строки, сдвигая вправо предыдущие значения, уже отраженные в ней.».*

В пари **«Система 80» / «Система 80+»** Клиент делает ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении спортивного соревнования по компьютерному спорту в спортивной дисциплине «файтинг».

Букмекерская контора принимает ставки на следующие события:

- **Клиент делает ставку на значение (сочетания значений) набранных баллов, равных номиналу найденных изумрудов, спортсменами в одном (нескольких) из первых двадцати результативных действий предстоящего киберспортивного матча.**

Клиент заключает пари при помощи Сайта или мобильного приложения, либо терминала и Букмекерской карточки, полученной на кассе ППС Букмекерской конторы. Клиент для совершения ставки выбирает варианты исходов события в визуализированном интерфейсе для заключения пари на Сайте или в мобильном приложении, либо в терминале в ППС Букмекерской конторы.

После нажатия Клиентом кнопки «Добавить исход» *(применительно к пари «Система 80», в пари «Система 80+» нажатие кнопки не требуется, таблица доступна сразу при открытии интерфейса пари)* появляется таблица (8х10), состоящая из восьми строк и десяти столбцов. В таблице 80 числовых значений от 1 до 80, по десять в каждой строке.

Клиент может выбрать 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 или 10 любых числовых значений из таблицы. Справа от таблицы находится интерфейс, при помощи которого Клиент выбирает номинал ставки.

Когда Клиент нажимает кнопку «Заключить пари», выбранные варианты исходов и номинал ставки фиксируются Букмекерской конторой как окончательные, после чего пари считается заключенным.

Клиент может заключить пари только на следующий матч. Возможно заключить несколько пари, для этого Клиенту необходимо снова нажать кнопку «Добавить исход» *(применительно к пари «Система 80», в пари «Система 80+» нажатие кнопки не требуется, возможность заключать пари доступна сразу по заключении предыдущего)* и повторить процедуру.

Коэффициенты выигрыша, для каждого исхода, указаны в Таблице коэффициентов **«Система 80» / «Система 80+»**.

Ставка сыграет в том случае, если выбранные Клиентом числовые значения полностью или частично совпадут с числовыми значениями баллов, набранных спортсменами в нескольких (одном) из первых двадцати результативных действий в матче по компьютерному спорту в спортивной дисциплине «файтинг». От количества совпавших числовых значений зависят значения коэффициентов выигрыша. Чем больше числовых значений выбрано Клиентом, тем с большим количеством числовых значений баллов они должны совпасть для получения выигрыша. В случае, если исход события был угадан верно, сумма выигрыша равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша.

При системных сбоях, в том числе после начала этапа спортивного события «***Golden League***», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается Клиентам, а ставки сыграют в следующем матче спортивного события «***Golden League***».

Таблица коэффициентов «Система 80» для ППС

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

Таблица коэффициентов «Система 80» / «Система 80+» для Сайта и мобильного приложения

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

5.60. «Бой 1»

Спортивное событие «***Iron League***», на которое заключается пари под названием «**Бой 1**», проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований «Minecraft Fighting Esports League» по спортивной дисциплине «файтинг» вида спорта «компьютерный спорт», организованных Национальной федерацией компьютерного спорта Армении и Национальной профессиональной спортивной лигой по компьютерному спорту, включенных в утвержденный официальный календарный план по виду спорта «компьютерный спорт», и результаты которых публикуются на официальном сайте: https://esportsleague.am/.

В матче два соревнующихся друг с другом спортсмена управляют виртуальными персонажами в игре Minecraft. На первом этапе матча спортсмены соревнуются в количестве набранных баллов, на скорость разбивая блоки с целью обнаружения изумрудов*. Каждый найденный изумруд равен одному баллу, набранному спортсменом. На втором – приобретают снаряжение и переходят к битве. Спортсмен покупает снаряжение в рамках суммы баллов, равной количеству изумрудов, найденных им на первом этапе матча.

Согласно пункту 5.3 ТЕХНИЧЕСКИХ ПРАВИЛ – ПРИЛОЖЕНИЯ № 1 К РЕГЛАМЕНТУ «Minecraft Fighting Esports League»: *«Матчи спортивного дивизиона «**Iron League**» проводятся в лицензионной версии игры **Minecraft** на специальной виртуальной арене, состоящей из двух отдельных помещений и общей боевой зоны между ними. В каждом из помещений расположено равное количество блоков, поддающихся разрушению. Блоки визуально одинаковы, но часть из них содержит изумруды. В помещениях по **45** блоков с изумрудами, расположенных в случайном порядке. Каждый такой блок содержит от **1** до **90** изумрудов. Количество изумрудов в блоках не повторяется: на арене есть только один блок с одним изумрудом, один с двумя, один с тремя и так далее. На первом этапе матча спортсмены, управляя персонажами, кирками разбивают блоки. Изумруды выпадают из блока в момент его разрушения и сразу же автоматически подбираются персонажем. Когда спортсменами будет разбито суммарно **75** блоков с изумрудами, начинается второй этап матча. На втором этапе матча спортсмены приобретают снаряжение и переходят к битве. Спортсмен может совершать покупки в рамках суммы баллов, равной количеству изумрудов, найденных им на первом этапе. Победителем матча становится спортсмен, который первым снизит здоровье персонажа соперника до нуля. Если по истечении времени, отведенного на второй этап, оба персонажа останутся в живых, результат матча засчитывается как ничья.».*

В пари «**Бой 1**» учитываются первые **70** результативных действий, совершенных спортсменами в матче. Результативным действием спортсмена является разбитие блока, которое привело к выпадению** изумрудов. Разбитие блока, не содержащего изумруды, результативным действием не считается. Учет результативных действий начинается с момента начала матча.

Каждому результативному действию соответствует числовое значение баллов, набранных спортсменом, равное количеству изумрудов, выпавшему в результате разбивания блока. *Например, с блока, разбитого спортсменом, выпало 85 изумрудов, таким образом набрано 85 баллов. В данном случае числовое значение баллов – 85.* В пари учитываются числовые значения баллов, набранных спортсменами, в отношении каждого результативного действия отдельно. Общее количество баллов, набранное спортсменами за матч, либо промежуточные значения, полученные после суммирования числовых значений баллов нескольких результативных действий спортсменов, – НЕ УЧИТЫВАЮТСЯ.

В соответствии с пунктом 5.4 ТЕХНИЧЕСКИХ ПРАВИЛ – ПРИЛОЖЕНИЯ № 1 К РЕГЛАМЕНТУ «Minecraft Fighting Esports League»: *«Количество изумрудов, найденных спортсменами по ходу матча,*

* Предметы в игре Minecraft, используемые для торговли.

** Выпадение (drop) – термин в игре Minecraft, обозначающий процесс, при котором из разрушенных объектов игры появляются предметы, доступные для подбора персонажем.

фиксируется в специальной строке, расположенной в нижней части трансляции спортивного соревнования. Каждое новое количество изумрудов добавляется в хронологическом порядке, с левой стороны строки, сдвигая вправо предыдущие значения, уже отраженные в ней.».

В пари «**Бой 1**» Клиент делает ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении спортивного соревнования по компьютерному спорту в спортивной дисциплине «файтинг».

Букмекерская контора принимает ставки на следующие события:

- **Клиент делает ставку на сочетания значений набранных баллов, равных номиналу найденных изумрудов, спортсменами при совершении первых семидесяти результативных действий предстоящего киберспортивного матча.**

Клиент заключает пари при помощи Сайта или мобильного приложения, либо терминала и Букмекерской карточки, полученной на кассе ППС Букмекерской конторы. Клиент для совершения ставки выбирает варианты исходов события в визуализированном интерфейсе для заключения пари на Сайте или в мобильном приложении, либо в терминале ППС Букмекерской конторы, посредством специальной квитанции.

Квитанция состоит из двух таблиц (10х9 и 5х18), каждая из которых содержит 90 числовых значений (от 1 до 90), расположенных в произвольном порядке.

Первая таблица (9х10), размещенная в верхней части квитанции, состоит из девяти строк и десяти столбцов. В каждой из девяти строк по десять числовых значений.

Указанная таблица содержит выделенные сочетания числовых значений, условно обозначаемые группами блоков игры Minecraft («***ГРУППЫ***»), состоящие из:

- 2-х числовых значений (группа из двух TNT-блоков («***ДАБЛ***»)) – 3 шт.
- 3-х числовых значений (группа из трех TNT-блоков («***ТРИПЛ***»)) – 2 шт.
- 4-х числовых значений (группа из четырех TNT-блоков («***КВАДРО***»)) – 1 шт.

Вторая таблица (18х5), размещенная в нижней части квитанции, состоит из двух колонок, в каждой по девять строк и по пять столбцов, где в каждой из строк по пять числовых значений.

Клиент может выбрать любую квитанцию из представленных в интерфейсе. Снизу от квитанций находится поле, в котором Клиент выбирает номинал ставки.

Когда Клиент нажимает кнопку «Заключить пари», выбранные варианты исходов и номинал ставки фиксируются Букмекерской конторой как окончательные, после чего пари считается заключенным.

Клиент может заключить пари только на следующий матч. Возможно заключить несколько пари, для этого Клиенту необходимо до нажатия кнопки «Заключить пари» выбрать еще одну квитанцию.

Проведение данного пари на спортивное событие ***«Iron League»*** разделено на 4 этапа.

Совершенная Клиентом ставка учитывается во всех нижеуказанных этапах:

Этап 1: «СУПЕРВЫИГРЫШ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения сочетания из пяти числовых значений в любой из строк второй таблицы (18х5), расположенной в нижней части квитанции, с пятью числовыми значениями баллов, набранными в матче, в интервале до 10-ого результативного действия включительно.

Этап 2: «ГРУППЫ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения сочетания числовых значений ***КВАДРО***, ***ТРИПЛ*** или ***ДАБЛ*** с числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в установленных интервалах результативных действий.

Выигрыш будет соответствовать Таблице коэффициентов пари «**Бой 1**», согласно которой, каждая ***ГРУППА*** учитывается по отдельности:

- ***КВАДРО*** учитывается до 50-ого результативного действия включительно.
- ***ТРИПЛ*** – учитывается до 20-ого результативного действия включительно.
- ***ДАБЛ*** – учитывается до 10-ого результативного действия включительно.

Этап 3: «БОНУС-КРАФТ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения пятнадцати числовых значений из шестнадцати представленных в ***ГРУППАХ*** *(когда количество совпавших значений становится равным пятнадцати)* с числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале с 15-ое по 70-ое результативное действие включительно.

Этап 4: «КРАФТ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения всех шестнадцати числовых значений из представленных в ***ГРУППАХ*** *(когда количество совпавших значений становится равным шестнадцати)*

с числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале с 16-ого по 70-ое результативное действие включительно.

Интервалы совершения спортсменами результативных действий в матче и коэффициенты выигрыша, для каждого исхода, указаны в Таблице коэффициентов «**Бой 1**».

В случае, если по квитанции угадан исход согласно **Этапу 1: «СУПЕРВЫИГРЫШ»**, Букмекерская контора увеличивает исходный коэффициент выигрыша по данному этапу (см. Таблицу коэффициентов «**Бой 1**»), независимо от наличия или отсутствия выигрышей по иным этапам, на заранее оговоренный фиксированный БОНУС, который она устанавливает самостоятельно во время заключения пари, такой выигрыш называется «СУПЕРВЫИГРЫШ».

Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» будет равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша плюс оговоренный фиксированный коэффициент БОНУС.

Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» = сумма ставки х К + «БОНУС».

Итоговый коэффициент выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» увеличивается в границах одного ППС Букмекерской конторы и для каждой, из пяти сумм ставок, он имеет разное значение.

Ставка сыграет в том случае, если будет угадан один или более исходов, в установленных интервалах результативных действий спортсменов в матче. В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна умножению коэффициента на сумму ставки (номинала) выигрышной квитанции. Общая сумма выигрыша в квитанции равна сумме выигрышей по всем выигрышным исходам.

При системных сбоях, в том числе после начала этапа спортивного события «***Iron League***», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается Клиентам, а ставки сыграют в следующем матче спортивного события «***Iron League***».

Таблица коэффициентов «Бой 1»

Интервалы результативных действий	СУПЕРВЫИГРЫШ	КВАДРО	ТРИПЛ	ДАБЛ	БОНУС-КРАФТ	КРАФТ
До 10	200+БОНУС	200	20	2	0	0
11-15	0	40	6	0	100	0
16-20	0	10	2	0	100	200
21-25	0	6	0	0	100	200
26-30	0	3	0	0	100	200
31-50	0	1	0	0	100	200
51-55	0	0	0	0	20	100
56-60	0	0	0	0	6	40
61-65	0	0	0	0	4	10
66-70	0	0	0	0	2	4

5.61. «Бой 2»

Спортивное событие «***Iron League***», на которое заключается пари под названием «**Бой 2**», проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований «Minecraft Fighting Esports League» по спортивной дисциплине «файтинг» вида спорта «компьютерный спорт», организованных Национальной федерацией компьютерного спорта Армении и Национальной профессиональной спортивной лигой по компьютерному спорту, включенных в утвержденный официальный календарный план по виду спорта «компьютерный спорт», и результаты которых публикуются на официальном сайте: https://esportsleague.am/.

В матче два соревнующихся друг с другом спортсмена управляют виртуальными персонажами в игре Minecraft. На первом этапе матча спортсмены соревнуются в количестве набранных баллов, на скорость разбивая блоки с целью обнаружения изумрудов*. Каждый найденный изумруд равен одному баллу, набранному спортсменом. На втором – приобретают снаряжение и переходят к битве. Спортсмен покупает снаряжение в рамках суммы баллов, равной количеству изумрудов, найденных им на первом этапе матча.

Согласно пункту 5.3 ТЕХНИЧЕСКИХ ПРАВИЛ – ПРИЛОЖЕНИЯ № 1 К РЕГЛАМЕНТУ «Minecraft Fighting Esports League»: *«Матчи спортивного дивизиона «**Iron League**» проводятся в лицензионной версии игры **Minecraft** на специальной виртуальной арене, состоящей из двух отдельных помещений и общей боевой зоны между ними. В каждом из помещений расположено равное количество блоков, поддающихся разрушению. Блоки визуально одинаковы, но часть из них содержит изумруды. В помещениях по **45** блоков с изумрудами, расположенных в случайном порядке. Каждый такой блок содержит от **1** до **90** изумрудов.*

* Предметы в игре Minecraft, используемые для торговли.

Количество изумрудов в блоках не повторяется: на арене есть только один блок с одним изумрудом, один с двумя, один с тремя и так далее. На первом этапе матча спортсмены, управляя персонажами, кирками разбивают блоки. Изумруды выпадают из блока в момент его разрушения и сразу же автоматически подбираются персонажем. Когда спортсменами будет разбито суммарно **75** *блоков с изумрудами, начинается второй этап матча. На втором этапе матча спортсмены приобретают снаряжение и переходят к битве. Спортсмен может совершать покупки в рамках суммы баллов, равной количеству изумрудов, найденных им на первом этапе. Победителем матча становится спортсмен, который первым снизит здоровье персонажа соперника до нуля. Если по истечении времени, отведенного на второй этап, оба персонажа останутся в живых, результат матча засчитывается как ничья.».*

В пари «**Бой 2**» учитываются первые **70** результативных действий, совершенных спортсменами в матче. Результативным действием спортсмена является разбитие блока, которое привело к выпадению[**] изумрудов. Разбитие блока, не содержащего изумруды, результативным действием не считается. Учет результативных действий начинается с момента начала матча.

Каждому результативному действию соответствует числовое значение баллов, набранных спортсменом, равное количеству изумрудов, выпавшему в результате разбивания блока. *Например, с блока, разбитого спортсменом, выпало 85 изумрудов, таким образом набрано 85 баллов. В данном случае числовое значение баллов – 85.* В пари учитываются числовые значения баллов, набранных спортсменами, в отношении каждого результативного действия отдельно. Общее количество баллов, набранное спортсменами за матч, либо промежуточные значения, полученные после суммирования числовых значений баллов нескольких результативных действий спортсменов, – НЕ УЧИТЫВАЮТСЯ.

В соответствии с пунктом 5.4 ТЕХНИЧЕСКИХ ПРАВИЛ – ПРИЛОЖЕНИЯ № 1 К РЕГЛАМЕНТУ «Minecraft Fighting Esports League»: *«Количество изумрудов, найденных спортсменами по ходу матча, фиксируется в специальной строке, расположенной в нижней части трансляции спортивного соревнования. Каждое новое количество изумрудов добавляется в хронологическом порядке, с левой стороны строки, сдвигая вправо предыдущие значения, уже отраженные в ней.».*

В пари «**Бой 2**» Клиент делает ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении спортивного соревнования по компьютерному спорту в спортивной дисциплине «файтинг».

Букмекерская контора принимает ставки на следующие события:

- **Клиент делает ставку на сочетания значений набранных баллов, равных номиналу найденных изумрудов, спортсменами при совершении первых семидесяти результативных действий предстоящего киберспортивного матча.**

Клиент заключает пари при помощи Сайта или мобильного приложения, либо терминала и Букмекерской карточки, полученной на кассе ППС Букмекерской конторы. Клиент для совершения ставки выбирает варианты исходов события в визуализированном интерфейсе для заключения пари на Сайте или в мобильном приложении, либо в терминале ППС Букмекерской конторы, посредством специальной квитанции.

Квитанция представляет собой таблицу (10х9), которая содержит 90 числовых значений (от 1 до 90), расположенных в произвольном порядке, и состоит из девяти строк и десяти столбцов. В каждой из девяти строк по десять числовых значений.

Указанная таблица содержит выделенные сочетания числовых значений, условно обозначаемые группами блоков игры Minecraft («***ГРУППЫ***»), состоящие из:

- 2-х числовых значений (группа из двух TNT-блоков («***ДАБЛ***»)) – 3 шт.
- 3-х числовых значений (группа из трех TNT-блоков («***ТРИПЛ***»)) – 2 шт.
- 4-х числовых значений (группа из четырех TNT-блоков («***КВАДРО***»)) – 1 шт.

Клиент может выбрать любую квитанцию из представленных в интерфейсе. Снизу от квитанций находится поле, в котором Клиент выбирает номинал ставки.

Когда Клиент нажимает кнопку «Заключить пари», выбранные варианты исходов и номинал ставки фиксируются Букмекерской конторой как окончательные, после чего пари считается заключенным.

Клиент может заключить пари только на следующий матч. Возможно заключить несколько пари, для этого Клиенту необходимо до нажатия кнопки «Заключить пари» выбрать еще одну квитанцию.

Проведение данного пари на спортивное событие ***«Iron League»*** разделено на 4 этапа.

[**] Выпадение (drop) – термин в игре Minecraft, обозначающий процесс, при котором из разрушенных объектов игры появляются предметы, доступные для подбора персонажем.

Совершенная Клиентом ставка учитывается во всех нижеуказанных этапах:

Этап 1: «СУПЕРВЫИГРЫШ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения всех четырех числовых значений **КВАДРО**, с четырьмя числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале до 10-ого результативного действия включительно.

Этап 2: «СОЧЕТАНИЕ ГРУПП».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения сочетаний числовых значений ***КВАДРО***, ***ТРИПЛ*** или ***ДАБЛ***, с числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в установленных интервалах результативных действий.

Выигрыш будет соответствовать Таблице коэффициентов пари «**Бой 2**», согласно которой, ***ГРУППЫ*** составляются в определенные сочетания:

- Сочетание «***Дабл + Дабл***»
  учитывается при расчете ставок в интервале совершения спортсменами
  с 1-ого по 30-ое результативное действие включительно.
- Сочетание «***Дабл + Трипл***»
  учитывается при расчете ставок в интервале совершения спортсменами
  с 1-ого по 35-ое результативное действие включительно.
- Сочетания «***Квадро + Дабл***», «***Дабл + Дабл + Дабл***» и «***Трипл + Трипл***»
  учитываются при расчете ставок в интервале совершения спортсменами
  с 1-ого по 40-ое результативное действие включительно.
- Сочетания «***Квадро + Трипл***» и «***Дабл + Дабл + Трипл***»
  учитываются при расчете ставок в интервале совершения спортсменами
  с 1-ого по 45-ое результативное действие включительно.

Этап 3: «БОНУС-КРАФТ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения пятнадцати числовых значений из шестнадцати представленных в ***ГРУППАХ*** *(когда количество совпавших значений становится равным пятнадцати)* с числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале с 15-ого по 70-ое результативное действие включительно.

Этап 4: «КРАФТ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения всех шестнадцати числовых значений из представленных в ***ГРУППАХ*** *(когда количество совпавших значений становится равным шестнадцати)* с числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале с 16-ого по 70-ое результативное действие включительно.

Интервалы совершения спортсменами результативных действий в матче и коэффициенты выигрыша, для каждого исхода, указаны в Таблице коэффициентов «**Бой 2**».

В случае, если по квитанции угадан исход согласно **Этапу 1: «СУПЕРВЫИГРЫШ»**, Букмекерская контора увеличивает исходный коэффициент выигрыша по данному этапу (см. Таблицу коэффициентов «**Бой 2**»), независимо от наличия или отсутствия выигрышей по иным этапам, на заранее оговоренный фиксированный БОНУС, который она устанавливает самостоятельно во время заключения пари, такой выигрыш называется «СУПЕРВЫИГРЫШ».

Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» будет равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша плюс оговоренный фиксированный коэффициент БОНУС.

Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» = сумма ставки х К + «БОНУС».

Итоговый коэффициент выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» увеличивается в границах одного ППС Букмекерской конторы и для каждой, из пяти сумм ставок, он имеет разное значение.

Ставка сыграет в том случае, если будет угадан один или более исходов, в установленных интервалах результативных действий спортсменов в матче. В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна умножению коэффициента на сумму ставки (номинала) выигрышной квитанции. Общая сумма выигрыша в квитанции равна сумме выигрышей по всем выигрышным исходам.

При системных сбоях, в том числе после начала этапа спортивного события «***Iron League***», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается Клиентам, а ставки сыграют в следующем матче спортивного события «***Iron League***».

Таблица коэффициентов «Бой 2»

ИСХОДЫ (сочетания ГРУПП)							
Интервалы результативных действий	**ГРУППЫ**					**БОНУС-КРАФТ**	**КРАФТ**
	КВАДРО **СУПЕРВЫИГРЫШ**	**4**	**5**	**6**	**7**	**15 из 16**	**16 из 16**
		Дабл + Дабл	Дабл + Трипл	Квадро + Дабл / Дабл + Дабл + Дабл / Трипл + Трипл	Квадро + Трипл, / Дабл + Дабл + Трипл		
До 10	300 +БОНУС	40	50	60	24	0	0
11-15	0	12	50	60	24	40	0
16-20	0	5	14	60	24	40	300
21-25	0	2	6	16	24	40	300
26-30	0	1	3	8	10	40	300
31-35	0	0	1	4	5	40	300
36-40	0	0	0	2	3	40	300
41-45	0	0	0	0	1	40	300
46-50	0	0	0	0	0	40	300
51-55	0	0	0	0	0	10	100
56-60	0	0	0	0	0	4	40
61-65	0	0	0	0	0	2	10
66-70	0	0	0	0	0	1	4

5.62. «Линии 1»

Спортивное событие «***Iron League***», на которое заключается пари под названием «**Линии 1**», проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований «Minecraft Fighting Esports League» по спортивной дисциплине «файтинг» вида спорта «компьютерный спорт», организованных Национальной федерацией компьютерного спорта Армении и Национальной профессиональной спортивной лигой по компьютерному спорту, включенных в утвержденный официальный календарный план по виду спорта «компьютерный спорт», и результаты которых публикуются на официальном сайте: https://esportsleague.am/.

В матче два соревнующихся друг с другом спортсмена управляют виртуальными персонажами в игре Minecraft. На первом этапе матча спортсмены соревнуются в количестве набранных баллов, на скорость разбивая блоки с целью обнаружения изумрудов*. Каждый найденный изумруд равен одному баллу, набранному спортсменом. На втором – приобретают снаряжение и переходят к битве. Спортсмен покупает снаряжение в рамках суммы баллов, равной количеству изумрудов, найденных им на первом этапе матча.

Согласно пункту 5.3 ТЕХНИЧЕСКИХ ПРАВИЛ – ПРИЛОЖЕНИЯ № 1 К РЕГЛАМЕНТУ «Minecraft Fighting Esports League»: *«Матчи спортивного дивизиона «**Iron League**» проводятся в лицензионной версии игры **Minecraft** на специальной виртуальной арене, состоящей из двух отдельных помещений и общей боевой зоны между ними. В каждом из помещений расположено равное количество блоков, поддающихся разрушению. Блоки визуально одинаковы, но часть из них содержит изумруды. В помещениях по **45** блоков с изумрудами, расположенных в случайном порядке. Каждый такой блок содержит от **1** до **90** изумрудов. Количество изумрудов в блоках не повторяется: на арене есть только один блок с одним изумрудом, один с двумя, один с тремя и так далее. На первом этапе матча спортсмены, управляя персонажами, кирками разбивают блоки. Изумруды выпадают из блока в момент его разрушения и сразу же автоматически подбираются персонажем. Когда спортсменами будет разбито суммарно **75** блоков с изумрудами, начинается второй этап матча. На втором этапе матча спортсмены приобретают снаряжение и переходят к битве. Спортсмен может совершать покупки в рамках суммы баллов, равной количеству изумрудов, найденных им на первом этапе. Победителем матча становится спортсмен, который первым снизит здоровье персонажа соперника до нуля. Если по истечении времени, отведенного на второй этап, оба персонажа останутся в живых, результат матча засчитывается как ничья.».*

* Предметы в игре Minecraft, используемые для торговли.

В пари «**Линии 1**» учитываются первые **70** результативных действий, совершенных спортсменами в матче. Результативным действием спортсмена является разбитие блока, которое привело к выпадению[**] изумрудов. Разбитие блока, не содержащего изумруды, результативным действием не считается. Учет результативных действий начинается с момента начала матча.

Каждому результативному действию соответствует числовое значение баллов, набранных спортсменом, равное количеству изумрудов, выпавшему в результате разбивания блока. *Например, с блока, разбитого спортсменом, выпало 85 изумрудов, таким образом набрано 85 баллов. В данном случае числовое значение баллов – 85.* В пари учитываются числовые значения баллов, набранных спортсменами, в отношении каждого результативного действия отдельно. Общее количество баллов, набранное спортсменами за матч, либо промежуточные значения, полученные после суммирования числовых значений баллов нескольких результативных действий спортсменов, – НЕ УЧИТЫВАЮТСЯ.

В соответствии с пунктом 5.4 ТЕХНИЧЕСКИХ ПРАВИЛ – ПРИЛОЖЕНИЯ № 1 К РЕГЛАМЕНТУ «Minecraft Fighting Esports League»: *«Количество изумрудов, найденных спортсменами по ходу матча, фиксируется в специальной строке, расположенной в нижней части трансляции спортивного соревнования. Каждое новое количество изумрудов добавляется в хронологическом порядке, с левой стороны строки, сдвигая вправо предыдущие значения, уже отраженные в ней.».*

В пари «**Линии 1**» Клиент делает ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении спортивного соревнования по компьютерному спорту в спортивной дисциплине «файтинг».

Букмекерская контора принимает ставки на следующие события:

- **Клиент делает ставку на сочетания значений набранных баллов, равных номиналу найденных изумрудов, спортсменами при совершении первых семидесяти результативных действий предстоящего киберспортивного матча.**

Клиент заключает пари при помощи Сайта или мобильного приложения, либо терминала и Букмекерской карточки, полученной на кассе ППС Букмекерской конторы. Клиент для совершения ставки выбирает варианты исходов события в визуализированном интерфейсе для заключения пари на Сайте или в мобильном приложении, либо в терминале ППС Букмекерской конторы, посредством специальной квитанции.

В этом пари Клиенту предлагается сделать ставку на совокупность из 24-х исходов спортивного события, объединенных в уникальное сочетание числовых значений квитанции, каждому из которых соответствует установленный коэффициент выигрыша. Совокупностью исходов является уникальное сочетание числовых значений, от 1 до 90 без повторений, отраженная в квитанции: 18 исходов «ЛИНИЯ» – горизонтальные строки по 5 числовых значений в каждой; 6 исходов «БЛОК» – таблица из 15 числовых значений.

Клиент может выбрать любую квитанцию из представленных в интерфейсе. Снизу от квитанций находится поле, в котором Клиент выбирает номинал ставки.

Когда Клиент нажимает кнопку «Заключить пари», выбранные варианты исходов и номинал ставки фиксируются Букмекерской конторой как окончательные, после чего пари считается заключенным.

Клиент может заключить пари только на следующий матч. Возможно заключить несколько пари, для этого Клиенту необходимо до нажатия кнопки «Заключить пари» выбрать еще одну квитанцию.

Проведение данного пари на спортивное событие ***«Iron League»*** разделено на 3 этапа.

Совершенная Клиентом ставка учитывается во всех нижеуказанных этапах:

Этап 1: «СУПЕРВЫИГРЫШ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения сочетания из пяти числовых значений, размещенных в любой строке, с пятью числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале до 10-ого результативного действия включительно.

Этап 2: «ЛИНИЯ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения сочетания из пяти числовых значений, размещенных в любой строке, с числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале до 30-ого результативного действия включительно.

Этот этап продолжается в интервале с 11-ого по 30-ое результативное действие включительно.

Указанный интервал разделяется на четыре под-интервала, каждому из которых соответствует свой коэффициент выигрыша, согласно таблице коэффициентов.

Этап 3: «БЛОК».

[**] Выпадение (drop) – термин в игре Minecraft, обозначающий процесс, при котором из разрушенных объектов игры появляются предметы, доступные для подбора персонажем.

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения числовых значений одного из шести блоков квитанции (пятнадцати чисел), с числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале до 70-ого результативного действия включительно.

Этот этап продолжается в интервале с 15-ого по 70-ое результативное действие включительно.

Указанный интервал разделяется на пять под-интервалов, каждому из которых соответствует свой коэффициент выигрыша, согласно таблице коэффициентов.

Интервалы совершения спортсменами результативных действий в матче и коэффициенты выигрыша, для каждого исхода, указаны в Таблице коэффициентов «**Линии 1**».

В случае, если по квитанции угадан исход согласно **Этапу 1: «СУПЕРВЫИГРЫШ»**, Букмекерская контора увеличивает исходный коэффициент выигрыша по данному этапу (см. Таблицу коэффициентов «**Линии 1**»), независимо от наличия или отсутствия выигрышей по иным этапам, на заранее оговоренный фиксированный БОНУС, который она устанавливает самостоятельно во время заключения пари, такой выигрыш называется «СУПЕРВЫИГРЫШ».

Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» будет равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша плюс оговоренный фиксированный коэффициент БОНУС.

Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» = сумма ставки х К + «БОНУС».

Итоговый коэффициент выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» увеличивается в границах одного ППС Букмекерской конторы и для каждой, из пяти сумм ставок, он имеет разное значение.

Выигрышным исходом считается совпадение числовых значений в сочетаниях «ЛИНИЯ» или «БЛОК», с числовыми значениями баллов, набранными в установленных интервалах результативных действий. В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна умножению коэффициента на сумму ставки (номинала) выигрышной квитанции. Общая сумма выигрыша в квитанции равна сумме выигрышей по всем выигрышным исходам.

При системных сбоях, в том числе, после начала этапа спортивного события «***Iron League***», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается Клиентам, а ставки сыграют в следующем матче спортивного события «***Iron League***».

Таблица коэффициентов «Линии 1»

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

5.63. «Линии 2»

Спортивное событие «***Iron League***», на которое заключается пари под названием «**Линии 2**», проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований «Minecraft Fighting Esports League» по спортивной дисциплине «файтинг» вида спорта «компьютерный спорт», организованных Национальной федерацией компьютерного спорта Армении и Национальной профессиональной спортивной лигой по компьютерному спорту, включенных в утвержденный официальный календарный план по виду спорта «компьютерный спорт», и результаты которых публикуются на официальном сайте: https://esportsleague.am/.

В матче два соревнующихся друг с другом спортсмена управляют виртуальными персонажами в игре Minecraft. На первом этапе матча спортсмены соревнуются в количестве набранных баллов, на скорость разбивая блоки с целью обнаружения изумрудов*. Каждый найденный изумруд равен одному баллу, набранному спортсменом. На втором – приобретают снаряжение и переходят к битве. Спортсмен покупает снаряжение в рамках суммы баллов, равной количеству изумрудов, найденных им на первом этапе матча.

* Предметы в игре Minecraft, используемые для торговли.

Согласно пункту 5.3 ТЕХНИЧЕСКИХ ПРАВИЛ – ПРИЛОЖЕНИЯ № 1 К РЕГЛАМЕНТУ «Minecraft Fighting Esports League»: *«Матчи спортивного дивизиона «**Iron League**» проводятся в лицензионной версии игры **Minecraft** на специальной виртуальной арене, состоящей из двух отдельных помещений и общей боевой зоны между ними. В каждом из помещений расположено равное количество блоков, поддающихся разрушению. Блоки визуально одинаковы, но часть из них содержит изумруды. В помещениях по **45** блоков с изумрудами, расположенных в случайном порядке. Каждый такой блок содержит от **1** до **90** изумрудов. Количество изумрудов в блоках не повторяется: на арене есть только один блок с одним изумрудом, один с двумя, один с тремя и так далее. На первом этапе матча спортсмены, управляя персонажами, кирками разбивают блоки. Изумруды выпадают из блока в момент его разрушения и сразу же автоматически подбираются персонажем. Когда спортсменами будет разбито суммарно **75** блоков с изумрудами, начинается второй этап матча. На втором этапе матча спортсмены приобретают снаряжение и переходят к битве. Спортсмен может совершать покупки в рамках суммы баллов, равной количеству изумрудов, найденных им на первом этапе. Победителем матча становится спортсмен, который первым снизит здоровье персонажа соперника до нуля. Если по истечении времени, отведенного на второй этап, оба персонажа останутся в живых, результат матча засчитывается как ничья.».*

В пари «**Линии 2**» учитываются первые **70** результативных действий, совершенных спортсменами в матче. Результативным действием спортсмена является разбитие блока, которое привело к выпадению[**] изумрудов. Разбитие блока, не содержащего изумруды, результативным действием не считается. Учет результативных действий начинается с момента начала матча.

Каждому результативному действию соответствует числовое значение баллов, набранных спортсменом, равное количеству изумрудов, выпавшему в результате разбивания блока. *Например, с блока, разбитого спортсменом, выпало 85 изумрудов, таким образом набрано 85 баллов. В данном случае числовое значение баллов – 85.* В пари учитываются числовые значения баллов, набранных спортсменами, в отношении каждого результативного действия отдельно. Общее количество баллов, набранное спортсменами за матч, либо промежуточные значения, полученные после суммирования числовых значений баллов нескольких результативных действий спортсменов, – НЕ УЧИТЫВАЮТСЯ.

В соответствии с пунктом 5.4 ТЕХНИЧЕСКИХ ПРАВИЛ – ПРИЛОЖЕНИЯ № 1 К РЕГЛАМЕНТУ «Minecraft Fighting Esports League»: *«Количество изумрудов, найденных спортсменами по ходу матча, фиксируется в специальной строке, расположенной в нижней части трансляции спортивного соревнования. Каждое новое количество изумрудов добавляется в хронологическом порядке, с левой стороны строки, сдвигая вправо предыдущие значения, уже отраженные в ней.».*

В пари «**Линии 2**» Клиент делает ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении спортивного соревнования по компьютерному спорту в спортивной дисциплине «файтинг».

Букмекерская контора принимает ставки на следующие события:

- **Клиент делает ставку на сочетания значений набранных баллов, равных номиналу найденных изумрудов, спортсменами при совершении первых семидесяти результативных действий предстоящего киберспортивного матча.**

Клиент заключает пари при помощи Сайта или мобильного приложения, либо терминала и Букмекерской карточки, полученной на кассе ППС Букмекерской конторы. Клиент для совершения ставки выбирает варианты исходов события в визуализированном интерфейсе для заключения пари на Сайте или в мобильном приложении, либо в терминале ППС Букмекерской конторы, посредством специальной квитанции.

В этом пари Клиенту предлагается сделать ставку на совокупность из 24-х исходов спортивного события, объединенных в уникальное сочетание числовых значений квитанции, каждому из которых соответствует установленный коэффициент выигрыша. Совокупностью исходов является уникальное сочетание числовых значений, от 1 до 90 без повторений, отраженная в квитанции: 18 исходов «ЛИНИЯ» – горизонтальные строки по 5 числовых значений в каждой; 6 исходов «БЛОК» – таблица из 15 числовых значений.

Клиент может выбрать любую квитанцию из представленных в интерфейсе. Снизу от квитанций находится поле, в котором Клиент выбирает номинал ставки.

Когда Клиент нажимает кнопку «Заключить пари», выбранные варианты исходов и номинал ставки фиксируются Букмекерской конторой как окончательные, после чего пари считается заключенным.

Клиент может заключить пари только на следующий матч. Возможно заключить несколько пари, для этого Клиенту необходимо до нажатия кнопки «Заключить пари» выбрать еще одну квитанцию.

[**] Выпадение (drop) – термин в игре Minecraft, обозначающий процесс, при котором из разрушенных объектов игры появляются предметы, доступные для подбора персонажем.

Проведение данного пари на спортивное событие ***«Iron League»*** разделено на 3 этапа.

Совершенная Клиентом ставка учитывается во всех нижеуказанных этапах:

Этап 1: «СУПЕРВЫИГРЫШ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения сочетания из пяти числовых значений, размещенных в любой строке, с пятью числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале до 10-ого результативного действия включительно.

Этап 2: «ЛИНИЯ».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения сочетания из пяти числовых значений, размещённых в любой строке, с числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале до 35-ого результативного действия включительно.

Этот этап продолжается в интервале с 11-ого по 35-ое результативное действие включительно.

Указанный интервал разделяется на девять под-интервалов, каждому из которых соответствует свой коэффициент выигрыша, согласно таблице коэффициентов.

Этап 3: «БЛОК».

Выигрыш по данному этапу определяется в случае совпадения числовых значений одного из шести блоков квитанции (пятнадцати чисел), с числовыми значениями баллов, набранными спортсменами, в интервале до 70-ого результативного действия включительно.

Этот этап продолжается в интервале с 15-ого по 70-ое результативное действие включительно.

Указанный интервал разделяется на десять под-интервалов, каждому из которых соответствует свой коэффициент выигрыша, согласно таблице коэффициентов.

Интервалы совершения спортсменами результативных действий в матче и коэффициенты выигрыша, для каждого исхода, указаны в Таблице коэффициентов «**Линии 2**».

В случае, если по квитанции угадан исход согласно **Этапу 1: «СУПЕРВЫИГРЫШ»**, Букмекерская контора увеличивает исходный коэффициент выигрыша по данному этапу (см. Таблицу коэффициентов «**Линии 2**»), независимо от наличия или отсутствия выигрышей по иным этапам, на заранее оговоренный фиксированный БОНУС, который она устанавливает самостоятельно во время заключения пари, такой выигрыш называется «СУПЕРВЫИГРЫШ».

Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» будет равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша плюс оговоренный фиксированный коэффициент БОНУС.

Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» = сумма ставки х К + «БОНУС».

Итоговый коэффициент выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» увеличивается в границах одного ППС Букмекерской конторы и для каждой, из пяти сумм ставок, он имеет разное значение.

Выигрышным исходом считается совпадение числовых значений в сочетаниях «ЛИНИЯ» или «БЛОК», с числовыми значениями баллов, набранными в установленных интервалах результативных действий. В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна умножению коэффициента на сумму ставки (номинала) выигрышной квитанции. Общая сумма выигрыша в квитанции равна сумме выигрышей по всем выигрышным исходам.

При системных сбоях, в том числе после начала этапа спортивного события «***Iron League***», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается Клиентам, а ставки сыграют в следующем матче спортивного события «***Iron League***».

Таблица коэффициентов «Линии 2»

Исход	Интервалы результативных действий	Коэффициент
«СУПЕРВЫИГРЫШ»	До 10	300+БОНУС
«Линия»	11	200
	12	100
	13	80
	14	60
	15	40
	16-20	20
	21-25	4
	26-30	2
	31-35	1

Исход	Интервалы результативных действий	Коэффициент
«Блок»	15-45	300
	46	280
	47	260
	48	240
	49	220
	50	200
	51-55	40
	56-60	12
	61-65	3
	66-70	1

5.64. «Нарды 36»

Отдельное событие, на которое заключается пари, проходящее в рамках следующих профессиональных спортивных турниров, организованных ООО «Профессиональная спортивная лига» (далее – «Турнир»):

- Профессионального турнира «Зимняя классика 2025-2026» по длинным нардам среди женщин (01 декабря 2025 года – 01 марта 2026 года);
- Профессионального турнира «Весенняя классика 2026» по длинным нардам среди женщин (02 марта 2026 года – 31 мая 2026 года);
- Профессионального турнира «Летняя классика 2026» по длинным нардам среди женщин (01 июня 2026 года – 30 августа 2026 года);
- Профессионального турнира «Осенняя классика 2026» по длинным нардам среди женщин (31 августа 2026 года – 29 ноября 2026 года);
- Профессионального турнира «Зимняя классика 2026-2027» по длинным нардам среди женщин (30 ноября 2026 года – 28 февраля 2027 года).

Результаты указанных турниров публикуются на официальном сайте: https://nards.club/results.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на число точек, которое выпадет на костях при проведении соревнований по нардам, а именно, в рамках указанных профессиональных спортивных турниров по виду спорта «Нарды», организованных ООО «Профессиональная спортивная лига», Букмекерская контора принимает ставки на события:

- **Клиент делает ставку на часть спортивного события. Ставка происходит на то, какое сочетание (комбинация) значений, изображенных на кубиках, выпадет при следующем броске:**

Всего возможное количество вариантов сочетаний значений, изображенных на кубиках – 36, где номер каждой комбинации (от 1-го до 36-го) будет соответствовать тому сочетанию значений, изображенному на кубиках, которое выпадет в спортивном событии.

Отображение возможных вариантов ставок на спортивное событие в пари «Нарды 36»:

1) сочетание значений, изображенных на кубиках, пронумерованных от «1» до «36»;
2) группы комбинаций, состоящих из 2-х сочетаний значений, изображенных на кубиках;
3) группы комбинаций, состоящие из 3-х сочетаний значений, изображенных на кубиках;
4) группы комбинаций, состоящие из 4-х сочетаний значений, изображенных на кубиках;
5) группы комбинаций, состоящих из 6-ти сочетаний значений, изображенных на кубиках;
6) группы комбинаций, состоящие из 12-ти сочетаний значений, изображенных на кубиках;
7) группы комбинаций, состоящие из 18-ти сочетаний значений, изображенных на кубиках.

Клиент выбирает ячейки с комбинациями значений, изображенных на кубиках, которые, по его мнению, выпадут при следующем броске. Минимально можно выбрать 1 исход, максимально – 36.

Размер коэффициента зависит от количества комбинаций значений, изображенных на кубиках, которые выбирает Клиент (см. в таблице ниже).

Если выпавшая при броске комбинация чисел совпадает с теми, которые выбрал Клиент, то ставка выиграла.

Ставки делаются путем размещения на выбранный номер комбинации сочетания значений, изображенных на кубиках, номинала своей ставки, линиях между ячейками или на специальных секторах,

объединяющих группы комбинаций, состоящих сразу из нескольких сочетаний значений, изображенных на кубиках.

Расчет ставок с коэффициентом «1» (один) возможен только в случае возникновения технических неполадок.

Коэффициенты:

Описание ставки	Коэффициент
Ставка на одну комбинацию (1 ячейка)	34,20
Ставка на две комбинации	17,10
Ставка на три комбинации	11,40
Ставка на четыре комбинации	8,55
Ставка на шесть комбинаций	5,70
Ставка на 12 комбинаций (линия)	2,85
Ставка на 12 комбинаций (дюжина)	2,85
Ставка на 18 комбинаций	1,90

5.65. «Боулинг»

Матч по боулингу состоит из 9 (девяти) раундов, в которых соревнуются два боулера (спортсмена). Раунд состоит из фреймов. Победителем раунда становится боулер, первым набравший 11 (одиннадцать) очков, за исключением случая, когда текущий счет раунда становится 10:10. В этом случае боулеры продолжают подавать до тех пор, пока один из них не получит преимущество в 2 очка над соперником, и этот боулер будет считаться победителем раунда. Боулер, выбивший большее количество кеглей в фрейме, получает 1 (одно) очко в фрейме. В каждом фрейме раунда два боулера, каждый на своей дорожке, бросают мяч в сторону набора кеглей. Полный набор кеглей состоит из 10 (десяти) кеглей: 5 (пяти) красных и 5 (пяти) белых кеглей. В каждом фрейме при формировании набора кеглей они располагаются случайным образом. Боулер, выигравший раунд, получает 1 (одно) очко, боулер, проигравший раунд, получает 0 (ноль) очков. В случае, если два боулера сбивают одинаковое количество кеглей в фрейме, по итогам этого фрейма обоим боулерам начисляется 1 (одно) очко. После каждого раунда боулеры меняются дорожками. Победителем матча считается боулер, набравший большее количество очков после 9 (девяти) раундов.

Ставки, предложенные на исходы матчей по боулингу:

– Первый боулер выиграет матч (раунд, фрейм): «П1».

– В матче (раунде, фрейме) будет зафиксирована ничья: «Х».

– Второй боулер выиграет матч (раунд, фрейм): «П2».

– Первый боулер не проиграет в фрейме: «1Х».

– Второй боулер не проиграет в фрейме: «Х2».

– Ставки на общее количество очков раунда: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

– Ставки на общее количество очков, набранных каждым боулером индивидуально: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

– Ставки: общее количество очков раунда будет четным (нечетным) числом.

– Ставки на общее количество страйков (в фрейме страйком является выбивание всех кеглей одним броском с первого раза), совершенных в раунде: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

– Ставки на общее количество страйков, совершенных каждым боулером индивидуально в раунде: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

– Ставки: в фрейме произойдет (не произойдет) страйк.

– Ставки: оба боулера совершат (не совершат) страйк в фрейме.

– Ставки: первый (второй) боулер совершит (не совершит) страйк в фрейме.

– Ставки на общее количество красных (белых) кеглей, выбитых в раунде (фрейме) - «Тотал больше (меньше) значения тотала».

– Ставки: первый (второй) боулер выбьет больше красных (белых) кеглей в фрейме - «Тотал больше (меньше) значения тотала».

– Ставки: в результате бросков обоих игроков будет выбито больше красных (белых) кеглей.

– Ставки на общее количество сплитов (сплит – это ситуация в фрейме, когда после первого броска на дорожке остаются две или более кеглей, и они не располагаются рядом друг с другом и расстояние между ними составляет диаметр не менее одного мяча), совершенных в раунде - «Тотал больше (меньше) значения тотала».

– Ставки: какой-либо из боулеров совершит сплит в фрейме.

– Ставки: оба боулера совершат сплит в фрейме.

– Ставки: первый (второй) боулер совершит сплит (не совершит сплит) сплит в фрейме.

– Ставки: 0 (ноль) кеглей будут сбиты (не будут сбиты) в фрейме.

– **Ставки: оба боулера собьют (не собьют) 0 (ноль) кеглей в фрейме.**
– **Ставки: первый (второй) боулер собьет (не собьет) 0 (ноль) кеглей в фрейме.**
– **Ставки на общее количество кеглей, сбитых в фрейме: - Тотал больше (меньше) значения тотала».**
– **Ставки на общее количество кеглей, сбитых каждым боулером индивидуально в фрейме - «Тотал больше (меньше) значения тотала».**
– **Ставки: общее количество кеглей, сбитых в фрейме, будет четным (нечетным) числом.**
– **Ставки: общее количество кеглей, сбитых каждым боулером индивидуально в фрейме, будет четным (нечетным) числом.**
– **Ставки: в раунде будет зафиксирован (не будет зафиксирован) текущий счет 10:10.**

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

Ставки также принимаются на другие возможные исходы матчей по боулингу, которые будут предложены Организатором в Линии.

5.66. Крэш Бокс

Спортивное событие, на которое заключается пари «Крэш Бокс», проводится в рамках дисциплины «Удар на силу» в весовой категории 67 (80) кг, организованной Ассоциацией «Объединенная профессиональная спортивная лига». Результаты соревнований и списки участников публикуются на официальном сайте по адресу: https://upsla.ru/.

В данном пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира в рамках дисциплины «Удар на силу», а именно, что сила удара спортсмена превысит значение 400 кгс (килограмм-силы). Удар фиксируется с использованием сертифицированного оборудования (динамометра/датчиков силы). Период приёма ставок составляет 10 секунд и осуществляется непосредственно перед началом попытки спортсмена нанесения удара, после чего звучит первый звуковой сигнал, означающий команду «На изготовку!». После данного сигнала спортсмен занимает ударную стойку и ожидает следующего сигнала. Спортсмен реализует свою попытку только после второго звукового сигнала, означающего команду «Удар!». Промежуток времени между первым и вторым сигналами составляет не более 30 секунд. Оба сигнала подаются судьёй. Пари заключается в момент подтверждения условий пари, при нажатии на кнопку «Сделать ставку».

После завершения приёма ставок, но до нанесения удара, Клиентам предоставляется возможность выкупить свою ставку. Коэффициент выкупа начинается с ×1 и экспоненциально возрастает до ×100. Доступность выкупа ограничена интервалом времени между первым и вторым звуковыми сигналами, который может составлять от 0 до 30 секунд. В случае, если спортсмен наносит удар сразу после первого сигнала, возможность выкупа отсутствует. Игрок вправе вручную завершить ставку в любой момент, пока доступен выкуп. В случае, если игрок не воспользовался правом выкупа до момента удара, ставка рассчитывается следующим образом: если сила удара превышает 400 кгс – выплата производится с коэффициентом ×100; если сила удара составляет 400 кгс или менее – ставка считается проигранной.

Фиксация результата осуществляется в момент подачи команды на нанесение удара, после чего возможность выкупа блокируется. Если игрок успел выкупить ставку до фиксации результата, его выигрыш рассчитывается как произведение размера ставки на действующий коэффициент выкупа.

Устанавливаются следующие лимиты на участие в игре: минимальная сумма ставки составляет 50 рублей, максимальная сумма ставки — 20 000 рублей, максимальный размер выигрыша — 2 000 000 рублей.

5.67. «Система 1000»

Спортивное событие «***Открытый профессиональный кубок по длинным нардам***», на которое заключается пари «**Система 1000**», проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований по виду спорта «нарды», организованных ООО «Профессиональная спортивная лига» (https://profsportliga.ru/) и ООО «ПРОГРЕСС» (https://progressnards.ru), на официальных сайтах которых размещается информация о регламентах спортивных соревнований и правилах вида спорта. Организаторы привлекают для проведения соревнований ООО «Национальная профессиональная спортивная лига по игре в нарды», на официальном сайте которой размещается информация о результатах и списки участников спортивного соревнования: https://nardsleag.ru/.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельного спортивного события при проведении турнира по игре в нарды, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на сочетания (комбинации) значений, изображенных на двух кубиках. Спортивное событие представляет

собой серию последовательных бросков, в ходе которых формируются восемь уникальных комбинаций из двух костей. Комбинации, выпавшие повторно, в расчёт не принимаются, бросок кубиков в данном случае совершается повторно. Клиенту предоставляется возможность выбрать от одной до восьми комбинаций из 36 возможных вариантов, отображаемых в соответствующей таблице исходов. Таблица исходов представляет собой поле, состоящее из 36 комбинаций, пронумерованных от «1» до «36».

При заключении пари Клиенту предоставляется выбор одного из трёх уровней коэффициентов, каждый из которых отображается в отдельной таблице коэффициентов (X150, X1K, X10K). Уровень коэффициента определяет размер потенциального выигрыша в зависимости от количества совпавших комбинаций.

1-й уровень (коэффициент X150):

		Кол-во выбранных комбинаций							
	Совпало \ ставка	1	2	3	4	5	6	7	8
Кол-во угаданных комбинаций	1	4	1,85	1,3	0,9	0,4	-	-	-
	2		5	2,5	1,9	1,75	1,7	1,4	1
	3			7,5	4,8	4,5	3,2	1,75	1,6
	4				10	7	5	4	3,8
	5					40	30	25	10
	6						50	40	30
	7							100	75
	8								150

2-й уровень (коэффициент X1K):

		Кол-во выбранных комбинаций							
	Совпало \ ставка	1	2	3	4	5	6	7	8
Кол-во угаданных комбинаций	1	4	1,5	1	0,5	-	-	-	-
	2		8	3	2	1,2	-	-	-
	3			15	10	8	5,8	2,5	-
	4				30	25	20	15	13
	5					100	80	40	30
	6						300	200	200
	7							400	750
	8								1000

3-й уровень (коэффициент X10K):

		Кол-во выбранных комбинаций							
	Совпало \ ставка	1	2	3	4	5	6	7	8
Кол-во угаданных комбинаций	1	4	1	0,5	-	-	-	-	-
	2		12	4,5	3	-	-	-	-
	3			20	12	10,5	-	-	-
	4				25	50	45	25	-
	5					150	325	50	100
	6						550	500	700
	7							2500	5000
	8								10000

Пример: Клиент выбрал комбинации под номерами «3», «4», «5» и «6», установил 1-й уровень коэффициента и совершил ставку в размере 100 рублей. В результате розыгрыша выигрышными из них

оказались комбинации под номерами «4» и «5». Поскольку совпали две из выбранных четырех комбинаций, что соответствует коэффициенту 1,9 согласно таблице 1 уровня, выигрыш Клиента составит 190 рублей.

Максимальная сумма выигрыша по одной ставке в рамках пари «Система 1000» составляет 6 000 000 (шесть миллионов) рублей.

Клиент совершает выбор определённых комбинаций, которые выпадут на двух кубиках при проведении соревнований по нардам, при помощи технических средств, расположенных в ППС, или на сайте интерактивных ставок, выбирая при этом номинал своей ставки. В ППС Букмекерской конторы и на сайте интерактивных ставок Пари заключается в момент подтверждения условий пари, при нажатии на кнопку «Заключить пари». Условия пари подтверждаются Клиентом при помощи технических средств, расположенных в ППС, или на сайте интерактивных ставок в момент заключения пари. Этим действием Клиент совершает акцепт по соглашению о выигрыше. При системных и технических сбоях, в том числе после начала отдельного спортивного события, происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается клиентам, а ставки примут участие в следующем этапе пари «Система 1000».

5.68. Дартс Б | М

Спортивное событие, на которое заключается пари «Дартс Б | М», проходит в рамках соревнования по виду спорта «Дартс» и проводится в рамках дисциплины «Набор очков» согласно регламенту спортивного соревнования «Кубок ОПСЛ: дартс», организованных Объединённой Профессиональной Спортивной Лигой (UPSL) совместно с Федерацией дартс России. Результаты соревнований, состав участников и иная официальная информация публикуются на официальном сайте организатора по адресу: https://upsla.ru/.

Клиенту необходимо определить, будет ли значение сектора, в который попадет участник в результате своего броска, больше, меньше или равно чем значение сектора, в который попал предыдущий бросок, посредством заключения пари на соответствующий исход. Мишень разделена на 21 сектор: секторы, пронумерованные от 1 до 20, и старший сектор, обозначенный как «Центр» или Bull. При этом, попадание во внешнюю и внутреннюю часть сектора Bull считается как попадание в один сектор.

В рамках данного спортивного события каждый участник совершает 30 бросков, которые объединены в 10 серий по три броска. Результат каждого броска фиксируется судьёй и определяется по положению дротика на мишени. При попадании дротика в зоны удвоения (x2) или утроения (x3) очков, значение сектора умножается соответственно на два или на три. Приём ставок осуществляется непосредственно перед каждым броском и ограничен временным интервалом в 10 секунд до момента его выполнения. По окончании указанного периода игрок выполняет бросок, и результат немедленно фиксируется.

Клиенту предоставляется возможность заключения пари на отдельные исходы в рамках спортивного события. Существует два типа ставок: на победу игрока (данный тип пари доступен исключительно до начала матча) и на результат конкретного броска (данный тип пари доступен до начала каждого отдельного броска). В рамках ставки на бросок предлагаются следующие Маркеты для пари: «Больше» — если значение сектора нового броска строго больше предыдущего; «Меньше» — если меньше; «Равно» — если оба значения идентичны; «Больше или равно» — если новое значение не меньше предыдущего; и «Меньше или равно» — если оно не больше предыдущего.

В случае, если делается ставка на первый бросок в матче, для расчёта исхода используется условное значение предыдущего сектора, равное 11.

Так, например, если третий бросок игрока попал в сектор 15, то приём ставок на четвёртый бросок будет осуществляться на значения «меньше или равно 15» и «больше или равно 15» с соответствующими коэффициентами. Все коэффициенты определяются динамически и рассчитываются на основе значения предыдущего сектора: чем выше значение предыдущего сектора, тем выше коэффициент на то, что следующий результат будет больше или равен этому значению, и наоборот.

Ниже представлены коэффициенты для ставок по Маркетам «Больше или равно» и «Меньше или равно» в зависимости от предыдущего сектора:

Предыдущий сектор	Маркет «Больше или равно»	Маркет «Меньше или равно»
2	1.02	9.00
3	1.07	6.00
4	1.13	4.50
5	1.20	3.60
6	1.25	3.00
7	1.32	2.60
8	1.40	2.30
9	1.50	2.00

10	1.60	1.85
11	1.70	1.70
12	1.85	1.60
13	2.00	1.50
14	2.30	1.40
15	2.60	1.32
16	3.00	1.25
17	3.60	1.20
18	4.50	1.13
19	6.00	1.07
20	9.00	1.02

Кроме стандартных значений, предусмотрены специальные коэффициенты для определённых секторов.

Предыдущий сектор	Доступные Маркеты	Коэффициент
1	Больше	1.01
1	Равно	18.00
Bull (центр мишени)	Меньше	1.01
Bull (центр мишени)	Равно	18.00

5.69. Буллиты NHL21

Спортивное событие, на которое заключается пари под названием «Буллиты NHL21», основано на киберспортивном соревновании в дисциплине «Интерактивный хоккей» (NHL21), проводимом в рамках турнира «Кубок ОПСЛ: Интерактивный хоккей», организованные Объединенной Профессиональной Спортивной Лиги (UPSL). Информация о регламенте соревнований, результатах соревнований, а также списки участников размещаются на официальном сайте организатора по адресу: https://upsla.ru/.

В матче участвуют два участника, каждый из них управляет одной командой. Формат соревнования предусматривает поочередное выполнение буллитов (штрафных бросков) двумя участниками. Каждый из участников исполняет по три броска. В случае, если по завершении трех бросков счет остается равным, серия продолжается в формате «до первого различия в счете». При этом, если победитель определяется до выполнения всех бросков (например, после двух попыток), оставшиеся броски не проводятся.

Раунды заключения пари происходят до начала матча и после каждого броска. Время, отведенное на прием ставок до начала матча, составляет 38 секунд. После старта матча перед каждым последующим буллитом предоставляется 12 секунд на размещение ставок.

В рамках данного вида пари доступны следующие типы ставок: на результат конкретного броска (будет ли заброшена шайба или нет), на общий исход матча (победа одного из игроков), на исход матча с учетом форы, а также на тотал заброшенных шайб (общее количество голов, реализованных в серии).

Расчет ставок на результат отдельного буллита осуществляется незамедлительно после его исполнения. Расчет ставок на исход матча, фору и тотал производятся после официальной фиксации результата администратором. В случае досрочного завершения серии, когда победитель определяется до исчерпания всех предусмотренных бросков, расчет всех ставок осуществляется на основании текущего счета на момент завершения игры. Коэффициенты являются динамическими и изменяются после каждого броска в соответствии с текущими результатами.

5.70. Фехтование

Спортивное событие, на которое заключается пари под названием «Фехтование», проходит в рамках соревнования по виду спорта «Фехтование» среди любителей и профессионалов, проводимом в рамках дисциплины «ЛИГА PRO ДУЭЛЬ», организованные Общероссийской общественной организацией «Федерация фехтования России» (далее – ФФР). Информация о регламенте соревнований, результатах соревнований, а также списки участников размещаются на официальном сайте организатора по адресу: https://vk.com/duel_fencing?from=groups.

В рамках данного спортивного события в каждом турнире участвуют пять спортсменов. Турнир состоит из 80 встреч. В каждом турнире все участники должны провести между собой встречи (матчи) по принципу каждый с каждым в 8 кругов. Каждый участник должен провести 32 встречи (четыре встречи в каждом круге) с каждым из участников (по 8 встреч с каждым из участников). По решению организаторов количество кругов и длительность турниров могут быть сокращены. В случае, если один и более участников получат травму в ходе турнира, которая не позволит им далее продолжать борьбу, то турнир будет

проводиться между оставшимися в турнире спортсменами с увеличением количества встреч до общего, утвержденного регламентом (80 встреч в турнире) в равном объеме, распределенном между продолжающими соревнование участниками.

Встреча (матч) между двумя спортсменами представляет собой два обязательных поединка, каждый поединок проводится до победы одного из спортсменов и может состоять из 2 (двух) – 3 (трёх) раундов. В случае если, кто то из спортсменов в поединке выиграл первые два раунда подряд, то поединок заканчивается победой выигравшего спортсмена. Если счет по раундам в поединке 1-1, то назначается третий раунд – его победитель становится победителем поединка. Варианты исходов поединка: 2-1, 2-0, 0-2, 1-2.

Каждый раунд заканчивается решающим уколом в пользу одного или второго спортсмена, ничьи в раунде быть не может. В момент нанесения укола на табло загорается световая индикация определенного цвета, в зависимости от спортсмена, который нанес этот укол. Цвет световой индикации на специальном считывающем устройстве соответствует либо Игроку №1, расположенному слева под красным цветом, либо Игроку №2, расположенному справа под зеленым цветом.

Если система фиксирует обоюдный укол (одновременно загораются красная и зелёная световая индикация), то данный розыгрыш продолжается дальше, пока кто-то из спортсменов не получит преимущество в один укол. Очки при обоюдном уколе не начисляются.

В случае возникновения спорной ситуации результат определяется судейским решением и является окончательным.

В пари предусмотрены следующие виды ставок:

- результат раунда: ставка на результат конкретного раунда в поединке (кто нанесет следующий укол);
- результат поединка: ставка на результат поединка;
- обоюдный укол: ставка на то, что спортсмены произведут одновременный обоюдный укол в раунде.

Каждый исход имеет свой динамический коэффициент и зависит от ситуации в матче. Коэффициент может измениться в любой момент, но изменения не влияют на уже принятые ставки.

Ставки на пари принимаются в рамках специально отведенного количества времени для приема ставок перед каждым раундом или поединком.

В случае возникновения технических неполадок, совершенные и нерассчитанные ставки на пари подлежат расчету с коэффициентом «1».

Суммы ставки

Минимальная сумма ставки – 10 рублей, максимальная сумма ставки – 30 000 рублей.

Максимальная сумма всех сделанных пари – 50 000 рублей на матч. По достижении данного порога возможность совершать ставки приостанавливается до следующего матча.

5.71. Буллиты NHL24

Спортивное событие, на которое заключается пари под названием «Буллиты NHL24», основано на киберспортивном соревновании по спортивной дисциплине «Интерактивный хоккей», проводимом в рамках Межрегионального спортивного соревнования «БУЛЛИТ ШОТ КАП», организованные Автономной некоммерческой организацией «Профессиональная киберспортивная лига». Информация о регламенте соревнований, результатах соревнований, а также списки участников размещаются на официальном сайте организатора по адресу: https://epl-league.ru/.

В матче участвуют два участника, каждый из них управляет одной командой. В интерфейсе трансляции спортивного события в левой части экрана отображается «Игрок 1», а в правой – «Игрок 2». Формат соревнования предусматривает поочередное выполнение буллитов (штрафных бросков) двумя участниками. Каждый из участников исполняет по три броска. При этом, если победитель определяется до выполнения всех бросков (например, после двух попыток), оставшиеся броски не проводятся. В случае, если по завершении трех бросков счет остается равным, то фиксируется ничья по итогу матча, дополнительные буллиты не совершаются.

Раунды заключения пари происходят до начала матча и после каждого броска. Время, отведенное на прием ставок до начала матча и между ударами, составляет 20 секунд. При нанесении решающего удара, который может привести к завершению матча и победе той или иной команды, временной интервал для приема ставок в таком случае составляет 10 секунд.

В рамках данного вида пари доступны следующие типы ставок: на результат конкретного броска (будет ли заброшена шайба или нет), на общий исход матча (победа одного из игроков или ничья), а также на тотал заброшенных шайб (общее количество забитых буллитов в матче).

Расчет ставок на результат отдельного буллита осуществляется незамедлительно после его исполнения и фиксации результата. Расчет ставок на исход броска, матча и тотал производятся после официальной фиксации результата матча администратором. В случае досрочного завершения серии, когда победитель

определяется до исчерпания всех предусмотренных бросков, расчет всех ставок осуществляется на основании текущего счета на момент завершения игры. Коэффициенты являются динамическими и изменяются после каждого броска в соответствии с текущими результатами.

5.72. Пенальти

Спортивное событие, на которое заключается пари под названием «Пенальти», основано на киберспортивном соревновании по спортивной дисциплине «Интерактивный футбол», проводимом в рамках Межрегионального спортивного соревнования «ПЕНАЛЬТИ ШОТ КАП», организованные Автономной некоммерческой организацией «Профессиональная киберспортивная лига». Информация о регламенте соревнований, результатах соревнований, а также списки участников размещаются на официальном сайте организатора по адресу: https://epl-league.ru/.

В матче участвуют два участника, каждый из них управляет одной командой. В интерфейсе трансляции спортивного события в левой части экрана отображается «Игрок 1», а в правой – «Игрок 2». Формат соревнования предусматривает поочередное выполнение пробития послематчевых одиннадцатиметровых ударов (пенальти) двумя участниками. Каждый из участников поочередно совершает удары в рамках серии пенальти. Максимальное количество ударов у каждого игрока – 5. Минимальное количество ударов у каждого игрока – 3. При этом, если победитель определяется до выполнения всех ударов (например, после трех попыток), оставшиеся удары не проводятся. В случае, если по завершении пяти ударов счет остается равным, то фиксируется ничья по итогу матча, дополнительные удары не совершаются.

Раунды заключения пари происходят до начала матча и после каждого удара. Время, отведенное на прием ставок до начала матча и между ударами, составляет 20 секунд. При нанесении решающего удара, который может привести к завершению матча и победе той или иной команды, временной интервал для приема ставок в таком случае составляет 10 секунд.

В рамках данного вида пари доступны следующие типы ставок: на результат конкретного удара (будет ли забит гол или нет), на общий исход матча (победа одного из игроков или ничья), на исход матча с учетом форы, а также на тотал забитых пенальти (общее количество забитых ударов в матче).

Расчет ставок на результат отдельного удара осуществляется незамедлительно после его исполнения и фиксации результата. Расчет ставок на исход удара, матча и тотал производятся после официальной фиксации результата матча администратором. В случае досрочного завершения серии, когда победитель определяется до исчерпания всех предусмотренных ударов, расчет всех ставок осуществляется на основании текущего счета на момент завершения игры. Коэффициенты являются динамическими и изменяются после каждого удара в соответствии с текущими результатами.

5.73. Кибербокс

Спортивное событие, на которое заключается пари под названием «Кибербокс», основано на межрегиональном спортивном соревновании «Кубок ОПСЛ: Интерактивный бокс» по спортивной дисциплине «Интерактивный бокс» вида спорта «бокс», организованном Ассоциацией «Объединенная Профессиональная Спортивная Лига» (UPSL). Информация о регламенте соревнований, результатах соревнований, а также списки участников размещаются на официальном сайте организатора по адресу: https://upsla.ru/.

В матче участвуют два спортсмена, каждый из них выбирает виртуального боксера, которым будет управлять в ходе поединка. Формат соревнования предусматривает систему круговых встреч между всеми участниками Соревнования, при которой каждый спортсмен группы встречается с каждым соперником. В интерфейсе трансляции спортивного события в левой части экрана отображается «Боец 1», а в правой – «Боец 2».

Каждая встреча между спортсменами состоит из одного поединка, длительностью 60 секунд. Определение победителя поединка, фиксируемое судьей в протоколе, осуществляется с использованием спортсменами внутриигровой механики симулятора бокса (победа нокаутом, победа по очкам и пр.). В случае, если в результате поединка не был выявлен его победитель, то судья фиксирует ничью.

По итогам каждого поединка спортсменам присваиваются турнирные баллы, которые в дальнейшем суммируются между собой и фиксируются в итоговой турнирной таблице Соревнования. Победителем становится спортсмен, набравший больше всего турнирных баллов. Остальные участники занимают места в итоговой таблице в порядке убывания набранных баллов. Если по итогам всех поединков два или более участника набрали одинаковое количество баллов, для определения их мест применяются дополнительные критерии: Количество досрочных побед и/или Общее количество побед. Если эти показатели совпадают, между спортсменами с равными баллами проводится дополнительный поединок.

Раунды заключения пари происходят до начала поединка. Время, отведенное на прием ставок, составляет 30 секунд. Пари заключается путём выбора Клиентом определенного исхода и номинала своей ставки. Все пари рассчитываются после того, как судья фиксирует результат поединка.

В рамках данного вида пари доступны следующие типы ставок: на общий исход поединка (победа одного из спортсменов), на способ победы спортсмена (нокаутом, единогласным/раздельным решением судей и т.д.), а также на наличие нокдауна в поединке Каждый тип пари имеет свой коэффициент.

Коэффициенты:

Описание типов ставок	Коэффициент
Победа	1.85
Победа – досрочно (КО)	50
Победа – решением судей	1.90
Победа – единогласным решением	2.10
Победа – раздельным решением	18.00
Нокдаун – Да	5.50
Нокдаун – Нет	1.10

5.74. Нарды UPSL

Спортивное событие, на которое заключается пари под названием «Нарды UPSL», проходит в рамках межрегионального спортивного соревновании «Кубок ОПСЛ: нарды» по спортивной дисциплине «длинные нарды» вида спорта «нарды», организованном Ассоциацией «Объединенная профессиональная спортивная лига» (UPSL). Информация о регламенте спортивного соревнования, результатах спортивного соревнования, а также списки участников спортивного соревнования размещаются на официальном сайте организатора спортивного соревнования по адресу: https://upsla.ru/.

В матче участвуют два спортсмена. В трансляции спортивного соревнования в правой части экрана находится «Спортсмен 1», а в левой – «Спортсмен 2». Спортсмены поочередно выполняют бросок двух кубиков. Каждый Спортсмен бросает оба кубика одновременно из специального стакана через специализированное устройство, предназначенное для перемешивания кубиков (баффл-бокс).

Перед началом каждого матча Клиенту предоставляется 10 (десять) секунд на размещение ставки на исход матча. Во время матча, перед каждым броском кубиков спортсменами, Клиенту предоставляется 10 (десять) секунд на размещение ставок в отношении предстоящего броска. Пари заключается путём выбора Клиентом определенного исхода и номинала своей ставки из предложенных Букмекерской конторой и отображающихся в визуальном интерфейсе. Клиент может заключить пари на один или сразу несколько исходов. Выбранный Клиентом номинал ставки и исход события на момент истечения 10 (десяти) секунд на размещение ставок фиксируются Букмекерской конторой как окончательные. С момента такой фиксации пари считается заключенным. Пари рассчитываются после фиксации Букмекерской конторой значений, выпавших на кубиках после совершения соответствующего броска спортсменом.

Если кубики/кубик после броска спортсмена оказались/оказался за пределами доски, не легли/лег горизонтально, в том числе встали на грани и/или легли друг на друга, если кубики/кубик полностью не выпали/выпал из баффл-бокса, предназначенного для перемешивания кубиков, и/или в случае, если распознать исходы выпавших значений на кубиках/кубике не представляется возможным, то соответствующие заключенные пари на исходы значений кубиков/кубика признаются недействительными и рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставка совершается Клиентом в период времени, установленный для приема ставок, на события следующего броска любого из спортсменов, совершенного после завершения отсчета таймера установленного времени для приема ставок.

Если матч был прерван по каким-либо причинам, то соответствующие заключенные пари на исходы значений кубиков/кубика в прерванном матче рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Матч может быть возобновлен после остановки и пари могут заключаться заново.

Максимальная общая сумма ставок, принятых на пари «Нарды UPSL», в рамках одного матча не может превышать 200 000 (двести тысяч) рублей. Максимальная общая сумма выигрыша со ставок, принятых на пари «Нарды UPSL», в рамках одного матча не может превышать 2 000 000 (два миллиона) рублей.

В пари «Нарды UPSL» Клиент осуществляет ставку на число точек, которое выпадет на кубиках/кубике при проведении спортивного соревнования по виду спорта «нарды».

Букмекерская контора принимает ставки на следующие события:

- **Клиент делает ставки на событие следующего броска, при наступлении которого, на одном из кубиков выпадет большее число точек:**

- Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, выпавшее число точек на синем кубике будет больше выпавшего числа точек на красном кубике;

- Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, выпавшие числа точек на синем и красном кубике будут равны;

- Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, выпавшее число точек на красном кубике будет больше выпавшего числа точек на синем кубике.

Коэффициенты:

На каком кубике выпадет большее число?	Синий	**2.22**
	Ничья	**5.65**
	Красный	**2.22**

- **Клиент делает ставки на событие следующего броска, при наступлении которого, на кубике выпало определенное число точек:**

- Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, на синем кубике выпадет определенное число точек: 1, 2, 3, 4, 5 или 6.

- Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, на красном кубике выпадет определенное число точек: 1, 2, 3, 4, 5 или 6.

Коэффициенты:

Точное число на синем кубике	1	**5.65**
	2	**5.65**
	3	**5.65**
	4	**5.65**
	5	**5.65**
	6	**5.65**
Точное число на красном кубике	1	**5.65**
	2	**5.65**
	3	**5.65**
	4	**5.65**
	5	**5.65**
	6	**5.65**

- **Клиент делает ставки на событие следующего броска, при наступлении которого, сумма чисел точек на кубиках – «Тотал больше (меньше) значения тотала».**

Коэффициенты:

больше 5.5	**1.29**	меньше 5.5	**3.33**
больше 6.5	**1.60**	меньше 6.5	**2.22**
больше 7.5	**2.22**	меньше 7.5	**1.60**
больше 8.5	**3.33**	меньше 8.5	**1.29**

- **Клиент делает ставку на исход матча:**

- В матче победит Игрок 1 – «П1».

- В матче победит Игрок 2 – «П2».

Коэффициенты:

Победитель матча	Игрок 1	**1.90**
	Игрок 2	**1.90**

5.75. «Экспресс 36»

Спортивное событие «***Открытый профессиональный кубок по длинным нардам***», на которое заключается пари «**Экспресс 36**», проходит в рамках профессиональных спортивных соревнований по виду спорта «нарды», организованных ООО «Профессиональная спортивная лига» (https://profsportliga.ru/) и ООО «ПРОГРЕСС» (https://progressnards.ru), на официальных сайтах которых размещается информация о регламентах спортивных соревнований и правилах вида спорта. Организаторы привлекают для проведения соревнований ООО «Национальная профессиональная спортивная лига по игре в нарды», на официальном сайте которой размещается информация о результатах и списки участников спортивного соревнования: https://nardsleag.ru/.

В матче участвуют два спортсмена. В трансляции спортивного соревнования в левой части экрана находится «Спортсмен 1», а в правой – «Спортсмен 2». Спортсмены бросают по два кубика по очереди через специализированное устройство, предназначенное для перемешивания кубиков (баффл-бокс).

Перед каждым броском кубиков спортсменом Клиент выбирает номинал своей ставки и исход события, в отношении которого планирует заключить пари, из перечня, представленного Букмекерской конторой и визуализированного в интерфейсе для оформления пари. Клиент может заключить пари на один или сразу несколько исходов. Выбранный Клиентом номинал ставки и исход события на момент истечения времени, отведенного на размещение ставок, фиксируются Букмекерской конторой как окончательные, после чего пари считается заключенным. Пари рассчитываются после фиксации значений, выпавших на кубиках, по завершении соответствующего броска спортсменом.

Если кубики/кубик после броска спортсмена оказались/оказался за пределами доски, не легли/лег горизонтально, в том числе встали на грани и/или легли друг на друга, если кубики/кубик полностью не выпали/выпал из баффл-бокса, предназначенного для перемешивания кубиков, и/или в случае, если распознать исходы выпавших значений на кубиках/кубике не представляется возможным, то соответствующие заключенные пари на исходы значений кубиков/кубика будут рассчитываться на основании следующего корректно выполненного броска спортсмена.

Ставка совершается Клиентом в период времени, установленный для приема ставок, на события следующего броска любого из спортсменов, совершенного после завершения отсчета таймера установленного времени для приема ставок.

Если матч был прерван по каким-либо причинам, то соответствующие заключенные пари на исходы комбинаций кубиков в прерванном матче рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Матч может быть возобновлен после остановки и пари могут заключаться заново.

В пари «Экспресс 36» Букмекерская контора принимает ставки на сочетания (группы комбинаций) значений, изображенных на кубиках, которые могут выпасть в результате предстоящего броска кубиков спортсменом. Всего возможное количество вариантов сочетаний значений, изображенных на кубиках – 36 (тридцать шесть), где номер каждой такой комбинации (от 1-го до 36-го) будет соответствовать определенному сочетанию значений, изображенному на кубиках. Таблица исходов представляет собой поле, состоящее из 36 пронумерованных сочетаний значений, а также групп комбинаций, состоящих из различного количества сочетаний значений.

Отображение возможных вариантов ставок на спортивное событие в пари «Экспресс 36»:

1. Сочетание значений, изображенных на кубиках, пронумерованных от «1» до «36»;
2. Группы комбинаций, состоящих из 2-х сочетаний значений, изображенных на кубиках;
3. Группы комбинаций, состоящие из 3-х сочетаний значений, изображенных на кубиках;
4. Группы комбинаций, состоящие из 4-х сочетаний значений, изображенных на кубиках;
5. Группы комбинаций, состоящих из 6-ти сочетаний значений, изображенных на кубиках;
6. Группы комбинаций, состоящие из 12-ти сочетаний значений, изображенных на кубиках;
7. Группы комбинаций, состоящие из 18-ти сочетаний значений, изображенных на кубиках;

Клиент выбирает сочетания значений и/или группу комбинаций значений, изображенных на кубиках, которые, по его мнению, выпадут при следующем броске.

Размер коэффициента зависит от количества комбинаций значений, изображенных на кубиках, которые выбирает Клиент.

Коэффициенты:

Описание ставки	**Коэффициент**
Ставка на одну комбинацию (1 сочетание значений)	**34.20**
Ставка на две комбинации	**17.10**
Ставка на три комбинации	**11.40**
Ставка на четыре комбинации	**8.55**
Ставка на шесть комбинаций	**5.70**
Ставка на 12 комбинаций	**2.85**
Ставка на 18 комбинаций	**1.90**

Ставка сыграет в том случае, если предварительно выбранный Клиентом номер сочетания значений и/или группа комбинаций значений, совпадет с соответствующим выпавшим в ходе проведения спортивного события номером сочетания значений и/или группой комбинаций.

Клиент заключает пари при помощи терминала и букмекерской карточки, полученной после оплаты ставки в кассе пункта приема ставок или посредством интерактивной ставки. Заключение пари осуществляется при помощи игрового интерфейса, посредством обозначения выбранного номинала на

определенное для каждого типа ставки место, Клиент выбирает номер сочетаний значений и/или группу комбинаций при помощи технических средств, расположенных в ППС, или на сайте интерактивных ставок, передвигая на выбранный номер сочетаний значений и/или группу комбинаций номинал ставки.

5.76. Гонки дронов

Спортивное событие «Лига быстрых дронов», на которое заключается пари под названием «Гонки дронов», проходит в рамках спортивного соревнования по виду спорта «Гонки дронов (беспилотных воздушных судов)», организованном Общероссийской физкультурно-спортивной общественной организацией «Федерация гонок дронов (беспилотных воздушных судов) России» и Обществом с ограниченной ответственностью «Спорт и статистика».

Информация о регламенте спортивного соревнования и правилах вида спорта размещена на официальном сайте Общероссийской физкультурно-спортивной общественной организации «Федерация гонок дронов (беспилотных воздушных судов) России» по адресу: https://fgdr.ru/. Информация о результатах и списки участников спортивного соревнования размещаются в указанной в регламенте спортивного соревнования официальной группе по адресу: https://vk.com/club228963286.

В матче участвуют два спортсмена, каждый из которых управляет дроном (беспилотным воздушным судном). Формат спортивного соревнования предусматривает от трех до пяти гонок в рамках одного матча. Спортсмен, первым выигравший три гонки, объявляется победителем матча, и матч завершается досрочно.

Спортсмены соревнуются друг с другом по двум параллельным воздушно-спортивным трассам, начиная прохождение на стартовый сигнал (третий гонг). Цель каждого спортсмена – провести дрон через все ворота и финишировать, посадив дрон в специальную ловушку (финишный куб). Время прохождения трассы фиксируется системой хронометража с точностью до сотых долей секунды и считается завершенным в момент фиксации датчиками посадки в куб.

Клиенту предоставляется 40 (сорок) секунд на размещение ставки перед началом каждого матча и 20 (двадцать) секунд перед каждой гонкой, начиная со второй гонки в рамках матча. Пари заключается путем выбора Клиентом определенного исхода и номинала своей ставки из предложенных в визуальном интерфейсе для заключения пари. Клиент может заключить пари на один или сразу несколько исходов. Минимальная сумма ставки – 10 рублей, максимальная сумма ставки – 30 000 рублей.

Выбранный Клиентом номинал ставки и исход события на момент истечения времени на размещение ставок фиксируются Букмекерской конторой как окончательные. С момента такой фиксации пари считается заключенным. Расчет ставок на результат гонки для каждого спортсмена осуществляется после официальной фиксации результата судьей спортивного соревнования.

Коэффициенты ставок являются динамическими. Максимальный коэффициент – 8.00.

В случае досрочного завершения матча расчет всех ставок на незавершенные гонки осуществляется с коэффициентом «1» (один). В случае фальстарта одного из спортсменов ему засчитывается поражение в гонке («Не долетел»), а все ставки на его соперника в этой гонке рассчитываются с коэффициентом «1» (один). В случае технических сбоев (включая, но не ограничиваясь: сбой системы хронометража, невзлет дрона по независящим от спортсмена причинам до первых ворот) объявляется повторный старт, а все ставки на эту гонку рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Максимальная общая сумма ставок, принятых на пари «Гонки дронов», в рамках одного матча не может превышать 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей. Максимальная общая сумма выигрыша со ставок, принятых на пари «Гонки дронов», в рамках одного матча не может превышать 400 000 (четыреста тысяч) рублей.

В пари «Гонки дронов» Клиент осуществляет ставку на результат гонки для каждого из спортсменов при проведении спортивного соревнования по виду спорта «Гонки дронов (беспилотных воздушных судов)».

Букмекерская контора принимает ставки на следующие события:

- **На диапазон времени успешного финиша для конкретного спортсмена: в каком диапазоне сотых долей секунды будет его результат.**

Если спортсмен финишировал без нарушений, из его времени прохождения (например, 7.32) берутся сотые доли (32). Победителем считается тот, кто заключил пари на диапазон, в который попало это число (например, «20-39» или «Любое время»). Если у спортсмена было зафиксировано любое из нарушений, результатом гонки для него считается «Не долетел».

Значения границ диапазонов (сотые доли секунд) могут меняться от гонки к гонке в зависимости от индивидуальных результатов спортсмена, зафиксированных в предыдущих гонках.

- **На результат гонки для конкретного спортсмена: «Не долетит».**

Результатом гонки для каждого спортсмена является либо время прохождения трассы, либо факт нарушения. Нарушениями, которые приводят к фиксации результата «Не долетел», являются:

- «Не долетел (остановка дрона)» – дрон упал на землю или ударился о препятствие с остановкой более чем на 1 (одну) секунду.
- «Не долетел (не попал в куб)» – дрон не смог попасть в финишный куб.
- «Не долетел (пролетел ворота)» – дрон пропустил ворота на трассе.
- «Фальстарт» – преждевременный старт.
- Столкновение дронов, вызванное неправильным прохождением трассы.

5.77. Нокаут

Спортивное событие «Открытый чемпионат Лига Про удары на силу», на которое заключается пари под названием «Нокаут», проходит в рамках профессионального спортивного соревнования по виду спорта «Бокс», организованном Общероссийской общественной организацией «Федерация бокса России» и Обществом с ограниченной ответственностью «СПОРТ ИНТЕРАКТИВ ТЕХНОЛОДЖИ» (ООО «СИТ»).

Информация о правилах вида спорта размещена на официальном сайте Общероссийской общественной организации «Федерация бокса России» по адресу: https://rusboxing.ru/. Информация о регламенте спортивного соревнования, результатах и списки участников спортивного соревнования размещаются в указанной в регламенте спортивного соревнования официальной группе по адресу: https://vk.com/box_punch.

В матче участвуют два спортсмена. Спортсмены поочередно выполняют силовые удары по специальному снаряду – боксерскому мешку. Формат спортивного соревнования предусматривает выполнение каждым спортсменом по пять подходов в рамках одного матча.

Во время подхода спортсмен наносит серию ударов в течение пяти секунд. Предусмотренные регламентом спортивного соревнования встроенные в снаряд датчики фиксируют силу каждого удара и определяют суммарную силу всех ударов за подход (тоннаж). Отсчет времени начала и окончания подхода осуществляется звуковым сигналом (гонгом).

Клиенту предоставляется 20 (двадцать) секунд на размещение ставки перед началом каждого подхода. Пари заключается путем выбора Клиентом определенного исхода и номинала своей ставки из предложенных в визуальном интерфейсе для заключения пари. Клиент может заключить пари на один или сразу несколько исходов. Минимальная сумма ставки – 10 рублей, максимальная сумма ставки – 30 000 рублей.

Выбранный Клиентом номинал ставки и исход события на момент истечения времени на размещение ставок фиксируются Букмекерской конторой как окончательные. С момента такой фиксации пари считается заключенным. Расчет ставок на результат отдельного подхода осуществляется незамедлительно после его исполнения и фиксации результата организатором спортивного соревнования.

В случае возникновения технических неполадок, совершенные и нерассчитанные ставки на пари подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Максимальная общая сумма ставок, принятых на пари «Нокаут», в рамках одного матча не может превышать 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей. Максимальная общая сумма выигрыша со ставок, принятых на пари «Нокаут», в рамках одного матча не может превышать 500 000 (пятьсот тысяч) рублей.

В пари «Нокаут» Клиент осуществляет ставку на результат подхода для каждого из спортсменов при проведении спортивного соревнования по виду спорта «Бокс».

Букмекерская контора принимает ставки на следующие события:

- **Диапазон, в который попали последние три цифры суммарной силы всех ударов (тоннажа).**

При расчете ставок учитывается значение трех последних цифр суммарной силы всех ударов (тоннажа) спортсмена в рамках подхода. Указанные цифры попадают в один из предложенных диапазонов. Начальное значение диапазонов отображается в интерфейсе для заключения пари. Конечное значение диапазона – минус одна цифра от начала следующего диапазона.

Значения границ диапазонов могут меняться от подхода к подходу.

Коэффициенты ставок являются динамическими. Максимальный коэффициент – 10.00.

Примеры:

- Спортсмен в свой подход выбил 3 450 кг. 3 (три) последние цифры – 450.
  Ставка Клиента на диапазон, в который попадает число 450, сыграла.
- Спортсмен в свой подход выбил 940 кг. 3 (три) последние цифры – 940.
  Ставка Клиента на диапазон, в который попадает число 940, сыграла.
- Спортсмен в свой подход выбил 2 000 кг. Три последние цифры это 000.
  Ставка Клиента на диапазон, который начинается с 0, сыграла.

- **Общая сила ударов – четная или нечетная.**

При расчете ставок на данное событие учитывается четность или нечетность значения тоннажа по итогам подхода спортсмена.

Примеры:

- Спортсмен в свой подход выбил 4 960 кг. 4 960 – четное число.
  Ставка Клиента на «Общая сила ударов – чет» сыграла.
- Спортсмен в свой подход выбил 2 101 кг. 2 101 – нечетное число. Ставка Клиента на «Общая сила ударов – нечет» сыграла.

Коэффициенты:

Последняя цифра силы удара четная	**1.86**
Последняя цифра силы удара нечетная	**1.86**

- **Последняя цифра силы удара: определяется последняя цифра от общей суммы силы ударов (тоннажа) за подход.**

Коэффициенты:

Последняя цифра силы удара 0	**9.09**	Последняя цифра силы удара 5	**9.09**
Последняя цифра силы удара 1	**9.09**	Последняя цифра силы удара 6	**9.09**
Последняя цифра силы удара 2	**9.09**	Последняя цифра силы удара 7	**9.09**
Последняя цифра силы удара 3	**9.09**	Последняя цифра силы удара 8	**9.09**
Последняя цифра силы удара 4	**9.09**	Последняя цифра силы удара 9	**9.09**

5.78. «Форсаж-1»

Отдельное событие «***Форсаж-1***», на которое заключается пари, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) по автомодельному спорту, организованное Федерацией автомодельного спорта Республики Армения в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, результаты которого публикуются на официальном сайте соревнования https://raceliga.am/.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по автомодельным гонкам. Соревнования по автомодельному спорту, проводятся в течение календарного года и состоят из турниров, в рамках которых проводятся заезды.

Автомодели - движущиеся по трассе электромеханические устройства, окрашенные в шесть различных цветов, которые соответствуют цветам автомоделей в интерфейсе соревнований. Трасса состоит из шести дорожек-треков с номерами от 1 до 6. Автомоделями на трассе управляют гонщики - спортсмены получившие допуск в соответствии с пунктами 2 и 3 раздела V «РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО АВТОМОДЕЛЬНОМУ СПОРТУ». В заезде принимают участие шесть гонщиков, каждый из которых управляет определенной автомоделью, соответствующей номеру дорожки на трассе. Каждый заезд состоит из 1 (одного) круга. Победитель заезда определяется по результату финиша.

Организатор спортивного соревнования для упрощения восприятия информации о развитии и результате заезда дополнительно демонстрирует такую информацию в виде заезда визуализированных копий автомоделей (индикатора прогресса заезда). Букмекерская контора использует информацию от организатора спортивного соревнования в неизменном виде.

При системных и технических сбоях и/или иных неполадках, в том числе после начала отдельного спортивного события, заключенные в отношении заезда пари рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

При заключении пари Клиент выбирает номинал своей ставки из перечня, представленного Букмекерской конторой и визуализированного в интерфейсе для оформления пари. Выбранный Клиентом номинал ставки и исход на момент начала соответствующего заезда фиксируются Букмекерской конторой как окончательный, после чего пари считается заключенным.

На основании статистики гонщиков формируются коэффициенты, которые меняются каждый новый заезд. Прием ставок на заезд осуществляется во время перерыва между заездами. Клиент может сделать ставку только на следующий заезд.

Клиент при заключении пари вправе руководствоваться пятизвездочным рейтингом автомоделей, указанным напротив каждой автомодели в индикаторе прогресса заезда. Представленный рейтинг носит информационный характер и основывается на результатах предыдущих 10 (десяти) заездов.

Виды ставок на исходы автомодельных гонок:

- Ставка на автомодель, которая финиширует первой в заезде.

Пример:

Клиент совершает две ставки:

- ставка, что автомодель №2 приедет на 1 месте;
- ставка, что автомодель №3 приедет на 1 месте.

Гонка закончилась с результатом:

1 место заняла - автомодель №3,
2 место заняла - автомодель №4,
3 место заняла - автомодель №5,
4 место заняла - автомодель №6,
5 место заняла - автомодель №2,
6 место заняла - автомодель №1.

В данном примере:

ставка, что автомодель №2 приедет на 1 месте – не сыграла;
ставка, что автомодель №3 приедет на 1 месте – **сыграла**.

5.79. Ставки на Падел

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

В случае, если матч заканчивается до того, как были набраны определенные очки или завершены определенные игры, все затронутые ставки, касающиеся этих очков/игр, считаются недействительными и подлежат расчету с коэффициентом «1».

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

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

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по паделу:

- В матче (сете, гейме) победит первый теннисист (пара) – «**П1**».
- В матче (сете, гейме) победит второй теннисист (пара) – «**П2**».
- В матче (сете) победит (не проиграет) первый теннисист (пара) с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (сете) победит (не проиграет) второй теннисист (пара) с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее число геймов в матче (сете) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на финальный счет матча.

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

Если прохождение теннисиста в следующий раунд в дальнейшем аннулируется по каким-либо причинам, то данное обстоятельство не учитывается, и не происходит перерасчет ставок.

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

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

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

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

В случае, когда кому-либо из участников (пар) присуждается штрафное очко или очки, считается, что теннисист (пара), заработавший штрафное очко, получает минимальное количество очков гейма, которое на данный момент необходимо для победы в текущем гейме.

Если для расчета ставок, сделанных на исход/исходы события, в официальном источнике/источниках, которыми руководствуется Организатор, отсутствует информация, чтобы определить исход/исходы события, то ставки, сделанные на данные исходы, спустя 24 часа после завершения матча подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

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

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

5.80. Другие ставки

Согласно условиям настоящих правил могут быть предложены ставки на различные спортивные события, которые не упомянуты в этих правилах. В этом случае, учитывая особенности каждого события, в линии оговаривается тот исход (исходы) события (событий), на который (которые) Организатор предлагает выигрышный коэффициент.