

Общество с ограниченной ответственностью Фирма «СТОМ»

Утверждено Приказом
Генерального директора
ООО Фирма «СТОМ»
№ 82 от «30» августа 2024 г.
(вступают в силу с 01.09.2024 г.)



ПРАВИЛА АЗАРТНЫХ ИГР БУКМЕКЕРСКОЙ КОНТОРЫ ООО ФИРМА «СТОМ»

г. Краснодар, 2024 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

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

1. Основные понятия и термины

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.17. Соревнование, на результат/исход которого оказано противоправное влияние – соревнование, на результат/исход которого было оказано влияние, которое определено как противоправное 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. При этом подозрения о том, что на результат/исход соревнования было оказано противоправное влияние, могут исходить в том числе, но не ограничиваясь, от субъектов спорта (спортивные федерации, профессиональные спортивные лиги, ассоциации, союзы и т.д.), от российских, иностранных и международных организаций, специализирующихся на обнаружении, предупреждении или противодействии спортивным состязаниям с заранее определенным результатом (Sport Integrity Team, Federbet AISBL и др.), а также от других букмекерских контор, из открытых источников, в т.ч., СМИ. Наличие подозрений о противоправном влиянии на результат/исход соревнования является безусловным основанием для объявления сделанной на данное соревнование ставки недействительной и возврата ставки Клиенту.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

совершены ставки, анализ ставок, групп ставок и исходов, на которые были совершены ставки. Пари признается подозрительным Букмекерской конторой в одностороннем порядке.

1.34. Сведения об организаторе:

Общество с ограниченной ответственностью Фирма «СТОМ».

Адрес местонахождения Букмекерской конторы: 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 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», Законом РФ от 07.02.1992 г. № 2300-1 "О защите прав потребителей", гражданским законодательством Российской Федерации.

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

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

3. Виды пари

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

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

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

3.2. Ставки на исход

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

3.3. Двойной шанс:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Например:

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

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

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

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

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

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

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

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

Например:

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

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

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

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

3.5. «Пари на тотал»

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

Например:

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

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

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

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

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

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

3.6. «Точный счет»

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

Например:

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

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

3.7. «Тайм-матч»

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

Например:

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

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

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

Например:

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

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

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

Например:

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

3.10. «Хозяева-гости»

Существует два варианта этого пари:

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

3.11. «Результат участника»

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

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

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

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

3.12. «Чет-нечет»

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

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

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

Букмекерская контора может предлагать и другие виды ставок.

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

4. Минимальная и максимальная ставки, максимальный выигрыш

4.1. Максимальная сумма выигрыша одной ставки, принятой на «Теннис 38», «Теннис 37», «Теннис 80», «Форсаж», «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 «Теннисный бой 1», «Теннисный бой 2», «Теннис 1», «Теннис 2» в ППС не может превышать 8 000 000 (Восемь миллионов) рублей. Если выигрыш с учетом коэффициента превышает 8 000 000 (Восемь миллионов) рублей, выигрыш выплачивается только в размере 8 000 000 (Восемь миллионов) рублей.

4.3. Максимальная сумма выигрыша одной ставки, принятой на «Теннис 38», «Теннисный бой 1», «Теннисный бой 2», «Теннис 1», «Теннис 2», «Теннис X», «Теннис 37», «Теннис 80 / Теннис 80+», «Форсаж», «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 3 000 000 (Три) миллиона рублей. Если выигрыш одной ставки на событие (ставка Ординар, Экспресс-ставка, Система ставок) принятой в ППС с учетом коэффициента превышает 3 000 000 (Три миллиона) рублей, выигрыш выплачивается только в размере 3 000 000 (Три миллиона) рублей.

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

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

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

5. Регламент приема ставок описание организации и заключения пари

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

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

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

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

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	http://www.uaefa.ae В случае отсутствия информации: http://www.uae2.agleague.ae
США 1. MLS 2. USL 3. NASL 4. NWSL 5. WPSL	1. http://www.mlssoccer.com 2. http://www.uslsoccer.com 3. http://www.nasl.com 4. http://www.nwslsoccer.com 5. http://www.nwslsoccer.com
Англия 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 9. FFA Cup 10. Брисбен Кэпитал-лига 11. Премьер-лига Голд-Кост	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.footballsau.com.au 7. https://footballfedtas.com.au 8. https://www.footballvictoria.com.au 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	http://www.barbadosfa.com
Беларусь	http://www.football.by
Бельгия 1. Чемпионат Бельгии	1. https://www.proleague.be/nl/pl

	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 (SEARENSE) 6. ГАУЧО (GAUCHO) 7. ПАРАЕНС (PARAENSE) 8. ПЕРНАМБАЧО (PERNAMBUCO) 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) 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)	1. http://www.cbf.com.br 2. http://www.futebolpaulista.com.br 3. http://fmf.com.br 4. http://www.federacaoopr.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 23. https://www.federacaoopbfutebol.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://gambiaaff.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	http://ligadominicanadefutbol.com
Египет	http://www.efa.com.eg В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Йемен	http://www.yemenfa.com/ar
Замбия	http://www.fazfootball.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
Индонезия	https://www.pssi.org В случае отсутствия информации: https://ligaindonesiabarur.com
Ирландия	http://www.sseairtricityleague.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://hns-cff.hr/en В случае отсутствия информации: http://www.hns-cff.hr
Камерун	https://fecafot-officiel.com В случае отсутствия информации:

	http://www.goalzz.com
Канада	http://www.canadiansoccerleague.ca
Кипр	http://www.cfa.com.cy
Киргизия	https://kfu.kg
Кюрасао	https://www.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	http://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.ffa.com.mk
Мавритания	https://int.soccerway.com
Марокко	http://www.fmf.ma
Мексика 1. Чемпионат Мексики 2. MX LIGA 3. ASCENSO MX	1. https://fmf.mx 2. http://www.ligamx.net 3. http://www.ascensomx.net

4. Кубок Мексики	4. http://www.ligamx.net
Мозамбик	http://www.fmf.co.mz
Молдова	http://www.fmf.md
Монтенегро	http://www.fscg.me
Ямайка	https://premierleaguejamaica.com
Непал	https://the-anfa.com
Нигерия	http://npfl.ng
Нидерланды 1. Чемпионат Нидерландов 2. Кубок Нидерландов 3. KNVB 4. KITCHEN CHAMPION DIVISION	1. https://eredivisie.nl/nl-nl 2. https://www.totoknvvbeker.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 2. Супереттан (SUPERETTAN) 3. Швеция. 1-й дивизион 4. Швеция. 2-й дивизион	1. https://www.allsvenskan.se 2. https://www.superettan.se 3. https://ettanfotball.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	http://www.pfl.uz
Украина	http://www.upl.ua В случае отсутствия информации: http://pfl.ua
Уругвай	http://www.auf.org.uy В случае отсутствия информации: http://elascenso.com
Чехия	http://www.fotbal.cz В случае отсутствия информации: http://en.fortunaliga.cz
Чили	http://www.anfp.cl
Китай	https://www.chinesesuperleaguefootball.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	http://adfp.org.pe В случае отсутствия информации: http://www.peru.com/futbol
Португалия	http://www.ligaportugal.pt В случае отсутствия информации: http://www.maisfutebol.iol.pt
Гибралтар	http://www.gibraltarfifa.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)	1. http://www.rfpl.org 2. http://www.lfnl.ru 3. http://www.pfl-russia.com
Сальвадор	http://www.fesfut.org.sv В случае отсутствия информации: https://int.soccerway.com
Сан-Марино	http://www.fsgc.sm
Саудовская Аравия	http://www.saff.com.sa
Сенегал	http://www.lsfpsn
Сербия	http://www.superliga.rs В случае отсутствия информации: https://prvaliga.rs
Сингапур	http://www.fas.org.sg
Сирия	http://www.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	http://www.qfa.com.qa 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.opl.om
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
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)	1. http://www.nhl.com
2. АХЛ (AHL)	2. http://www.theahl.com
3. ЕСНЛ	3. http://www.echl.com
4. ЕНЛ	4. http://www.easternhockeyleague.org
5. НАНЛ	5. http://www.nahl.com
6. NCAA	6. https://www.ncaa.com
7. USPHL	7. http://www.usphl.com
8. NWHL	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	1. http://www.del.org
2. DEL 2	2. http://www.del-2.org
3. ОБЕРЛИГА	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. ОНЛ	1. http://www.ontariohockeyleague.com
2. QMJHL	2. http://www.theqmjl.ca
3. СНЛ	3. http://www.chl.ca
4. ВСНЛ	4. http://www.bchl.ca
5. ССНЛ	5. http://www.thecchl.ca
6. WHL	6. http://www.whl.ca
7. СWHL	7. http://www.thecwhl.com
8. LHJQ	8. http://www.lhjaaaq.com
9. ОJHL	9. http://www.ojhl.ca
10. RBC	10. http://www.hockeycanada.ca
11. VJHL	11. http://www.vjhl.com
12. OUA	12. http://www.oua.ca
13. SJHL	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 (3x10) 8. ЗНЛ 9. 5НЛ 10.ХНЛ	1. http://www.khl.ru 2. http://www.vhlru.ru 3. http://www.vhl.su 4. http://www.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 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	http://www.aba-liga.com
Адриатическая Лига Второй Дивизион	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	http://www.vtb-league.com
Единая молодежная лига ВТБ	http://www.vtb-youth-league.com В случае отсутствия информации: http://www.pro100basket.ru
Юго-Восточная азиатская лига	http://abl.web.geniussports.com
ФИБА 3Х3	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 2. WNBA 3. NCAA 4. NAIA 5. G LEAGUE 6. WNCCA	1. http://www.nba.com 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. http://www.beko-bbl.de 2. http://www.2basketballbundesliga.de В случае отсутствия информации: http://www.dbbi.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.bsathai.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. http://www.nblindonesia.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.lebor.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 2. Чемпионат Греции (женщины) 3. Второй Дивизион 4. Чемпионат Аттики 5. Чемпионат Южной Аттики	1. http://www.esake.gr (мужчины) 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	http://www.basketballleague.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	http://www.cba-chinaleague.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	http://www.russiabasket.ru http://3x3spb.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. http://www.zkls.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 АТР	http://www.atpworldtour.com
Кубок АТР 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	http://www.usopen.org.com
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 ТТ	http://www.tt-cup.com
СЕТКА CUP	https://setkacup.com
Австрия	https://www.ttbundesliga.at/index.php
Германия	http://www.en.ttbl.de
Польша	http://ligi.pzts.pl
Венгрия	www.moatsz.hu/index.php/eredmenyek/nemzeti-bajnoksag
Чехия	https://stis.ping-pong.cz
Россия	https://tt.sport-liga.pro
Франция	http://www.fft.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.volley.net.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.volley.net.at
Аргентина	http://www.aclav.com
Барбадос	https://volleybarbados.com
Беларусь	https://bvf.by
1. Лига ПРО	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://tv1.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 В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРБАСКЕТБОЛ	https://basket.sport-liga.pro В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРХОККЕЙ	https://hockey.sport-liga.pro 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
DOTABUFF	https://ru.dotabuff.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	2. http://www.bellator.com
3. GLORY	3. https://www.glorykickboxing.com
4. WSOF	4. http://www.wsof.com
5. TITAN	5. http://www.titanfighting.com
6. M1 GLOBAL	6. https://m-1global.com

7. ACA	7. http://www.aca-mma.com
8. LEGACY FA	8. https://www.lfa.com
9. Hardcore Fighting Championship	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.englishhandball.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.rfebmn.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	http://www.ff-handball.org
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	http://www.ligafutsal.com.br
1. ГАУЧО (GAUCHO)	1. http://www.ligagaucha.com.br
2. ГОЯНО (GOIANA)	2. https://www.futsalgoianooficial.com
3. КАРИОКА (CARIOCA)	3. https://ligacariocadefutsal.com.br
4. ПАРАНАЭНСЕ (PARANAENSE)	4. http://www.futsalparana.com.br
5. ПАУЛИСТА (PAULISTA)	5. https://ligapaulistafutsal.com.br
6. ПЕРНАМБУКАНО (PERNAMBUCANO)	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.wbssc.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.seriadelcaribe.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	http://www.americanfootball.ru
Финляндия	https://jenkifutis.fi
СНУКЕР	https://wst.tv В случае отсутствия информации: https://wpbsa.com http://www.snooker.org http://www.worldsnooker.com
БАДМИНТОН	http://www.bwfbadminton.org В случае отсутствия информации: http://www.tournamentsoftware.com
ДАРТС	
Международные первенства	https://dartswdf.com
PDC	http://www.pdc.tv
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	http://www.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
Америка	https://www.espncricinfo.com
ОАЭ	https://www.abudhabicricket.ae
Англия	https://www.ecb.co.uk
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	1. https://www.iplt20.com 2. https://www.t20mumbai.com 3. http://tnpl.tnca.cricket 4. http://kpl.cricket
ЮАР	https://cricket.co.za
Гонконг	https://www.hkcricket.org
Малайзия	https://www.cricketmalaysia.com
Новая Зеландия	http://www.supersmash.co.nz

Шри-Ланка	https://www.lplt20sl.com
Пакистан	https://www.psl-t20.com
Катар	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	http://www.panamhockey.org/en/home
Африка	https://www.africahockey.org
Австралия	https://hockey.org.au/ahl
Австрия	https://www.hockey.at/der-oeHV.html
Англия	http://www.englishhockey.co.uk
Бельгия	https://www.hockeybelgium.lesoir.be
Германия	http://www.hockeyliga.de
Испания	http://www.rfeh.es
Италия	http://www.federhockey.it
Индия	http://www.hockeyindia.org
Нидерланды	http://www.hockey.nl
Шотландия	https://www.scottish-hockey.org.uk
Россия	https://www.fhtr.ru
ШАХМАТЫ	http://www.fide.com
ФИГУРНОЕ КАТАНИЕ	http://www.isu.org
КАБАДДИ	http://sportstream-365.com
ХЕРЛИНГ	http://www.gaa.ie
ТЕННИС	
Армения	www.tennisliga.live
1. Теннисный бой 1	

2. Теннисный бой 2	
3. Теннис 1	
4. Теннис 2	
5. Теннис X	
6. Теннис 37	
7. Теннис 38	
8. Теннис 80/Теннис80+	
SuperLive-футбол	
SuperLive-теннис	
Швейцария	https://betradar.com/
Автомодельный спорт «Форсаж»	https://raceliga.am/
НАРДЫ	https://nards.club/live
Экспресс 37	https://nardsleag.am/
Экспресс 38	https://nardsleag.am/

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).

5.3. Виды ставок

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

Экспресс – в этом виде ставок требуется угадать исход более чем одного несвязанных друг с другом событий одновременно (максимальное количество событий в экспрессе– 30). В случае если хотя бы одно событие в экспрессе угадано неверно, весь экспресс считается проигранным. В экспресс можно включать любую комбинацию несвязанных друг с другом событий, если ничто другое не предусмотрено правилами игры настоящего регламента. А также, по усмотрению организатора экспресс ставки могут не приниматься на некоторые события. В экспресс нельзя включать зависимые события: одно и то же событие не может участвовать в экспрессе более одного раза. Если в экспрессе оказались зависимые друг от друга или взаимосвязанные события, то для расчета оставляется только одно из них, имеющее наибольший коэффициент. Коэффициент выигрыша экспресса вычисляется путем перемножения коэффициентов выигрыша всех событий,

входящих в экспресс. Выигрыш по экспрессам равен сумме ставки, умноженной на коэффициент выигрыша экспресса.

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

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

Выберем следующие события:

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

Выберем исходы событий:

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

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

Вариант (экспресс) 1		Вариант (экспресс) 2		Вариант (экспресс) 3	
Событие, 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 = $1.5 \times 3 \times 50$ рублей = 225 рублей,

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

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

Общий выигрыш системы будет равен сумме выигрышей всех трех вариантов:

$225+187.5+375=787.5$ рублей.

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

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

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

5.4. Внесение изменений в билет (Редактор ставки)

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

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

Какие изменения можно делать в билете:

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

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

После ее добавления Вы получаете экспресс ставку:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1

Интер – Ювентус Исход: П2

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

- событие заменяемой ставки не должно быть состоявшимся;
- событие заменяемой ставки не должно быть в разделе Live на сайте betboom.ru/sport;
- коэффициент заменяющей ставки должен быть больше 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 вернуть сумму сделанной ставки. В этом случае сделанная ставка (сделанные ставки) считается уплаченной с коэффициентом 1, о чем организатор сообщает путем соответствующих изменений в программе или через другие информационные источники.

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

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

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

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

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

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

Исключения составляют матчи по бейсболу и матчи по хоккею с шайбой, проводимые в форматах (3x5), (3x7), (3x10), (3x15). Для них в положениях, предусмотренных настоящим пунктом, установлено 8 часов вместо 24.

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

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

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

Если были сделаны следующие ставки:

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

Если были сделаны следующие ставки:

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

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

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

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

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

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

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

5.6. Выкуп ставки

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

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

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

5.7. Основные типы ставок

5.7.1. Ставки на фактический результат события

Можно делать ставку на исход события без учета форы, если указаны соответствующие коэффициенты (в программе победа первого участника события указывается в виде (П1), ничья – (X), победа второго участника события – (П2)). В этом случае исходом ставки является фактический результат события. Также можно делать ставку на то, что 1-я команда (участник события) не проиграет – (X1) или 2-я команда (участник события) не проиграет – (X2), одна из команд выиграет, т.е. матч не закончится вничью – (12), если даны соответствующие коэффициенты.

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

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

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

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

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

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

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

коэффициентом 2.4). Матч завершился со счетом 2:1. Половина ставки выиграла, другая половина подлежит возврату.

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

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

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

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

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

5.7.3. Гандикап с учетом счета

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

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

Таблица 1. Текущий счет (0:0)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Например, предположим, что матч закончился со счетом 1:0. Измененный посредством гандикапа (1:0) (воображаемый) счет матча будет (2:0), исходя из чего выиграют ставки на П1 (победу 1-ой команды), а ставки на 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. Основное время для футбольных матчей установлено в 90 минут игрового времени (в двух таймах длительностью 45 минут каждый). В случае футбольных матчей в ином формате в Линии появляется специальная отметка о формате проведения матча. Формат проведения игры также может измениться во время матча. В таких случаях Организатором в Программе (Линии) заранее делается специальная отметка о вероятности возможного изменения формата проведения игры. 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» (X).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет четным (нечетным).
- Ставки на сравнительную результативность таймов (в каком тайме будет забито больше голов).

Предлагается 3 варианта:

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

- Ставки на финальный счет матча.

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

- Ставки на результат первого тайма и всего матча.

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

- «П1П1» – победа первой команды в первом тайме и в матче.
- «П1X» – победа первой команды в первом тайме, и ничья в матче.
- «П1П2» – победа первой команды в первом тайме и победа второй команды в матче.

- «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: 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.

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

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

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

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

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

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

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

- Ставки на забитые голы и результат матча.

Угадать забитые голы и результат матча. Предлагаются следующие варианты:

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

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

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

При расчете ставок на эти исходы учитывается:

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

- 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 перекладины 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: «X».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) первая команда не проиграет: «1X».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) вторая команда не проиграет: «X2».
- 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: «X».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) первая команда не проиграет: «1X».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) вторая команда не проиграет: «X2».
- 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 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 матче (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.**

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.

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

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. Кроме основного формата проведения матча по хоккею с шайбой: 3 периода, каждый из которых длится 20 минут, также матчи могут проводиться в следующих форматах: (3x5), (3x7), (3x10), (3x15), 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 – «1X».
- В матче (периоде) одна из команд победит – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (периоде) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).
- Ставки: кто будет победителем матча.

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

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

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

- Ставки на финальный счет матча.

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

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

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

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

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

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

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

- Ставки на забитые голы и результат матча.

Угадать забитые голы и результат матча. Предлагаются следующие варианты:

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

3. «Тотал игры больше (меньше) указанного числа и П2 (X-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 (2x2), а вторая – 6 минут (2x3).

- 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 закончится ничьей.

- Ставки на то, что все периоды матча закончатся 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.

Матч по хоккею с шайбой, проводимый в формате (3x20), который был прерван и в течение 24 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 (3x5), (3x7), (3x10), (3x15), 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 проводиться 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 проводиться 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» (X).
- В матче (тайме, четверти) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме, четверти) первая команда не проигрывает – «1X».

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

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

- Ставки на общее количество очков в наиболее продуктивной (непродуктивной) четверти – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, будет (не будет) дополнительное время (экстра-тайм).
- Ставки на то, какая из команд первой (последней) наберет очки.
- Ставки на то, какая из команд совершит первое (последнее) нарушение.
- Ставки на то, какая из команд выиграет первый подбор.
- Ставки на то, какая из команд совершит первый (последний) 2-очковый бросок.
- Ставки на то, какая из команд совершит первый (последний) 3-очковый бросок.
- Ставки на то, какая из команд совершит первый (последний) штрафной бросок.
- Ставки на исход «Победа с преимуществом».

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

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

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

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

- 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 фолом.

- 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» (X).
- 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 матчах рассчитываются с коэффициентом один «1», если в Линии не был предложен исход «Ничья». Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Матч, проводимый в формате (2x20) (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 (4x8) (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 (3x3) (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.

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

5.11. Ставки на теннис

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

Если 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:

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

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

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

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

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы теннисных матчей:

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

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

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

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

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

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

- Ставки на финальный счет матча.

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

- Ставки: тай-брейк будет (не будет).

- Ставки: кто заработает следующее очко.

- 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.

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

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

Предлагается предугадать, какая из команд выигрывает 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 выигрывает 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.

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

В 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 автогонки

Ставки могут быть предложены на следующие виды автогонок: Формула 1, Индикар, Мотоспорт, NASCAR, ралли и т. д. В автогонках 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 по отдельности, а также парами или группами. Например, кто из них займет более высокую позицию в турнирной таблице по официальным правилам, установленным спортивным организатором.

Гонщик, не прошедший прогревочный круг, считается выбывшим из первого этапа гонки. Прогревочный круг входит в зачет гонки.

Ставки, предлагаемые на исходы автогонок:

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

- **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.

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). Гонка считается начавшейся после подачи стартового сигнала.

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

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.**

При возникновении спорных ситуаций для расчета ставок, сделанных на исходы «Победитель гонки» (победитель), «Призовое место» за основу берется факт награждения гонщика или гонщиков.

- **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 выпадет из гонки.**

- **Ставки: кто из указанных гонщиков будет квалифицирован.**

Ставки, сделанные на то, что гонщик пройдет квалификационный раунд, будут считаться действительными или валидными, если гонщик начинает свое соревнование в квалификационной гонке. Последующие штрафы и понижения не учитываются при расчете ставок. Если гонщик не стартовал в квалификационной гонке, то ставки на то, кто из указанных гонщиков будет квалифицирован или займет место в квалификационной гонке, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

- **Ставки: кто из указанных гонщиков первым совершит пит-стоп (Pit-stop).**

- **Ставки: какой из указанных болидов выиграет гонку.**

- **Ставки: оба болида попадут в тройку (шестёрку, десятку) лучших.**

- **Ставки: какой из указанных болидов первым выпадет из гонки.**

- **Ставки: какой из указанных болидов проедет самый быстрый круг.**

- **Ставки: какой из указанных болидов победит в квалификационном раунде.**

- **Ставки: оба болида будут классифицированы.**

- **Ставки: к какой из указанных национальностей будет принадлежать победитель гонки.**

- Ставки: «Сейфти Кар» (Safety car) выйдет на гоночную трассу.

- Ставки на количество классифицированных гонщиков: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- 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 сыграно в полном объеме. Исключение составляют спринтерские гонки. В случае смены водителя ставки указанного типа остаются в силе. Ставки, которые считаются недействительными, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

- Ставки: 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 автомобилей сколько будет классифицированных гонщиков (ноль, один или два).

Для расчета результатов автогонок за основу берутся представленные в таблице официальные сайты руководящего органа данного вида спорта.

Автогонка 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 автогонок, которые будут предложены Организатором в программе.

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 исхода 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 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 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 Форa 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 – «Форa 1».

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

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

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

«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 совершенным. 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, то ставки на его исходы остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого он проводился.

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

5.18. Ставки на хоккей с мячом

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

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по хоккею с мячом:

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

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

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

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

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

Матч по хоккею на траве (продолжительностью 70 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 55 минут. Матчи по хоккею с мячом продолжительностью 60 минут, которые были прерваны

и в течение 24 часов не были продолжены или не были завершены, считаются состоявшимися, если было сыграно не менее 47 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

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

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

Матч по регби, который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершён, 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 (2x5) может отличаться в зависимости от условий проводимого турнира, например, (2x4)) 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» (X).
 - В матче (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
 - В матче (тайме) первая команда не проиграет – «П1-X».
 - В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «П1-П2».
 - В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «X-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 футболу, которые будут предложены организатором в Линии.

5.23. Ставки на Кёрлинг

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

Ставки, предлагаемые на исходы матча по кёрлингу:

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

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

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

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

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 2x7, 2x6 или 2x5 (два тайма, каждый длительностью в 7, 6 или 5 минут соответственно) в зависимости от требований проводимого чемпионата.

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

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по киберфутболу:

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

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

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

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 (2x4), минимум 8 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2x5), минимум 10 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2x6), и минимум 12 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2x7). В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат

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

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

5.25. Ставки на Кибербаскетбол

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

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по кибербаскетболу:

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

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

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

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 (4x4), минимум 17 минут матча, проводимом в формате (4x5), и не менее 40 минут в матче в формате (4x12). В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету,

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

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

5.26. Ставки на Киберхоккей

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по киберхоккею:

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

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

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

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

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

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 видеогр, 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). Видеигра в кибертеннисе считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

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

5.28. Ставки на Киберспорт

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

В киберспорт включены следующие виды онлайн игр: “Контр Страйк: Глобал Оффенсив (Counter Strike: Global Offensive)”, “Контр Страйк 1.6 (Counter Strike 1.6)”, “Дота 2 (Dota 2)”, “Овервотч (Overwatch)”, “Рэйнбоу 6 (Rainbow 6)”, “Старкрафт: Бруд Вор (Starcraft: Brood War)”, “Старкрафт 2 (Starcraft 2)”, “Валорэнт (Valorant)”, “Варкрафт 3 (Warcraft 3)”, “Фортнайт (Fortnite)”, “Хартстоун (Hearthstone)”, “Лиг оф Леджендз (League of Legends)”, “Рокет Лиг (Rocket League)”, “Арена оф Валор (Arena of Valor)”, “Кинг оф Глори (King of Glory)”, “Куэйк (Quake)”, “Колл оф Дютти (Call of Duty)”, “Хироуз оф зе Сторм (Heroes of the Storm)”, “Мортал Комбат (Mortal Combat)”, “Смайт (Smite)”, “Age of Empires”, “Artifact”, “Brawl Stars”, “Crossfire”, “DCL The Game”, “Halo”, “Halo Infinite”, “KOFXV, PUBG”, “Soulcalibur VI”, “Street Fighter V”, “Tekken 7”, “Mobile Legends”, “Magic The Gathering”, “League of Legends Wild Rift”.

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

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

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

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

Если в онлайн играх по киберспорту какая-либо из команд выходит в финальный тур (плей-офф), имея над соперником преимущество в 1 (один) балл, то в финале игра начинается с преимуществом в 1 (одну) карту для той команды, которая предварительно приобрела

преимущество в 1 балл по отношению к сопернику. В этом случае первой картой финального тура считается первая карта, сыгранная в финальном туре.

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

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы онлайн игр по киберспорту:

- В игре (карте, раунде) выиграет первая команда (игрок)– «П1».
- В игре (карте, раунде) выиграет вторая команда (игрок)– «П2».
- Первая команда (игрок) выиграет (не проиграет) по количеству выигранных карт (раундов) в игре с учетом форы- «Фора 1»
- Вторая команда (игрок) выиграет (не проиграет) по количеству выигранных карт (раундов) в игре с учетом форы- «Фора 2»
- Ставки на количество карт в игре.

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

- Ставки: какая из команд (игроков) совершит первое убийство в игре (карте, раунде) (первая кровь).
- Ставки: какая из команд (игроков) совершит больше убийств в игре (карте, раунде).
- Ставки: какая из команд (игроков) совершит больше убийств в игре (карте, раунде) с учетом форы- «Форы 1».
- Ставки: какая из команд (игроков) совершит больше убийств в игре (карте, раунде) с учетом форы- «Форы 2».
- Ставки на количество совершенных убийств в игре (карте, раунде) – «Тотал больше (меньше) числа тотала».
- Ставки: какая из команд совершит указанное количество убийств в игре (карте, раунде) первым.
- Ставки на количество убийств, совершенных в игре (карте, раунде), будет четным (будет нечетным).
- Ставки на количество убитых командами (игроками) героев (“Баронов”, “Драконов”, “Рошанов” и т.д.) в игре (карте, раунде)- «Тотал больше (меньше) числа тотала».
- Ставки: какая из команд (игроков) совершит убийство первого “Барона” (“Дракона”, “Рошана”, “Тирана” и т.д.).
- Ставки на количество разрушенных “Башен” (“Баракров”, “Ингибиторов”) в игре (карте, раунде) – «Тотал больше (меньше) числа тотала».
- Ставки: какая из команд (игроков) разрушит первую “Башню” (“Барак”, “Ингибитор”) в игре (карте, раунде).
- Ставки на общее количество сыгранных минут в игре (карте, раунде).
- Ставки: в игре (карте, раунде) будет (не будет) овертайма.
- Ставки: кто из двух выбранных игроков (один игрок от каждой команды) команд-соперников совершит наибольшее количество убийств.
- Ставки: из двух выбранных игроков (один игрок от каждой команды) команд-соперников наибольшее количество убийств совершит первый игрок с учетом форы: «Фора 1».
- Ставки: из двух выбранных игроков (один игрок от каждой команды) команд-соперников наибольшее количество убийств совершит второй игрок с учетом форы: «Фора 2».

- Ставки: на общее количество убийств, совершенных двумя игроками (один игрок от каждой команды) команда-соперников: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

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

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

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

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

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

5.29. Ставки на Пляжный Футбол

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

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по пляжному футболу:

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

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

Матч по пляжному футболу, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 30 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на

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

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

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

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

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

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

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

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

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по крикету:

- В матче выигрывает первая команда – «П1».
- В матче выигрывает вторая команда – «П2».
- В матче выигрывает (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче выигрывает (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество ранов, набранных командами в матче (овере) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество ранов, набранных каждой командой в матче (овере) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: общее количество ранов в матче (овере) будет четным (нечетным).

- Ставки: общее количество ранов, набранных первой (второй) командой в матче (овере), будет четным (нечетным).
- Ставки: в овере вывод (wicket) будет (не будет).
- Ставки: в овере у первой (второй) команды вывод (wicket) будет (не будет).
- Ставки на метод первого вывода (1st wicket method).

Предлагаются следующие варианты:

1) «**Боулд**» (Bowled), когда в результате подачи мяч разрушает калитку. Однако до разрушения калитки мяч не должен касаться кого-либо из судей или игроков, за исключением игроков, выступающих в роли нападающего.

2) «**Кот**» (Caught), когда полевой игрок ловит не коснувшийся земли мяч после его отражения нападающим. До того, как поймать мяч, он не должен касаться каких-либо объектов за пределами поля, а поймавший мяч игрок должен при этом полностью находиться в поле, то есть ни одна из частей его тела не должна касаться земли за пределами поля.

3) «**Эл-Би-Даблю**» (leg before wicket или LBW), когда брошенный мяч попал бы в калитку, если бы не коснулся какой-либо части тела нападающего (за исключением руки, в которой он держал биту).

4) «**Ран-аут**» (Run out), когда полевые игроки разрушают калитку в то время, когда нападающий находится вне своей зоны.

5) «**Стампад**» (Stumped), когда калитка разрушается уикет-кипером (wicket keeper), в то время как сам нападающий находится вне зоны и не пытается выполнить ран.

6) «Иным способом».

- Ставки: какая из команд в матче совершит больше 6-очковых (6s) или 4-очковых (4s).
- Ставки на количество 6-очковых, совершенных первой (второй) командой – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество ранов, набранных в установленных оверах первой (второй) командой – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: согласно результатам жеребьевки, капитан какой команды решит первым сыграть в роли нападающего или первым сыграть на поле (to win the toss).
- Ставки: какая из команд победит в результате первых 6 (или другого установленного числа) оверов.

Если исход «**Ничья**» не был предложен Организатором в Линии, а в результате 6 оверов фиксируется ничья, то ставки на исходы «**П1**» и «**П2**» рассчитываются с коэффициентом «**1**» (один).

- Ставки: какая-либо из команд наберет (не наберет) 50 и более (100 и более) ранов.

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

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

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

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

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

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 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). В кибербейсболе матч считается состоявшимся, если он был полностью сыгран.

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

5.33. Ставки на Кибер UFC

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

Методы победы в поединках Кибер UFC:

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

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

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

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

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

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

В поединках Кибер UFC 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 (2x6) формат видео матча, то время на табло, показывающем текущую минуту игры, достигнет 60 минут в течение реальных 12 минут.

Ставки, предлагаемые на исходы видео матчей по кибергандболу:

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

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

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

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 **2x10** или **2x5** (два тайма, каждый длительностью в 10 или 5 минут соответственно), в зависимости от требований проводимого чемпионата.

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

Например, если время проведения киберрегби установлено 20 минут (2x10), время на табло, 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» (X).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество очков, набранных командами в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой в матче (тайме) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество очков, набранных командами в матче (тайме), будет четным (нечетным).

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

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

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

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

- 1) «П1П1» – победа первой команды в первом тайме и в матче.
- 2) «П1X» – победа первой команды в первом тайме, и ничья в матче.
- 3) «П1П2» – победа первой команды в первом тайме и победа второй команды в матче.
- 4) «XП1» – ничья в первом тайме и победа первой команды в матче.
- 5) «XX» – ничья в первом тайме и в матче.
- 6) «XП2» – ничья в первом тайме и победа второй команды в матче.
- 7) «П2П1» – победа второй команды в первом тайме и победа первой команды в матче.
- 8) «П2X» – победа второй команды в первом тайме, и ничья в матче.

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

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

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

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 Форa и Тотал рассчитываются по очкам, за исключением «Форa 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 – «Форa 1».
- В матче (сете) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Форa 2».
- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Форa 1».
- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Форa 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»**- метод победы, при котором проводятся все раунды, победитель определяется судьями путем расчета набранных очков.

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

3) **«Победа техническим нокаутом»**- метод победы, при котором фиксируется технический нокаут, и поединок завершается раньше времени.

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

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

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».**
- **Ставки на метод победы бойца.**
- **Ставки: в поединке (раунде) будет (не будет) зарегистрирована досрочная победа.**

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

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

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

5.39. Ставки на Бокс

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

Методы победы в поединках по боксу:

1) **«Победа по очкам»** - когда разыгрываются все раунды, и победа определяется судьями в соответствии с подсчетом очков.

2) **«Победа нокаутом»** - когда регистрируется нокаут, и поединок завершается раньше времени.

3) **«Победа техническим нокаутом»** - когда регистрируется технический нокаут, и поединок завершается раньше времени.

4) **«Победа техническим решением»** - когда боксер получает такую травму, в связи с которой медперсонал не позволяет продолжить поединок, или другие ситуации, во время которых судьи определяют победителя.

5) **«Дисквалификацией боксера или отказом от поединка»** - когда боксер дисквалифицируется по любой причине или отказывается от продолжения поединка. Если дисквалификация боксера происходит через 24 часа после прекращения поединка, то этот факт не учитывается при расчете ставок на исходы поединка: «П1», «Ничья» и «П2».

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

В боксе 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.

Ставки, предлагаемые на исходы поединков по боксу:

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

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

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

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

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

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

5.40. 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 проводиться в формате (3x15): 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» (X).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).

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 (3x20), 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 (3x15), 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 (3x5), время на табло, показывающее 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» (X).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (периоде) будет четным (нечетным).

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 (4x15 и 4x3), (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 (3x4) формат матча, то время на табло, показывающее текущую минуту игры, достигнет 30 минут в течение реальных 6 минут (чистое время). То есть, например, на реальной 4-й минуте на табло, показывающее 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 - «X».
- 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, показывающее 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 - «X».
- 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, зафиксированные в дополнительное время и пенальти, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Матчи по водному поло могут проводиться также периодами в 5, 6, 7 или 8 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» (X).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (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 (4x8) (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 (4x7) (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 проводиться 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 – «X».
- В матче (тайме) победит вторая команда – «П2».
- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (тайме) одна из команд победит – «12».
- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «X2».
- 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. «Теннис 38»

Отдельное событие «*Мяч в игре - 7*», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) «Теннис+» по спортивной дисциплине «Настольный теннис», организованное **Федерацией настольного тенниса Армении** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на каждое восьмое попадание мяча о теннисный стол в

игровой ситуации «мяч в игре»¹ в соответствии с подпунктом «б» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «ТЕННИС+» «табло 2, на котором загораются 38 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует восьмой значимый удар мяча о поверхность стола. В момент восьмого значимого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 38. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново».

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

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

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

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

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

Клиент заключает пари при помощи терминала и букмекерской карточки, полученной после оплаты ставки в кассе пункта приема ставок. Заключение пари производится при помощи игрового интерфейса терминала, в котором Клиент выбирает числовую комбинацию, передвигая на числовую комбинацию номинал ставки. Выигрыш выплачивается в кассе ППС при предъявлении Клиентом документа, удостоверяющего личность.

При системных сбоях, в том числе, после начала этапа спортивного события «Мяч в игре - 7», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается Клиентам, а ставки сыграют в следующем этапе спортивного события «Мяч в игре - 7».

Таблица коэффициентов «Теннис 38» для ППС

Тип ставки	Описание ставки	Коэффициент
1	Ставка на одну ячейку	35
2	Ставка на две ячейки	18
3	Ставка на три ячейки (вертикальный ряд)	12
3	Ставка на три ячейки включая сектор «37» и «38» и ячейку «2»	
4	Ставка на четыре смежных ячейки (квадрат) или линию в каждой отдельной дюжине	9
5	Ставка на ячейки «37» и «38» и числа 1, 2 и 3	7

¹ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных «Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса» (ITTF)

6	Ставка на два смежных вертикальных ряда ячеек	6
12	Ставка на двенадцать ячеек горизонтального ряда. (Три варианта ставки).	3
12	Ставка на первую, вторую или третью дюжину ячеек	
18	Ставка на группу ячеек от 1 до 18 (кроме ячеек «37» и «38»)	2
18	Ставка на группу ячеек от 19 до 36	

Таблица коэффициентов «Теннис 38» для сайта интерактивных ставок

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

5.47. «Теннисный бой 1»

Отдельное событие «*Мяч в игре - 4*», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) «Теннис+» по спортивной дисциплине «Настольный теннис», организованное Федерацией настольного тенниса Армении в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

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

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

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

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

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

² Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных «Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса» (ITTF)

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

Интервалы определения ячеек и коэффициенты выигрыша, для каждого исхода, указаны в Таблице коэффициентов «Теннисный бой 1».

В случае, если по квитанции угадан исход одной из «линии», состоящей из 5 чисел «Ключей», в любой из 18-ти комбинаций – в интервале до определения 10-й ячейки на табло исходов, букмекерская контора увеличивает исходный коэффициент выигрыша (см. Таблицу коэффициентов «Теннисный бой 1») на заранее оговоренный фиксированный БОНУС, который она устанавливает самостоятельно во время заключения пари, такой выигрыш называется «СУПЕРВЫИГРЫШ». Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» будет равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша плюс оговоренный фиксированный коэффициент БОНУС. Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» = сумма ставки \times К + «БОНУС». Итоговый коэффициент выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» увеличивается в границах одного пункта приема ставок Букмекерской конторы и для каждой, из пяти сумм ставок, он имеет разное значение.

В случае, если будут угаданы два (или более) исхода, сумма выигрыша будет равна произведению суммы ставки на коэффициенты всех угаданных исходов: сумма выигрыша = сумма ставки \times (К1 + К2).

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

- 2-х палубных кораблей = 3 шт.
- 3-х палубных кораблей = 2 шт.
- 4-х палубных кораблей = 1 шт.

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

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

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

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

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

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

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

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

Таблица коэффициентов «Теннисный бой 1»

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

5.48. «Теннисный бой 2»

Отдельное событие «Мяч в игре - 4», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) «Теннис+» по спортивной дисциплине «Настольный теннис», организованное Федерацией настольного тенниса Армении в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

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

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

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

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

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

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

³ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных «Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса» (ITTF)

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

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

В случае, если по квитанции угадан исход всех 4-х чисел 4-х палубного КОРАБЛЯ с номерами ячеек – в интервале до определения 10-й ячейки на табло исходов, букмекерская контора увеличивает исходный коэффициент выигрыша (см. Таблицу коэффициентов «Теннисный бой 2») на заранее оговоренный фиксированный БОНУС, который она устанавливает самостоятельно во время заключения пари, такой выигрыш называется «СУПЕРВЫИГРЫШ». Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» будет равна произведению суммы ставки на коэффициент выигрыша плюс оговоренный фиксированный коэффициент БОНУС. Сумма выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» = сумма ставки \times К + «БОНУС». Итоговый коэффициент выигрыша «СУПЕРВЫИГРЫШ» увеличивается в границах одного пункта приема ставок Букмекерской конторы и для каждой, из пяти сумм ставок, он имеет разное значение.

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

2-х палубных кораблей = 3 шт.

3-х палубных кораблей = 2 шт.

4-х палубных кораблей = 1 шт.

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

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

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

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

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

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

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

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

Таблица коэффициентов «Теннисный бой 2»

ИСХОДЫ (комбинации «КОРАБЛЕЙ»)							
Интервалы определения ячеек	«ЭСКАДРЫ»					«БОНУС-ФЛОТ»	«ФЛОТ»
	4-х палубный	4	5	6	7	15 из 16	16 из 16

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

5.49. «Теннис 1»

Отдельное событие «*Мяч в игре - 4*», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) «Теннис+» по спортивной дисциплине «Настольный теннис», организованное Федерацией настольного тенниса Армении в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

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

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

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

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

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

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

⁴ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных «Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса» (ITTF)

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

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

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

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

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

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

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

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

Этапы «ЛИНИЯ» и «БЛОК» разделены на под-этапы, каждому из которых соответствует определённый интервал определения ячеек на этапе «ЛИНИЯ» с 11 по 30 включительно, на этапе «БЛОК» с 15 по 70 включительно и соответствующие им выигрышные коэффициенты (см. Таблицу коэффициентов «Теннис 1»). Выигрышным исходом считается – совпадение чисел в комбинациях «линия» или «блок», в установленных организатором интервалах определения ячеек. События с соответствующими выигрышными коэффициентами.

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

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

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

Таблица коэффициентов «Теннис 1»:

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

5.50. «Теннис 2»

Отдельное событие «Мяч в игре - 4», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) «Теннис+» по спортивной дисциплине «Настольный теннис», организованное Федерацией настольного тенниса Армении в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

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

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

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

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

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

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

⁵ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных «Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса» (ITTF)

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

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

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

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

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

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

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

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

Этапы «ЛИНИЯ» и «БЛОК» разделены на под-этапы, каждому из которых соответствует определённый интервал определения ячеек на этапе «ЛИНИЯ» с 11 по 35 включительно, на этапе «БЛОК» с 15 по 70 включительно и соответствующие им выигрышные коэффициенты (см. Таблицу коэффициентов «Теннис 2»). Выигрышным исходом считается – совпадение чисел в комбинациях «линия» или «блок», в установленных организатором интервалах определения ячеек. События с соответствующими выигрышными коэффициентами.

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

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

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

Таблица коэффициентов «Теннис 2»:

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

5.51. «Теннис X»

Отдельное событие «Мяч в игре - 4», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) «Теннис+» по спортивной дисциплине «Настольный теннис», организованное **Федерацией настольного тенниса Армении** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

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

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

⁶ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных «Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса» (ITTF)

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

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

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

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

В этом пари Клиенту предлагается сделать ставку на совокупность из 4-х исходов спортивного события, объединенных в уникальную числовую комбинацию квитанции, каждому из которых соответствует установленный коэффициент выигрыша. Совокупностью исходов в ставке «Теннис X» является уникальная комбинация чисел, от «1» до «90» без повторений, отраженная в таблице (9 x 3): 3 исхода «ЛИНИЯ» - горизонтальные строки по 5 чисел в каждой; 1 исход «БЛОК» – таблица из 15 чисел. Ставка сыграет в том случае, если будет угадан один, или более исходов, в установленных интервалах попадания мяча о стол в течение одного розыгрыша пари. Сумма выигрыша, в этом случае, будет равна произведению суммы ставки на коэффициенты всех угаданных исходов, в нее входящих. Исход будет угадан в том случае, если числа этого исхода совпадут с результатом розыгрыша спортивного события «Мяч в игре - 4» в установленных интервалах определения ячеек.

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

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

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

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

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

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

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

Этапы «ЛИНИЯ» и «БЛОК» разделены на под-этапы, каждому из которых соответствует определённый интервал определения ячеек на этапе «ЛИНИЯ» с 11 по 35 включительно, на этапе «БЛОК» с 15 по 70 включительно и соответствующие им выигрышные коэффициенты (см. Таблицу коэффициентов «Теннис X»). Выигрышным исходом считается – совпадение чисел в комбинациях «линия» или «блок», в установленных организатором интервалах определения ячеек. События с соответствующими выигрышными коэффициентами.

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

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

Таблица коэффициентов «Теннис X»

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

5.52. Теннис 37

Отдельное событие «Мяч в игре - 2», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) «Теннис+» по спортивной дисциплине «Настольный теннис», организованное **Федерацией настольного тенниса Армении** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по настольному теннису, а именно, в рамках данного соревнования Букмекерская контора принимает ставки на каждое восьмое попадание мяча о теннисный стол в игровой ситуации «мяч в игре»⁷ в соответствии с подпунктом «а» пункта 8.1, раздела 8 РЕГЛАМЕНТА СПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО НАСТОЛЬНОМУ ТЕННИСУ «ТЕННИС+» «табло 1, на котором загораются 37 пронумерованных ячеек, расположенных в случайном порядке, по которым непрерывно перемещается курсор, фиксирует восьмой значимый удар мяча о поверхность стола. В момент восьмого значимого удара мяча о поверхность стола курсор останавливается, определяя тем самым ячейку с числовым значением от 1 до 37. Числовое значение соответствует количеству бонусных баллов, которые добавляются к бонусному счету текущего матча. После этого табло гаснет и через некоторое время цикл начинается заново».

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

⁷ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных «Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса» (ITTF)

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

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

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

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

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

При системных сбоях, в том числе после начала этапа спортивного события «Мяч в игре - 2», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается клиентам, а ставки сыграют в следующем этапе спортивного события «Мяч в игре - 2».

Таблица коэффициентов «Теннис 37» для ППС

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

Таблица коэффициентов «Теннис 37» для сайта интерактивных ставок

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

5.53. Теннис 80/ Теннис 80+

Отдельное событие «*Мяч в игре - 3*», на которое заключается пари, включая определение ячеек при попадании мяча о теннисный стол, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) «Теннис+» по спортивной дисциплине «Настольный теннис», организованное **Федерацией настольного тенниса Армении** в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте www.tennisliga.live.

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

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

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

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

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

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

Клиент заключает пари при помощи букмекерской карточки и игрового интерфейса терминала, в котором выбирает от 1 до 10 чисел из анимированной таблицы. Выигрыш выплачивается в кассе ППС при предъявлении Клиентом документа, удостоверяющего личность.

При системных сбоях, в том числе после начала этапа спортивного события «*Мяч в игре - 3*», происходит отмена пари, при этом сумма ставок не возвращается клиентам, а ставки сыграют в следующем этапе спортивного события «*Мяч в игре - 3*».

Таблица коэффициентов Теннис 80 для ППС

⁸ Понятие игровой ситуации «мяч в игре» закреплено в правилах вида спорта «настольный теннис», утвержденных «Международной профессиональной спортивной лигой настольного тенниса» (ITTF)

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

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

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

5.54. SuperLive–футбол

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

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

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

Ставка совершается Клиентом на так называемый **маркет** – набор из одного или нескольких исходов

Одиночные маркеты:

- Гол (Goal)
- Угловой (Corner Kick)
- Штрафной (Free kick)
- Аут (Throw In)
- Офсайд (Offside)
- Удар от ворот (Goal Kick)
- Не Гол (No Goal)
- Не Аут (No Throw In)
- Не штрафной (No Free kick)

Двойные маркеты:

- Аут – Офсайд

- Гол – Удар от ворот
- Угловой – Штрафной

Тройные маркеты:

- Аут – Гол – Угловой
- Офсайд – Штрафной – Удар от ворот

Ставка Клиента на одиночный маркет выигрывает, если он верно угадывает следующее событие в матче. В случае ставки на маркет, состоящий из нескольких событий, Клиент выигрывает, если следующим событием происходит любое из событий, входящее в состав маркета.

В случае, если выигрывает ставка, совершенная в отношении того, что определенное событие не произойдет, Клиент выигрывает, если после совершения ставки происходит любое событие, кроме указанного Клиентом в соответствующем маркете.

По ходу матча коэффициенты на маркеты могут меняться, динамика изменения коэффициентов отображается с помощью стрелочек рядом с соответствующим коэффициентом. Если коэффициент повысился, рядом с ним будет зеленая стрелочка, если понизился - красная. Ставка совершается следующим образом:

- Выбирается маркет для ставки (при нажатии на маркет открывается выбор различного номинала).
- Устанавливается сумма ставки с помощью номинала.
- Нажимается кнопка «Сделать ставку».

Для каждого маркета существует максимальная сумма ставки, которая может быть совершена Клиентом. Данная величина указана под номиналами

Минимальная сумма ставки одинакова для всех маркетов и равна наименьшему номиналу.

После нажатия кнопки «Сделать ставку» ставка проходит проверку. По окончании проверки ставка будет или принята, или отклонена. Перед приемом ставки осуществляется временная задержка - 10 секунд. Ставка принимается, если:

- Коэффициент ставки за период проверки не изменился.
- Коэффициент ставки за период проверки изменился, но у Клиента выбран режим принятия ставки «Принимать при любых изменениях коэффициентов».

Ставка отклоняется, если:

- Коэффициент ставки за период проверки изменился, и у Клиента не выбран режим принятия ставки «Принимать при любых изменениях коэффициентов».
- По окончании проверки система находится в режиме «Прием ставок приостановлен».
- По окончании проверки система находится в режиме «Матч завершен».
- Клиент попытался сделать ставку меньше указанного минимума или больше указанного максимума, определенных для совершения такой ставки.
- У Клиента недостаточно денежных средств на балансе.
- Произошла какая-то внутренняя ошибка, при этом Клиент видит сообщение «Connection error».

Причину отклонения ставки Клиент может узнать в разделе «История ставок», нажав на соответствующую ставку. В этом же разделе отображается информация по всем ставкам Клиента.

Статусы ставок:

- Ставка получена – состояние ставки от момента размещения до момента принятия/отклонения.
- Ставка отклонена – состояние ставки, в случае если не прошли внутренние проверки.
- Ставка принята. Ставка находится в таком состоянии до момента расчета.
- Выигрыш – ставка рассчитана и выиграла.
- Проигрыш – ставка рассчитана и проиграла.

- Отмена – ставка рассчитана и отменена (ставка сделана в конце матча и после нее на поле не случилось ни одного события). Выплата по ставке равна сумме ставки.

Если матч не начался, но на него идет прием ставок, все принятые ставки будут рассчитаны первым событием в матче.

Если ставка сделана в конце первого тайма и до конца тайма не произошло ни одного события, ставки будут рассчитаны первым событием во втором тайме. Если ставка сделана в конце второго тайма и до конца тайма не произошло ни одного события, ставка будет отменена.

Все ставки принимаются только на основное время матча. Если в матче может быть дополнительное время, прием ставок в дополнительное время не осуществляется. Ставки, не получившие результирующего события по итогам второго тайма, отменяются. Расчета подобных ставок первым событием из дополнительного времени не происходит.

События «красная карточка» или «желтая карточка» не предлагаются для заключения пари и никак не влияют на игровой процесс. Эти события сопровождаются на футбольном поле событием «Штрафной», которое уже является частью игры.

Событие «пенальти» не предлагается для заключения пари отдельно, данное событие рассматривается как событие «Штрафной».

Все события, случившиеся в матче, сохраняются и отображаются во вкладке «Ход матча».

Для удобства Клиентов последние три события отображаются на главной странице игры.

В один момент времени в приложении, может быть, несколько идущих матчей. Клиент может осуществить выбор матча либо через ниспадающее меню, нажав в ниспадающем меню на ссылку «ВСЕ МАТЧИ», либо выбрав в главном меню (бургер-меню в правом верхнем углу) аналогичную ссылку «ВСЕ МАТЧИ».

Для визуализации событий, происходящих на футбольном поле, в приложении разработан матч-трекер. Для объективной оценки событий, происходящих на футбольном поле, рекомендуем пользоваться трансляцией матча. Стоит учитывать, что трансляция матча может идти с небольшой временной задержкой, в таком случае события будут отображаться на матч-трекере быстрее, чем это видно по трансляции.

5.55. SuperLive-теннис

В SuperLive-теннис Клиенту предлагается угадать каким образом закончится следующий розыгрыш в теннисном матче. Возможные события в игре:

- Розыгрыш с первой подачи.
- Розыгрыш со второй подачи.
- Эйс.
- Двойная ошибка.

Для ставок предлагаются соответствующие маркеты, а также маркеты содержащие комбинации указанных исходов (аналогично superlive-футбол), правила приема и обработки ставок также аналогичны superlive-футбол.

Событие «Розыгрыш с первой подачи» считается наступившим если подающий игрок в результате первой попытки попал в зону подачи, а принимающий игрок коснулся мяча ракеткой.

Событие «Розыгрыш со второй подачи» считается наступившим, если: подающий игрок в результате первой попытки не попал в зону подачи, а в результате второй попытки попал в зону подачи, а принимающий игрок коснулся мяча ракеткой*.

Событие «Эйс» считается наступившим, если: подающий игрок попал в зону подачи с первой или со второй попытки, а принимающий игрок не коснулся мяча ракеткой**.

Событие «Двойная ошибка» считается наступившим, если: подающий игрок за две попытки не смог попасть в зону подачи.

Примечание

* Если игрок попал в зону подачи с касанием сетки, то эта подача не считается за дополнительную попытку и счет попыток продолжается с переподачи.

**** Если эйс случился при второй попытке подачи, то ставка рассчитывается эйсом, а не розыгрышем со второй попытки.**

Все ставки в игре рассчитываются только по окончанию розыгрыша, на который они были сделаны (после присуждения очка одному из теннисистов).

В данный момент N (розыгрыш номер N) Клиенту предлагается сделать ставку на розыгрыш номер N+1:

N+1 – Розыгрыш после текущего – прием ставок на него закрывается с окончанием текущего розыгрыша (присуждением очка одному из игроков в результате текущего розыгрыша).

Если в результате розыгрыша N сет (но не матч) заканчивается, то ставки на розыгрыш N+1, переносятся на следующий сет.

Если в результате текущего розыгрыша N матч заканчивается, то ставки на розыгрыш N+1 подлежат возврату.

Если ставка сделана до начала матча, то она будет рассчитана первым розыгрышем в матче.

Если матч прерван по погодным условиям, то все принятые ставки на неразыгранные подачи подлежат возврату.

Если игрок отказался продолжать игру, то все принятые ставки на неразыгранные подачи подлежат возврату.

5.56. «Автомодельный спорт»

Отдельное событие **«Форсаж»⁹**, на которое заключается пари, проходящее в рамках спортивного мероприятия (соревнования) по автомобильному спорту, организованное Федерацией автомобильного 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 автомобильным гонкам. Соревнования по автомобильному спорту, проводятся в течение календарного года и состоят из турниров, в рамках которых проводятся заезды.

Автомобили - движущиеся по трассе электромеханические устройства, окрашенные в шесть различных цветов, которые соответствуют цветам автомобилей в интерфейсе соревнований. Трасса состоит из шести дорожек-треков с номерами от 1 до 6. Автомобелями 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 моделью, соответствующей номеру дорожки на трассе. Каждый заезд состоит из 3-х кругов. Победитель заезда определяется по результату финиша третьего круга.

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 автомобильных гонок:

«Результат»

- 1-2 место – ставка на автомобиль, которая финиширует первой или второй в заезде.
- 1-3 место – ставка на автомобиль, которая финиширует первой, второй или третьей в заезде.
- 1-6 место – ставка на автомобиль, которая финиширует на выбранном с первого по шестое месте.

Пример ставки «Результат. 1-6 место»:

⁹ Официальный сайт соревнования: <https://raceliga.am/>

Сделаны две ставки:

ставка, что автомобиль №2 приедет на 4 месте;

ставка, что автомобиль №2 приедет на 5 месте.

Гонка закончилась с результатом:

1 место заняла - автомобиль №3,

2 место заняла - автомобиль №4,

3 место заняла - автомобиль №5,

4 место заняла - автомобиль №6,

5 место заняла - автомобиль №2,

6 место заняла - автомобиль №1.

В данном примере

ставка, что автомобиль №2 приедет на 4 месте – не сыграла;

ставка, что автомобиль №2 приедет на 5 месте - сыграла.

«Соревнование»

- Ставка на автомобили, которые финишируют первой и второй в заезде.

«Сумма победителей»

- Сумма ТОП2 – ставка на сумму номеров автомобилей, которые займут первое и второе место в заезде.

- Сумма ТОП3 – ставка на сумму номеров автомобилей, которые займут первое, второе и третье место в заезде.

Например:

Гонка закончилась с результатом:

1 место заняла - автомобиль №3,

2 место заняла - автомобиль №2,

3 место заняла - автомобиль №5.

Рассчитывается ТОП2 и ТОП3 с помощью сложения номеров автомобилей:

Сумма ТОП2 ($3 + 2 = 5$) равна 5.

Сумма ТОП3 ($3 + 2 + 5 = 10$) равна 10.

В данном примере сыграли ставки:

Сумма ТОП2 – 5.

Сумма ТОП3 – 10.

5.57. «Нарды Club»

Отдельное событие, на которое заключается пари, проходящее в рамках Профессионального спортивного соревнования «Турнира» по виду спорта «Нарды», организованное ООО «ПРОГРЕСС». Результаты «Турнира» публикуются на официальном сайте: <https://nards.club/results>.

В этом пари Клиент осуществляет ставку на исходы отдельных спортивных событий при проведении турнира по виду спорта «Нарды». В случае получения Клиентом выигрышного исхода, сумма выигрыша равна произведению коэффициента на сумму ставки.

В рамках данного турнира Букмекерская контора принимает ставки на число (числа), которое определится на кубике (кубиках) при проведении спортивного соревнования «Турнира» по виду спорта «Нарды», организованное ООО «ПРОГРЕСС». Всего на каждой из шести граней кубиков нанесены числа от 1 до 6. Виды ставок на исходы спортивного соревнования «Турнира» по виду спорта «Нарды», организованное ООО «ПРОГРЕСС»:

«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 2.28	Ничья 5.70	Красный 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 5.75

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.

5.58. «Нарды Сапер»

Отдельное событие, на которое заключается пари, проходящее в рамках Профессионального спортивного соревнования «Турнира» по виду спорта «Нарды», организованное ООО «ПРОГРЕСС». Результаты «Турнира» 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 данного соревнования 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

5.59. «Нарды»

Спортивное событие, на которое заключается пари, проходит в рамках соревнования по виду спорта «Нарды», организованное Общественной организацией «Всеармянская федерация по игре в нарды» в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте <https://nardsleag.am>.

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.

Кoeffициенты:

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.**

Кoeffициенты:

Чет	1,9
Нечет	1,9

- **Клиент делает ставки на событие следующего броска, при наступлении которого, на костях выпадет (не выпадет) одинаковое число точек.**

Кoeffициенты:

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.

Кoeffициенты:

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

- «Игра на повышение».

Клиент делает ставку на событие следующего броска, при наступлении которого, у костей не будет одинакового числа точек. После каждого успешного броска можно забрать свой выигрыш или продолжить игру. 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

5.60. «Повышай!»

Спортивное событие, на которое заключается пари, проходит в рамках соревнования по виду спорта «Нарды», организованное Общественной организацией «Всеармянская федерация по игре в нарды» в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте <https://nardsleag.am>.

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 можно забрать свой выигрыш или продолжить игру. 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

5.61. «Экспресс 37»

Спортивное событие, на которое заключается пари «Экспресс 37», проходит в рамках соревнования по виду спорта «Нарды», организованное Общественной организацией «Всеармянская федерация по игре в нарды» в соответствии с утвержденным официальным

национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте <https://nardsleag.am>.

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»

Порядковый номер	Бросок 1		Бросок 2		Диапазон	Номер диапазона
	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						2
35						
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						
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				
107				
108				
109				
110				
111				
112				
113				
114				
115				
116				
117				

4

118				
119				
120				
121				
122				
123				
124				
125				
126				
127				
128				
129				
130				
131				
132				
133				
134				
135				
136				
137				
138				
139				
140				
141				
142				
143				
144				
145				
146				
147				
148				
149				
150				
151				
152				
153				
154				
155				
156				
157				
158				
159				



5

160				
161				
162				
163				
164				
165				
166				
167				
168				
169				
170				
171				
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				

6

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						
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				
317				
318				
319				
320				
321				
322				
323				
324				
325				
326				
327				

10

328				
329				
330				
331				
332				
333				
334				
335				
336				
337				
338				
339				
340				
341				
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				



11

370				
371				
372				
373				
374				
375				
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				
410				
411				

12

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						14
455						
456						
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						
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				
527				
528				
529				
530				
531				
532				
533				
534				
535				
536				
537				

16

538					
539					
540					
541					
542					
543					
544					
545					
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					

17

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					
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						
648						
649						
650						
651						
652						
653						
654						
655						
656						
657						
658						
659						
660						
661						
662						
663						

664						20
665						
666						
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				
737				
738				
739				
740				
741				
742				
743				
744				
745				
746				
747				

22

748					
749					
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					
784					
785					
786					
787					
788					
789					

23

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						26
875						
876						
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				
947				
948				
949				
950				
951				
952				
953				
954				
955				
956				
957				



28

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						
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						



30

1042						
1043						
1044						
1045						
1046						
1047						
1048						
1049						
1050						
1051						
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						

31

1084						32
1085						
1086						
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						
1122						
1123						
1124						
1125						
						33

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					
1158					
1159					
1160					
1161					
1162					
1163					
1164					
1165					
1166					
1167					
					34

1168				
1169				
1170				
1171				
1172				
1173				
1174				
1175				
1176				
1177				
1178				
1179				
1180				
1181				
1182				
1183				
1184				
1185				
1186				
1187				
1188				
1189				
1190				
1191				
1192				
1193				
1194				
1195				
1196				
1197				
1198				
1199				
1200				
1201				
1202				
1203				
1204				
1205				
1206				
1207				
1208				
1209				



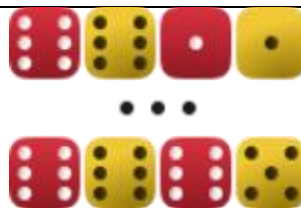
35

1210						
1211						
1212						
1213						
1214						
1215						
1216						
1217						
1218						
1219						
1220						
1221						
1222						
1223						
1224						
1225						
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						















36

1252						
1253						
1254						
1255						
1256						
1257						
1258						
1259						
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						



37

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 выпадения 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.

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

5.62. «Экспресс 38»

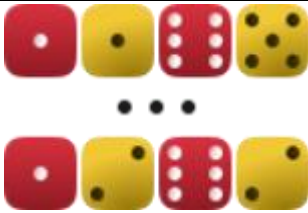
Спортивное событие, на которое заключается пари «Экспресс 38», проходит в рамках соревнования по виду спорта «Нарды», организованное Общественной организацией «Всеармянская федерация по игре в нарды» в соответствии с утвержденным официальным национальным единым календарным планом, и его результаты публикуются на официальном сайте <https://nardsleag.am>.

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»

Порядковый номер	Бросок 1		Бросок 2		Диапазон	Номер диапазона
	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				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				



	2
--	---

48						
49						
50						
51						
52						
53						
54						
55						
56						
57						
58						
59						
60						
61						
62						
63						
64						
65						
66						
67						
68						
69						3
70						
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						
138						
139						
140						
141						
142						
143						
144						
145						
146						
147						
148						
149						
150						
151						
152						
153						
154						
155						
						5

156				
157				
158				
159				
160				
161				
162				
163				
164				
165				
166				
167				
168				
169				
170				
171				
172				
173				
174				
175				
176				
177				
178				
179				
180				
181				
182				
183				
184				
185				
186				
187				
188				
189				
190				
191				

6

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				
240				
241				
242				
243				
244				
245				
246				
247				
248				
249				
250				
251				
252				
253				
254				
255				
256				
257				
258				
259				
260				
261				
262				
263				

8

264				
265				
266				
267				
268				
269				
270				
271				
272				
273				
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				

9

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						13
409						
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						

444					 	14
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						
478						
479						

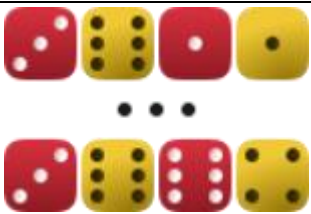
15

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					
580					
581					
582					
583					
584					
585					
586					
587					
					18


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				
614				
615				
616				
617				
618				
619				
620				
621				
622				
623				



19

624					
625					
626					
627					
628					
629					
630					
631					
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					
					20

660				
661				
662				
663				
664				
665				
666				
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				



21

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						
750						
751						
752						
753						
754						
755						
756						
757						
758						
759						
760						
761						
762						
763						
764						
765						
766						
767						



23

768				
769				
770				
771				
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				

24

804				
805				
806				
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				



25

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				
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						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						31
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						
1052						
1053						
1054						
1055						

1056						32
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						
1090						
1091						

33

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				
1124				
1125				
1126				
1127				

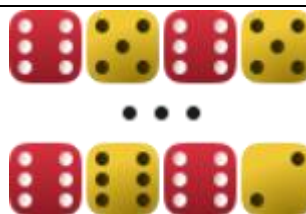
34

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					
1192					
1193					
1194					
1195					
1196					
1197					
1198					
1199					
					36

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					
1227					
1228					
1229					
1230					
1231					
1232					
1233					
1234					
1235					
					37

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						
1262						
1263						
1264						
1265						
1266						
1267						
1268						
1269						
1270						
1271						



38

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 выпадения 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.

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
----	-----------------------------------	---

5.63. 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.

5.64. 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 Форa и Тотал рассчитываются по очкам.

- В матче победит первая команда – «П1».
- В матче победит вторая команда – «П2».
- В матче победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Форa 1».
- В матче победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Форa 2».
- Ставки на общее количество очков, заработанных командами в матче – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

5.65. 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.