

ПРАВИЛА азартных игр **Winline**

Уважаемые участники пари!

Прежде чем делать ставки, интерактивные ставки и заключать пари в букмекерской конторе ООО «Управляющая компания НКС», пожалуйста, внимательно ознакомьтесь с настоящими Правилами азартных игр, а также Правилами приема ставок и выплаты выигрышей, правилами проведения различного рода акций, розыгрышей, бонус-клубов и пр., установленными Букмекерской конторой.

В случае несогласия с настоящими Правилами азартных игр, либо Правилами приема ставок и выплаты выигрышей, правилами проведения различного рода акций, розыгрышей, бонус-клубов и пр., установленными Букмекерской конторой, а также в случае их непонимания, участнику пари следует воздержаться от совершения ставки, интерактивной ставки и заключения пари.

Любая ставка, интерактивная ставка, совершенная участником пари, является подтверждением того, что участник пари знает и понимает настоящие Правила азартных игр, Правила приема ставок и выплаты выигрышей, правила проведения различного рода акций, розыгрышей, бонус-клубов и пр., установленные Букмекерской конторой, и полностью с ними согласен.

Оглавление

1. Особенности азартных игр по видам спорта

- 1.1. Пари на футбол
- 1.2. Пари на хоккей с шайбой
- 1.3. Пари на теннис
- 1.4. Пари на баскетбол
- 1.5. Пари на автоспорт и формулу-1
- 1.6. Пари на американский футбол
- 1.7. Пари на бейсбол
- 1.8. Пари на водное поло
- 1.9. Пари на волейбол
- 1.10. Пари на гандбол, пляжный гандбол, футзал, пляжный футбол, регби, хоккей с мячом, флорбол, дартс, бадминтон, крикет, настольный теннис, игра в боулз, кёрлинг, австралийский футбол, хоккей на траве, пляжный волейбол, сквош, бильярд, пул, борьба, дзюдо, кулачные бои
- 1.11. Пари на гольф
- 1.12. Пари на снукер
- 1.13. Пари на зимние виды спорта, велоспорт, биатлон, бобслей, гимнастика, конькобежный спорт, легкая атлетика, летние виды спорта, лыжные гонки, плавание, прыжки в воду, прыжки с трамплина, сани, синхронное плавание, скелетон, сноуборд, спидвей, тяжелая атлетика, фигурное катание, шорт-трек
- 1.14. Пари на Киберспорт
- 1.15. Пари на бокс и ММА
- 1.16. Пари на нарды
- 1.17. Пари на падел
- 1.18. Пари на крикет
- 1.19. Пари на баскетбол 3х3

1. Особенности азартных игр по видам спорта

Существуют определенные различия в правилах азартных игр на отдельные виды спорта и виды пари, ставок, интерактивных ставок. Клиент должен ознакомиться с теми правилами, которые существуют для определенного вида спорта. Если матч был остановлен досрочно, и признан состоявшимся по решению судьи, БК оставляет за собой право произвести итоговый расчет на основании официального результата.

1.1. Пари на футбол

Пари заключаются на Основное время матча (90 минут + компенсированное время матча), если не указано иное. Исключением могут являться товарищеские матчи и турниры, регламент которых подразумевает продолжительность матча 80, 70, 60 минут и т.д.

Больше/Меньше для матчей одного тура. Если в указанный день / тур, на которые заключались пари, были отложены или не завершены один или более матчей в одном и том же чемпионате / турнире, тогда все пари аннулируются.

Тотал голов. В указанный вид пари включаются забитые пенальти и автоголы в течение основного времени матча (плюс компенсированное судьей время). Если иное не указано, то голы, забитые в течение дополнительного времени и после матчевые пенальти, не учитываются.

Пари «1-я половина игры» (1-й тайм). Все пари на результат первого тайма действительны на отрезок времени между началом матча и окончанием первой половины матча.

Все пари на результат, который будет получен в перерыве между таймами, относятся к отрезку времени между окончанием 1-ого тайма и временем начала 2-го тайма.

Все пари на результат 2-ого тайма действительны на отрезок времени между началом 2-ого тайма и окончанием 2-ого тайма матча.

Начало/окончание тайма определяется по свистку судьи, которым начинается/заканчивается соответствующий тайм матча.

Желтые и красные карточки. Все карточки, показанные после свистка судьи об окончании основного времени игры, в расчет не берутся. Все карточки, показанные во время перерыва между таймами матча, учитываются для всех видов результатов всего матча, но не учитываются для отдельных результатов по таймам.

Для расчета пари учитываются карточки, показанные игрокам, находящимся на поле. Карточки, показанные запасным, замененным игрокам, а также тренерам и персоналу – не учитываются.

Желтые и красные карточки в дополнительное время: карточки, показанные в период между окончанием основного времени и началом дополнительного времени, не учитываются.

Желтая карточка равна одной карточке. Красная карточка равна двум карточкам. Если две желтые карточки у одного игрока, в результате красная карточка - игрок удаляется. Сумма карточек равна трем карточкам.

Решения судьи. Все решения, принятые судьей или помощниками судьи, должны быть исполнены, чтобы они считались при расчете пари.

Пример 1: Судья изменяет свое решение после консультаций с одним из помощников. При расчете пари учитывается то решение, которое было в конечном счете исполнено.

Пример 2: Мяч выбит игроком за линию ворот, а судья заканчивает тайм / матч до подачи углового удара. В этом случае при расчете пари указанный угловой не учитывается. Это правило применяется для всех видов действий, на которые заключаются пари.

Забитые голы в определенном 15-минутном дополнительном тайме: пари будут рассчитаны в соответствии с точным временем, когда будут забиты голы.

Пари на события в интервалах времени.

Интервалы:

- 1 минута. Пример: (1-2) – интервал с 01:00 до 1:59 игрового времени.
- 5 минут. Пример: (6-10) – интервал с 05:00 до 9:59 игрового времени.
- 10 минут. Пример: (71-80) – интервал с 70:00 до 79:59 игрового времени.

- 15 минут. Пример: (46-60) – интервал с 45:00 до 59:59 игрового времени. Компенсированное время входит в последний интервал времени в тайме. Пример: (30-45) – интервал с 30:00 до 45:00 игрового времени + компенсированное время первого тайма.

Пари на статистические показатели футбольного матча. Для расчета пари учитываются следующие состоявшиеся события:

- *Угловой удар.* Угловой удар засчитывается, если был совершен удар с угловой отметки. Время углового удара - считается момент выполнения удара с угловой отметки.
- *Аут.* Засчитывается, если мяч был вброшен из аута. Время аута - считается момент выполнения вброса из аута.
- *Офсайд.* Засчитывается, если был совершен свободный удар после фиксации офсайда. Время офсайда - считается момент совершения свободного удара после фиксации офсайда.
- *Удар от ворот.* Засчитывается при выполнении удара от ворот. Время удара от ворот - считается момент совершения удара от ворот.
- *Фол.* Засчитывается при фактической фиксации нарушения правил. Время совершения фола - считается момент фиксации нарушения правил (свисток арбитра).
- *Штанга или перекладина.* Засчитывается, если мяч после попадания в штангу или перекладину остался в игре (коснулся игрока, судью, другую штангу или перекладину) или ушел за боковую линию поля.

Не засчитывается, если игра была остановлена до попадания мяча в штангу или перекладину, если мяч ушел за линию ворот или оказался в воротах (гол).

- *Видеопросмотр (обращение к системе VAR).* Засчитывается, в любом из случаев:
 - Если главный судья лично воспользовался видеопросмотром спорной игровой ситуации на мониторе системы VAR;
 - Если главный судья показал жест видеопросмотра (обозначение в воздухе прямоугольника).
- *Результативная передача.* Заключительная передача мяча (пас, удар или любое другое касание мяча), сделанная игроком, которая приводит к тому, что принимающий игрок по команде забивает гол. Не засчитывается, если попытка прервана игроком соперника или мяч срикошетил от него. Не засчитываются если совершены: автогол; пенальти; гол, забитый с углового или непосредственно со штрафного удара.
- *Передача.* Попытка паса (удачная или неудачная) с явным намерением одного игрока передать мяч другому игроку. Пас можно делать любой частью тела, если это разрешено правилами игры. Засчитываются удары от ворот, штрафные удары или угловые, которые разыгрываются как попытка передачи (сыгранная коротко). Не засчитываются аути и броски вратаря.
- *Удар в створ.* Попытка удара игрока, которая непосредственно приводит к голу (имеет явное намерение забить гол), при которой мяч явно попал бы в сетку, если бы не нейтрализованный вратарем (отраженный или пойманный) удар или остановку сделал последний игрок (вратарь не смог спасти). Удар можно производить любой частью тела, если это разрешено правилами игры. Не засчитываются: удары в штангу или перекладину, если мяч от них не попадает в сетку ворот; при остановке мяча игроком, который не последний перед воротами; попытки со стандартных положений (угловые или штрафные удары) и другие попытки, которые не имеют явного намерения забить гол и непосредственно не приводят к голу.
- *Удар (нанесенный).* Любая явная попытка игрока забить гол (в створ, мимо ворот или заблокированный), включая удары мимо ворот или отраженные вратарем. Учитываются заблокированные удары любых игроков. Удар можно производить любой частью тела, если это разрешено правилами игры. Не засчитываются попытки со стандартных положений (угловые или штрафные удары) и другие попытки, которые не имеют явного намерения забить гол и непосредственно не приводят к голу.

- *Отбор мяча.* Игрок касается мяча во время игры, успешно отбирая мяч у соперника, владеющего мячом. Соперник должен явно владеть мячом до совершения отбора. Засчитываются все результаты успешного отбора мяча. Не засчитываются неудачные попытки, фолы и перехваты передач.
- *Выход медицинской бригады.* Медицинская бригада считается вышедшей на поле только при наличии разрешения судьи и при фактическом оказании помощи полевому игроку (перевязки, транспортировке игрока и т. д.). В случае одновременного вызова главным судьей двух медицинских бригад к разным командам такие выходы засчитываются как один выход медицинской бригады.

Пари на статистические показатели футбольного матча в интервалах времени («Быстрые»).

Пари на голы, статистические показатели и прочие события, а также что наступит из этого раньше в отрезках времени. Для расчета пари учитываются следующие состоявшиеся события (время фиксации состоявшегося события):

- *Гол.* Гол – время по таймеру засчитанного взятия ворот (пересечения мячом линии ворот).
- *Фол.* Фол – время по таймеру в момент совершения фола.
- *Угловой удар.* Засчитывается, если был совершен удар с угловой отметки. Время по таймеру в момент официального подтверждения углового.
- *Аут.* Засчитывается, если мяч был вброшен из аута. Время по таймеру в момент официального подтверждения аута.
- *Удар от ворот.* Засчитывается при выполнении удара от ворот. Время по таймеру в момент совершения удара по мячу.
- *Удар в створ.* Попытка удара игрока, которая непосредственно приводит к голу (имеет явное намерение забить гол), при которой мяч явно попал бы в сетку, если бы не нейтрализованный вратарем (отраженный или пойманный) удар или остановку сделал последний игрок (вратарь не смог спасти). Удар можно производить любой частью тела, если это разрешено правилами игры. Не засчитываются: удары в штангу или перекладину, если мяч от них не попадает в сетку ворот; при остановке мяча игроком, который не последний перед воротами; попытки со стандартных положений (угловые или штрафные удары) и другие попытки, которые не имеют явного намерения забить гол и непосредственно не приводят к голу. Время по таймеру в момент фактического совершения удара.
- *Желтая карточка.* Желтая карточка - время по таймеру в момент фактического предъявления нарушителю желтой карточки главным арбитром.
- *Пенальти.* Пенальти – время по таймеру, когда главный судья подтвердил пенальти.
- *Штрафной удар.* Штрафной удар – время по таймеру в момент совершения фола.

Отрезки времени на которые принимаются пари на статистические показатели футбольного матча в интервалах времени («Быстрые»):

- 1 минуты. Пример: 01:00 - 01:59;
- 5 минут. Пример: 05:00 - 09:59.

Прием пари прекращается за 10 секунд до начала указанного отрезка времени.

Пари принимаются только на основное время матча. На компенсированное время, овертаймы данный тип пари не принимается.

Расчет данного типа пари производится по правилам поставщика, предоставляющего статистическую информацию.

1.2. Пари на хоккей с шайбой

Все пари заключаются на Основное время, если не указано иное (за исключением пари на период, овертайм, и послематчевые буллиты).

Все пари на «Исход 1 2» рассчитываются по финальному результату, включая дополнительное время и серии буллитов, если иное не оговорено.

Победитель 1-го, 2-го или 3-го периода. Учитываются только шайбы, забитые в указанный период. Если иное не оговорено, то для определения результата 3-го периода шайбы в дополнительное время не учитываются.

В пари с учетом овертайма и серии буллитов серия буллитов рассчитывается как 1 (одно) очко.

Пари на удаления. Пари на количество удалений на 2 минуты заключается на основное время. Количество 2-х минутных удалений определяется по данным официального протокола.

Заключаются пари на количество 2-х минутных удалений. Штраф «2+2» учитывается как два удаления.

2-х минутное удаление принимается для расчета в тот период, в котором оно было заработано.

Долгосрочные пари. Пари «Победитель конференции» рассчитываются с учетом плей-офф, если не указано иное.

1, 2, 3, ... овертаймы могут быть указаны в линии как 4, 5, 6, ... периоды.

1.3. Пари на теннис

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 и на форы по геймам на незавершенный сет будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Пари на форы по сетам на матч рассчитываются после окончания сета, если точно определён исход при любом развитии хода матча при данном счёте.

Тотал сетов в матче подразумевает количество полных сыгранных сетов.

Если теннисный матч прерван, не завершён в тот же день или отложен, пари на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился. Форы и тотал на теннисный матч указывается в геймах, если не указано иное.

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

Если в матче играет супер тай-брейк, то он будет учитываться как 3 сет, а форы и тотал считаются за одно очко. Исключение: Россия – Лига Про. Третий сет играют в формате супер тай-брейк. Очки в форе и тотале считаются согласно тому, сколько очков будет в этом сете.

В теннисных турнирах может быть изменён формат матча по ходу турнира: как в парном, так и в одиночном разряде третий сет может быть сыгран как супер тай-брейк.

Пари предложены в соответствии с регламентом турнира.

В случае изменения формата матча (количества сетов), пари будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме исходов, которые однозначно определены к моменту остановки игры.

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

1.4. Пари на баскетбол

Игровое время. Если не указано иное, то пари заключаются на результат, включая дополнительные четверти (овертаймы). Это же условие распространяется и на пари на вторую половину. Если иное не оговорено, то для определения результата в 4-й четверти очки в дополнительное время не учитываются.

Если на основании официального результата матча зафиксирован исход ничья (X), то все пари остаются в силе, кроме пари на победителя матча (исход 12), данное пари рассчитывается с коэффициентом «1».

Бросок с игры – бросок, который выполняется игроком во время игры и приносит 2 или 3 очка, если мяч попадает в корзину.

Долгосрочные пари. Пари «Победитель конференции» рассчитываются с учетом плей-офф.

1.5. Пари на автоспорт и Формулу-1

Победители по всем пари на квалификацию определяются по результатам официального протокола квалификации.

Пари Один-на-один.

Квалификация. Если хотя бы один из двух гонщиков либо не начинает свою сессию, либо не заканчивает свою индивидуальную сессию за официально отведенное время на кругах, то все пари аннулируются.

Гонка. Если хотя бы один из двух гонщиков не выходит на старт, все пари аннулируются. Если один или оба гонщика не попадают в итоговый протокол гонки, то победителем является гонщик, который завершил большее число кругов. Если оба гонщика не попали в итоговый протокол гонки и имеют одинаковое число завершенных кругов, то все пари аннулируются.

Попадет ли гонщик X в финальную классификацию гонки?

Пари рассчитываются в соответствии с официальными результатами.

Пари «Победитель», «Войдет в тройку» (долгосрочные пари).

Если гонка состоялась, а пилот (команда) не принимал участия в гонке по любым причинам, пари на него считаются проигранными (см. п.1.7.5. Правил приема ставок и выплаты выигрышей Winline – Все виды пари считаются действительными).

1.6. Пари на американский футбол

В случае если матч прерван или отложен, все пари будут рассчитаны с коэффициентом «1». Исключение. Пари остаются в силе, если матч продолжится в ту же игровую неделю НФЛ (по местному времени с Четверга – по Среде).

Игровое время.

Если не указано иное, то пари заключаются на результат, включая дополнительные четверти (овертаймы). Это же условие распространяется и на пари на вторую половину. Если иное не оговорено, то для определения результата в 4-й четверти очки в дополнительное время не учитываются. Если на основании официального результата матча зафиксирован исход ничья (X), то все пари остаются в силе, кроме пари на победителя матча (исход 12), данное пари рассчитывается с коэффициентом «1».

Долгосрочные пари. Пари «Победитель конференции» рассчитываются с учетом плей-офф.

1.7. Пари на бейсбол

Игровое время. Все пари рассчитываются согласно финальным результатам, включая дополнительные иннинги, если иное не указано.

В случае, если пари на ничью не предлагались, а по регламенту турнира возможен ничейный исход расчет пари на победу одной из команд производится с коэффициентом «1».

Пари на первую половину принимаются из расчета 4,5 иннинга (первые 4 иннинга и верх 5-го иннинга).

Исходы «после 5 иннингов» подразумевают полностью сыгранный 5-й иннинг.

Пари LIVE: Все пари будут рассчитаны соответственно итоговому результату после 9 иннинга (8,5 иннинга, если хозяева ведут в счете на тот момент).

Если пари на бейсбольные матчи предлагаются с указанием стартового питчера, то оба питчера должны начать игру и бросить, по крайней мере, одну подачу для того, чтобы пари были действительными. Если любой питчер будет не в состоянии начать игру по какой-либо причине, то все пари будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Если матч был прерван, все пари на победу в матче считаются действительными, при этом победитель матча определяется в соответствии с судейским решением. Все пари, фактически

завершившиеся к моменту прерывания матча, считаются действительными. Все пари на фору в прерванном матче, аннулируются и подлежат расчету с коэффициентом «1».

Долгосрочные пари. Пари «Победитель конференции» рассчитываются с учетом плей-офф.

1.8. Пари на водное поло

Пари принимаются на Основное время (без дополнительных таймов, пенальти и т.д.). если не указано иное.

Все пари на «Исход 1 2» рассчитываются согласно финальным результатам, включая овертайм и послематчевые штрафные, если не указано иное.

Победитель 1-го, 2-го, 3-го, или 4-го периода. Учитываются только голы, забитые в указанный период. Если иное не оговорено, то для определения результата 4-го периода голы в дополнительное время не учитываются.

1.9. Пари на волейбол

Пари на Точный счет. Заключаются пари на точный счет матча по сетам.

Победитель сета. Заключаются пари на победителя определенного сета. Соответствующий сет должен завершиться, чтобы пари были действительными.

«Золотой Сет» не учитывается при расчете пари.

Только для Пляжного волейбола – в случае снятия одного из участников, все нерассчитанные пари будут рассчитаны с коэффициентом «1».

1.10. Пари на:

- Гандбол, пляжный гандбол, футзал, пляжный футбол, регби, хоккей с мячом, флорбол, австралийский футбол, хоккей на траве

Все пари заключаются на основное время, если не указано иное.

- Дартс, бадминтон, крикет, настольный теннис, игра в боулз, кёрлинг, пляжный волейбол, сквош, бильярд, пул, борьба, дзюдо, кулачные бои

Матчи проводятся исходя из фиксированного количества сетов, фреймов и т.п.

В индивидуальных видах спорта: в случае снятия одного из участников, все нерассчитанные пари будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Дартс. Булл (центр мишени) считается как красный цвет.

Настольный теннис. Правила расчета для турниров **Setka Cup**:

Если матч был прерван или же одна из команд по любой причине отказалась продолжать игру или она была дисквалифицирована, то:

если полностью сыгран хотя бы один сет:

все пари на победу в матче считаются действительными, при этом победитель матча определяется в соответствии с судейским решением;

все пари, фактически завершившиеся к моменту прерывания матча, считаются действительными; все пари на матч на фору по геймам и сетам аннулируются и подлежат возврату независимо от счета.

если полностью не сыгран первый сет:

все пари на исходы, результаты которых определены к моменту прерывания матча, рассчитываются по этим результатам, а пари на исходы, результаты которых не определены, рассчитываются с коэффициентом «1».

1.11. Пари на гольф

Пари на победителя.

Если игрок не делает первый удар, то он не считается участником. Пари на игроков, которые не считаются участниками, аннулируются. Если игрок сделал первый удар, но не смог преодолеть площадку, игрок считается проигравшим. Также победитель может быть выявлен по результатам плей-офф. Если соревнования проходят при неблагоприятных погодных условиях, то пари

рассчитываются на основании официального результата, независимо от количества игравшихся лунок; если после того, как были заключены пари, игра не продолжается, или если ход игры в дальнейшем не влияет на официальный результат, то все пари аннулируются. Эти правила применяются для всех предлагаемых ставок на гольф.

Пари на победителя в турнире (Пари «Один-на-один»).

Пари заключаются на игрока, который по результатам турнира займет более высокое место. В пари на победителя в турнире всегда предлагаются коэффициенты и на ничью. Также победитель может быть выявлен по результатам плей-офф, если один из игроков выиграет турнир. Если игрок не проходит предварительный этап и не выходит в финальный раунд, он считается проигравшим. В случае если оба игрока не проходят предварительный этап, победителем будет считаться игрок с меньшим числом ударов. Если один игрок дисквалифицирован либо до предварительного этапа, либо после того, как оба игрока вышли в финальный раунд, то второй игрок в пари считается победителем. Если один игрок дисквалифицирован после того, как он вышел в финальный раунд, а второй игрок не прошел предварительный этап, то победителем будет считаться дисквалифицированный участник, прошедший предварительный этап.

Итоги турнира.

Пари рассчитываются по тому, кто займет первое и второе места в группе. Правила плей-офф также применяются. Если один из игроков выбывает до начала матча, тогда все пари на прогнозы с указанным игроком аннулируются. Если один из игроков сделал первый удар, но не смог преодолеть площадку, то все пари на этого игрока считаются проигравшими.

1.12. Пари на снукер

Если матч начался, но не закончился по какой-нибудь причине, то все пари на результат матча аннулируются.

При учете пари считаются только шары, забитые в лузы по правилам. Это значит, что если шар забит с фолом, то он не учитывается. Соответственно будут рассчитываться и все пари.

Пари на партии (фреймы) (Точный счет).

Указанные пари заключаются на прогноз точного финального счета по партиям (фреймам).

Победитель партии (фрейма).

Указанные пари заключаются на победителя в определенной партии (фрейме). Соответствующая партия должна завершиться, чтобы можно было рассчитывать пари.

Если на одном из фреймов произойдет ге-rack, то применяются следующие правила:

Победитель фрейма: все пари остаются действительными и будут рассчитаны после объявления официального победителя фрейма.

Рассчитанные пари: все пари, которые уже были рассчитаны до того, как произошел ге-rack остаются в силе. События, которые произойдут после ге-rack, не повлияют на расчет этих пари.

Не рассчитанные пари: пари, которые еще не были рассчитаны до того, как произошел ге-rack, будут рассчитаны только после событий, которые произойдут после ге-rack. Любые события, которые произошли до того, как начался ге-rack, не повлияют на расчет этих пари.

Все пари на финальный результат фрейма (например, тоталы, пари чет/нечет) будут рассчитаны после объявления официальных результатов фрейма.

Длина фрейма/матча.

Пари рассчитываются по количеству времени, которое прошло с момента начала до момента завершения фрейма или матча, неважно, закончится ли фрейм/матч обычным способом или один из игроков сдастся.

1.13. Пари на Зимние виды спорта, велоспорт, биатлон, бобслей, гимнастика, конькобежный спорт, легкая атлетика, летние виды спорта, лыжные гонки, плавание, прыжки в воду, прыжки с трамплина, сани, синхронное плавание, скелетон, сноуборд, спидвей, тяжелая атлетика, фигурное катание, шорт-трек

Пари «Кто выше (сравнение)».

В этих парах необходимо назвать спортсмена (команду), который займет более высокое место в итоговом протоколе. Если оба спортсмена заняли одинаковое место, коэффициент выигрыша по пари принимается равным «1». Если спортсмены были на разных стадиях соревнования, то при расчёте пари приоритет отдаётся стадии, до которой дошёл спортсмен.

Итоговые результаты участников гонки определяются согласно официальному протоколу гонки, опубликованного сразу по её окончанию на официальном сайте. Последовавшие затем дисквалификации участников и любые изменения в итоговом протоколе в расчет не принимаются. Если спортсмен (команда) не принимал участия ни в одной стадии соревнования, коэффициент выигрыша по пари принимается равным «1».

Если спортсмен (команда) принял участие в соревновании (стартовал), но не финишировал, пари на него считаются проигранными.

Пари «Победитель», «Войдет в тройку» (долгосрочные пари).

Победителем считается спортсмен (команда), который занял в итоговом протоколе первое место. Если победителем соревнования объявлен более чем один участник или команда, коэффициенты по пари на этих участников делятся на количество победителей. Например, если два участника объявлены победителями, то коэффициенты по пари на них делятся на два (см. п.1.7.8. Правил приема ставок и выплаты выигрышей Winline - Распределение мест по принципу справедливости и ничейный результат (ничья)).

Если соревнование состоялось, а спортсмен (команда) не принимал участия в соревновании по любым причинам, пари на него считаются проигранными (см. п.1.7.5. Правил приема ставок и выплаты выигрышей Winline – Все виды пари считаются действительными).

Пари «Лучший представитель, какой страны выше».

В предлагаемых парах необходимо назвать страну, лучший представитель которой будет выше в итоговом протоколе гонки.

1.14. Пари на Киберспорт

Расчет и отмена:

- 1) Все пари рассчитываются согласно финальным результатам, включая дополнительные раунды, если иное не указано.
- 2) При некорректных коэффициентах и/или счете БК оставляет за собой право аннулировать пари.
- 3) В случае невыхода команды или отказа команды от продолжения игры, если матч или карта не доиграны, если матч или карта переигрываются из-за разрыва соединения, или технических проблем, не связанных с игроками – пари будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме исходов, которые однозначно определены к моменту остановки игры.
- 4) Если количество карт меняется или отличается от предлагаемых для ставок БК оставляет за собой право аннулировать пари.
- 5) Самоубийство, а также убийство игроком члена своей команды не идут в зачет раунда, учитываются только убийства врагов.
- 6) Пари «Быстрые». Если карта заканчивается, а период времени не завершён до конца, то все пари на этот период рассчитываются с коэффициентом 1, вне зависимости от исхода карты. За исключением пари на «Тотал»:
 - При количестве убийств выше значения маркета «Тотал»- пари на «Тотал больше» выигрывают, пари на «Тотал меньше» проигрывают.
 - При количестве убийств ниже или равно значению маркета «Тотал»- все пари на тотал рассчитываются с коэффициентом 1

Dota 2.

Особенности расчета пари:

- 1й «АЕГИС» на карте – пари будет рассчитано согласно той команде, которая 1ой поднимет «АЕГИС», а не убьет «РОШАНа».
 - 1ая «БАШНЯ» на карте – пари будет рассчитано с учетом любого способа разрушения башни (Уничтожение Оппонентом, «КРИПом» или «Добиванием»).
 - 1й «БАРАК» на карте – пари будет рассчитано с учетом любого способа разрушения барака (Уничтожение Оппонентом «КРИПом» или «Добиванием»).
- Все убийства в игре засчитываются вплоть до конца карты (падения Древнего).

1.15. Пари на бокс и ММА

Пари на бокс

Пари на тотал раундов: - учитываются раунды с момента начала которых прошло не меньше половины времени раунда.

Пример: Тотал раундов 2,5 больше выиграет, когда завершится первая половина раунда №3 (1 мин 30 сек).

Пари на ММА

Пари на тотал раундов на турнирах под эгидой UFC, KSW, PFL: - учитываются раунды с момента начала которых прошло не меньше половины времени раунда (время раунда зависит от регламента турнира).

Пример: Тотал раундов 2,5 больше выиграет, когда завершится первая половина раунда №3 (1 мин 30 сек или 2 мин 30 сек, в зависимости от регламента турнира).

На всех остальных турнирах (EFC, ACA и другие) учитывается количество только полностью завершившихся раундов.

Пример: Тотал раундов 2,5 больше выиграет, когда полностью завершится раунд №3.

1.16. Пари на нарды

Пари, в котором требуется предугадать исходы выпавших значений на игральном костяке (кубики черного и белого цвета с нанесенными на их грани числами от 1 до 6) во время бросков спортсменов, принимающих участие в профессиональных спортивных соревнованиях по виду спорта «Нарды», организованных Общероссийской общественной организацией «Федерация нарды России» и проводимых профессиональными спортивными лигами.

1.17. Пари на падел

В случае если матч падела 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».

Пари на форы по сетам на матч рассчитываются после окончания сета, если точно определен исход при любом развитии хода матча при данном счете.

Тотал сетов матча падела подразумевает количество полных сыгранных сетов. Пари для Фора и тотал на матч падела указывается в геймах, если не указано иное. В командных соревнованиях при замене одного или нескольких участников любой из команд по любой причине, пари на исход всего матча остаются в силе; в парных матчах, если указан состав пар, при замене хотя бы одного из участников коэффициент выигрыша по пари будет равен «1»; если состав не указан – пари остаются в силе.

Если в матче играется супер тай-брейк, то он будет учитываться как 3 сет, а фора и тотал считаются за одно очко. Исключение: Россия – Лига Про. Третий сет играют в формате супер тай-брейк. Очки в форе и тотале считаются согласно тому, сколько очков будет в этом сете.

В турнирах падела может быть изменен формат матча по ходу турнира: как в парном, так и в одиночном разряде третий сет может быть сыгран как супер тай-брейк.

Пари предложены в соответствии с регламентом турнира.

В случае изменения формата матча (количества сетов), пари будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме исходов, которые однозначно определены к моменту остановки игры.

Если матч падела прерван, не завершен в тот же день или отложен, пари на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился. Исключение: Россия - Лига Про. Расчет пари по правилу "48 часов".

В некоторых турнирах может быть применено правило «Star Point».

Если после двух преимуществ при счете 40:40 («ровно») не будет выявлен победитель сета, а счет третий раз становится 40:40 («ровно»), выигрывает сет тот, кто наберёт финальное очко «Star Point» уже без преимущества.

1.18. Пари на крикет

Фора и тотал указываются в ранах, если не указано иное. Пари на мяч в крикете принимаются на основные (легальные) и дополнительные назначенные подачи. В каждом овере может быть только 6 мячей. Подачей в крикете называется каждая попытка доставки мяча. Подач в рамках одного овера может быть более шести. К примеру, если результат первой подачи - уайд-бол (широкий мяч), а результат второй подачи - четырехочковый, тогда получается, что результат первой подачи - 1 ран, результат первого мяча - 5 ранов (1 ран за широкий мяч и 4 рана за пересечение границы поля).

1.19. Пари на баскетбол 3х3

Пари на баскетбол 3х3 принимаются с учетом дополнительного времени (овертайма), если не сказано иное.