

СОДЕРЖАНИЕ:

- Общие положения
- Виды ставок
- Основные виды исходов, предлагаемых для заключения пари
- Условия приема ставок
- Особые условия
- Финансовые ограничения
- VIP-ставка
- Особенности правил по видам спорта
- Правила открытия и пополнения счета
- Правила начисления выигрышей и снятия денег со счетов
- Неактивные счета
- Коммуникация со Службой поддержки букмекерской сети
- Cash Out
- Приложение №7. Олимпийские игры.
- Приложение №9. Лига Чемпионов
- Приложение №11. Чемпионат мира (Чемпионат Европы)

Клиент (игрок) — лицо, заключающее деньги с оператором (Букмекерская сеть или Компания).

- Пари – это соглашение между Клиентом и Оператором, согласно которому проигравший должен корректировать свои действия строго в соответствии с правилами, установленными Оператором. Ставки принимаются в соответствии с правилами, предложенными Оператором в линии.
- Линия – список событий и их исходов по коэффициентам, предлагаемым Оператором для отыгрыша.
- Пари – денежный залог как одно из средств, гарантирующий выполнение Игроком своих обязательств перед Оператором. Ставится Игроком в кассу Оператора в качестве платы за участие в отыгрыше, включая прогнозирование исхода. Это большая проблема, с которой сталкивается игрок.
- Исход – результат события, на котором была сделана ставка.
- Шансы на победу – котировка Оператора на исходы различных событий. Этот веб-сайт управляется Keuma NV (регистрационный номер 162061) с зарегистрированным адресом Schout Bij Nacht Doormanweg 40, Кюрасао. Эта служба работает в соответствии с лицензией 8048/JAZ, выданной Кюрасао eGaming.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Букмекерская сеть принимает ставки на события спортивного и иного характера (далее события). Все ставки принимаются исключительно в соответствии с реальными правилами и являются подтверждением того, что участник знает настоящие правила и полностью с ними согласен.
2. Букмекерская сеть рассчитывает без предварительного личного уведомления вносить любые изменения и вносить в изложенные здесь правила, положения и порядок осуществления выплат. При этом условия

ранее сделанных ставок остаются неизменными, а все ставки подчиняются измененным правилам.

3. Регистрация, открытие депозита и совершение ставок разрешены только лицам, достигшим 18-летнего возраста, на возлагается полная ответственность как за законность азартных игр через Интернет в зонах их проживания, так и за предоставление сведений о выигрышах или проиграх компетентным органом своей страны.

4. Букмекерская сеть полностью доверяет информацию, предоставляет клиенту при подаче заявки на открытие счета, и несет ответственность за несоответствие вышеупомянутой информации, обработка не несет ответственности.

В целях предотвращения фактов мошенничества и других конфликтных ситуаций букмекерская сеть может предоставить примечательные случаи от клиента, подтверждающего его личность, проверки подлинности информации, предоставленной клиентом. При открытии счета клиенты соглашаются рассчитаться, в таком случае все необходимые документы для устройства букмекерской сети.

5. В случае выявления мошенничества, связанного с нарушениями операций и приема ставок, виновник влечет за собой ответственность, до уголовного преследования.

6. Открытие и пополнение счета производятся согласно правилам открытия и пополнения счета.

7. Выплаты выигрышей производятся в соответствии с правилами расчета ставок и снятия денег со счета.

8. Клиент лично несет ответственность за сохранность своего счета и президента. Букмекерская сеть гарантирует неразглашение данных клиента сотрудниками фирмы и не несет ответственности за последствия, вызванные попаданием секретных данных клиента к посторонним лицам.

Любые операции, подтвержденные вводом логина / № игрового счета и владельца счета, юридически обоснованы и имеют законную силу, при этом ограничении их исполнения, обслуживают текущий остаток игрового счета. При подозрении на наличие данной информации клиент в любое время может обратиться в администрацию букмекерской сети с запросом об изменении режима.

9. Букмекерская сеть не несет какой-либо ответственности за любой ущерб или дефекты, заявленные как понесенные в результате использования настоящего сайта или как вытекающие из его содержания.

Данное положение в равной степени относится к использованию (неправильному использованию) содержания сайта любым лицом, неспособности подключиться к сайту или использовать его, задержке в его функционировании или передаче данных, сбоям в линиях связи, любым ошибкам, опечаткам или пропускам в содержании сайта.

10. Правила по видам спорта имеют приоритетное отношение к общим правилам.

11. Несмотря на то, что мы прилагаем все усилия для того, чтобы содержание

сайта было корректным, все данные о текущем ходе событий носят исключительно информативный характер. Мы не несем никакой ответственности за возможность неточности в текущем счете матча или времени. Рекомендуется всегда использовать альтернативные источники информации. При возникновении разногласий между русскими правилами и их переводом на другие языки, текст на английском языке считается таковым.

12. Букмекерская компания запрещает регистрацию, внесение депозита и ставки гражданам Афганистана, Арубы, Австралии, Австрии, Беларуси, Бельгии, Бонайре, Кюрасао, Чехии, Германии, Франции, Германии, Венгрии, Ирана, Ирака, Израиля, Италии, Канавак Могавк Территория (Канада), Северная Корея, Пакистан, Россия, Саба, Сингапур, Словакия, Испания, Сен-Мартен, Статия, Швеция, Нидерланды, Республика Кипр, Великобритания, США.

ВИДЫ СТАВОК

Букмекерская сеть предлагает следующие виды ставок на события:

«Ординар» – ставка на прогноз исхода по одному событию.

Выигрыш по «одиночной торговле» равен сумме ставок по установленному для данного исхода событий коэффициенту.

«Экспресс» – ставка на одновременный прогноз исходов различных событий.

Выигрыш по «экспрессу» увеличивает величину ставок на коэффициент «экспресса», получаемый за счет перемножения коэффициентов исходов всех событий, вошедших в «экспресс». В «экспресс» можно включить любые последствия невзаимосвязанных событий по любым видам спорта. «Экспресс» считается выигранным, если правильно предсказывают все, без исключения, входящие в него события. Проигрыш по одному из исходов означает проигрыш всех ставок данного вида. Максимальный коэффициент по ставке типа «Экспресс» - 2000.

«Система» – полная комбинация «экспрессов» размера, двумя игроками.

Выигрыш по "системе" равен сумме выигрышей по "экспрессам", вошедшим в "систему". Максимальный коэффициент – 2000.

«Экспресс-плюс» – ежедневный дополнительный перечень событий, на исходе которого принимаются ставки с увеличенными коэффициентами на Особых условиях.

Игра по «Экспресс-плюс» позволяет значительно увеличить коэффициенты «экспрессов» в отличие от обычного материала, увеличивает скорость игрока при игре на максимальные коэффициенты «экспрессов» ($K=2000$) за счет определенного количества событий.

При осуществлении ставок игрок должен указать тип линии: «Экспресс-линия».

- Максимальные ставки – экв. \$500
- Общее количество событий в одном «экспрессе» - не менее трёх.
- Максимальный коэффициент «экспресса» – 2000.
- Не принимаются «системы».

В «экспрессах» и «системах» запрещается включать различные события одного и того же матча, различные ставки на одного и того же игрока в рамках одного турнира (например, на победу в турнире и победу в матче), даже не совместимые напрямую. Если в «экспресс» или «систему» были включены какие-либо события, связанные с параметром соответствия, то активная ставка включает возврат даже в том случае, если компьютерная программа приема ставок не заблокировала данную установку. Окончательные коэффициенты выигрыша по всем перечисленным видам ставок рассчитываются с учетом коэффициентов изменения некоторых видов исходов (попадание в форы, тоталы и т. д.), а также отмены или переноса событий на текущий момент в данных правилах. Для проведения расчетов подобных исходов используется коэффициент, равный «1».

12. Принимаются ставки на чистую победу первой команды (в линии обозначается символом «1»), ничью (обозначается «X») или победу второй команды (обозначается «2»). Ставка считается выигранной, если Вы правильно спрогнозировали исход матча.

13. Победа первой команды или ничья - означает "1X". Для победы при отправке на такой исход необходимо, чтобы первая команда не проиграла, то есть выиграла или сыграла вничью. Ничьей не будет (Победа первой или второй команды) — означает «12». Для победы по такому исходу необходимо, чтобы кто-то из соперников победил, то есть, чтобы не было ничьей. Победа второй команды или ничья - обозначается "X2". Для победы по отправке на такой исход необходимо, чтобы вторая команда не проиграла.

14. Можно сделать ставку на событие с учетом форы (обозначается «Ф»). По итогам матча игрок прибавляет к голам выбранной им команды установленную на форуме. Если после предложения результатов матча в пользу выбранной игроком команды, то ставка считается выигранной; В случае ничейного результата (с учетом форы) - ставка возвращается, а в "экспрессе" рассчитывается с коэффициентом выигрыша "1". Если результат матча в пользу противоположной команды - ставка проиграна.

15. Тотал (обозначается «Тотал» или «Т») — количество забитых мячей (заброшенных шайб и т. п.) в матче. Для победы необходим правильный прогноз: больше «Б» или меньше «М» будет забито мячей в матче. Индивидуальный тотал команды(участников) (обозначается "iTotal" или "iT") - количество забитых мячей (заброшенных шайб и т.п.) в матче одного из участников соревнования. Для выигрыша необходимо правильно указать, что больше "Б" или меньше "М" будет забито мячей в соревновании ведущих лидеров (при попадании в Тотальную ставку возвращается, а в "Экспрессе" рассчитывается с коэффициентом выигрыша "1").

16. Проход (обозначается "Проход") - выход участника в следующий раунд соревнования.

17. Результаты участия. По этим ценам необходимо угадать, доберется ли участник турнира до турнира (например, 1/8, 1/4, 1/2, финала и т. д.), или какое место займет участник в турнирной группе (группе и т. д.) . Если

заявленный в турнире участник по каким-либо причинам не участвовал в соревновании, то все ставки на события с его участием рассчитываются с коэффициентом «1».

18. В футбольных, хоккейных и баскетбольных матчах установлены различные значения для и тоталов.

19. В игре «кто выше» показывает, какая из команд занимает более высокое место в турнирной таблице по итогам соревнований. Дополнительные условия приема ставок по этой игре могут быть указаны в строке.

20. Хозяева - гости.

а) Победа хозяев или гостей в выбранных матчах с учетом форы. Победа определяется по разнице голов (очков), выбранных каждой командой хозяев и командой гостей с учетом форы.

б) Предскажите, будет ли несколько забитых (набранных) хозяев и гостей голов (очков) в выбранных матчах больше или меньше предложенной.

в) Количество победителей, гостей или никого в выбранных матчах.

Возможные и другие виды ставок.

Если один или несколько из предложенных вариантов не состоялись, прерваны или не доиграны, то ставки на «хозяева-гости» рассчитываются с коэфф. 1.

21. Двойной азиатский гандикап - это ставка на игру с Форой, в которой значение Форы (Ф) уменьшено на 0,25, но не уменьшено на 0,5, например: Ф = -0,25, +0,25, -0,75, +0,75 и др. Такая ставка интерпретируется как две («простые», «половинные») ставки с тем же коэффициентом и с ближайшими обычными значениями Фор (Ф1 = Ф - 0,25 и Ф2 = Ф + 0,25). Сумма каждой «половинной» ставки равна меньшей сумме «Двойной» ставки.

22. Двойная ставка на Тотал - это ставка на Тотал, в которой значение Тотала (Т) кратно 0,25, но не кратно 0,5, например: Т = 2,25, 2,75, 3,25 и др. Такая ставка интерпретируется как две (простые, «половинные») ставки с тем же коэффициентом и с ближайшими обычными значениями Тоталов (Т1 = Т - 0,25 и Т2 = Т + 0,25). Сумма каждой «половинной» ставки равна меньшей сумме «Двойной» ставки.

Ниже рассмотрены следующие примеры, в которых в упрощенном виде рассматриваются четыре варианта расчета таких «двойных» ставок:

Вариант 1. Обещаем, что половинные ставки выиграны игроком. В этом случае

окончательный выигрыш (S) будет $S=k \cdot C$

Где k - коэффициент выигрыша, указанный в линии,

S - окончательная ставка игрока.

Для расчета «экспрессов» применяется коэффициент $K=k$.

Вариант 2. Одна половинная ставка маленькая, а другая гарантированная возврату. В этом случае

$S=(k+1)/2 \cdot C$, а для расчета "экспрессов" будет применен коэффициент $K=(k+1)/2$.

Вариант 3. Одна половинная ставка гарантирована возврату, а другая проиграла. В этом случае

$S = 0,5 \times C$, а для расчета «экспрессов» применяют коэффициент $K=0,5$.
 Вариант 4. Обещаем, что полвинные ставки проиграют. В этом случае $S = 0$ и расчет коэффициента «экспрессов» $K=0$

Пример 1

Команда	Двойной азиатский гандикап	Коэффициент
Реал:	-0,25(0, -0,5)	2.0
Барселона:	+0,25(0, +0,5)	1,8

23.

В случае, если ставка средней величины в 200 долларов на "двойной азиатский гандикап" была сделана на: Реал-

Реал-хорошо: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа выиграли (0 и -0,5).

Выплата по лоту: $(100 * 2.0 + 100 * 2.0) = 400\$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $400/200 = 2.0$

Реальная игра вничью: вы проиграли одну "половинную" поставку первоначального двойного азиатского гандикапа и другую "половинную" ставка дает результат "возврат".

Выплата по лоту: $(100 * 0,0 + 100 * 1,0) = 100 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $100/200 = 0,5$.

Реальный проигрыш: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа проиграли.

Выплата по оплате: $(100 * 0,0 + 100 * 0,0) = 0 \$$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $0/200 =$

0,0

. Что: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа маленькие: (0 и +0,5).

Выплата по лоту: $(100 * 1,8 + 100 * 1,8) = 360 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $360/200 = 1,8$

. " ставка дает результат "возврат".

Выплата по лоту: $(100 * 1,8 + 100 * 1,0) = 280 \$$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $280/200 = 1,4$.

Барселона проиграла: вы проиграли обе «половинные» ставки первоначального двойного азиатского гандикапа.

Выплата по оплате: $(100 * 0,0 + 100 * 0,0) = 0 \$$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $0/200 = 0,0$

Пример 2

Команда	Двойной азиатский гандикап	Коэффициент
Реал:	-0,75(-0,5, -1)	2.0
Барселона:	+0,75(+0,5, +1)	1,8

24.

В случае, если ставка крупной 200\$ на "двойного азиатского гандикапа" сделана на: Реал

Реал выиграла с разницей в 2 или более голов: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа были выигрышные: (-0,5 и -1).

Выплата по отправке: $(100 * 2.0 + 100 * 2.0) = 400\$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $400/200 = 2.0$ Реальная удача

с разницей в 1 гол: вы выиграли одну "половинную" ставку первоначального двойного азиатского гандикапа, и другая "половинная" ставка дает результат "возврат".

Выплата по лоту: $(100 * 2,0 + 100 * 1,0) = 300 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $300/200 = 1,5$

Реальный проигрыш или ничья: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа проиграли.

Выплата по оплате: $(100 * 0,0 + 100 * 0,0) = 0 \$$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $0/200 = 0,0$

. повезло или ничья: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа выиграли: (+0,5 и +1).

Выплата по ставке: $(100 * 1,8 + 100 * 1,8) = 360 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $360/200 = 1,8$

Барселона проиграла с разницей в 1 гол: вы проиграли одну "половинную" поставку первоначального двойного азиатского гандикапа, и другая "половинная" ставка дает результат "возврат".

Выплата по лоту: $(100 * 0,0 + 100 * 1,0) = 100 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равным $100/200 = 0,5$

Барселона проиграла с разницей в 2 гола или более: вы выиграли обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа.

Выплата по оплате: $(100 * 0,0 + 100 * 0,0) = 0 \$$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $0/200 = 0,0$

Пример 3

Команда	Двойной азиатский гандикап	Коэффициент
---------	----------------------------	-------------

Реал:	-1,25(-1, -1,5)	2.0
Барселона:	+1,25(+1, +1,5)	1,8

25.

В случае, если ставка крупной 200 долларов на "двойной азиатский гандикап" сделана на: Реал

Реал выиграла с разницей в 2 или более голов: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа были выигрышны: (-1 и -1,5).

Выплата по отправке: $(100 * 2.0 + 100 * 2.0) = 400\$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $400/200 = 2.0$ Реальная победа с разницей в 1 гол: вы проиграли одну "половинную" ставку первоначального двойного азиатского гандикапа, и другая "половинная" ставка дает результат "возврат".

Выплата по лоту: $(100 * 0,0 + 100 * 1,0) = 100 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $100/200 = 0,5$

Реальный проигрыш или ничья: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа проиграли.

Выплата по оплате: $(100 * 0,0 + 100 * 0,0) = 0 \$$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $0/200 = 0,0$

. выиграла или ничья: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа выиграли: (+1 и +1,5).

Выплата по отправке: $(100 * 1,8 + 100 * 1,8) = 360 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $360/200 = 1,8$

Барселона проиграла с разницей в 1 гол: вы маленькую одну "половинную" поставку первоначального двойного азиатского гандикапа, и другая "половинная" ставка дает результат "возврат".

Выплата по лоту: $(100 * 1,8 + 100 * 1,0) = 280 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $280/200 = 1,4$

Барселона проиграла с разницей в 2 гола или более: вы выиграли обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа.

Выплата по оплате: $(100 * 0,0 + 100 * 0,0) = 0 \$$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $0/200 = 0,0$

Пример 4

Команда	Двойной азиатский гандикап	Коэффициент
Реал:	-1,75(-1,5, -2)	2.0
Барселона:	+1,75(+1,5, +2)	1,8

26.

В случае, если ставка средней величины в 200 долларов на "двойной азиатский гандикап" была сделана на: Реал

Реал выиграла с разницей в 3 гола или более: обе "половинные" ставки изначального двойного азиатского гандикапа выиграла: (-1,5 и -2).

Выплата по отправке: $(100 * 2,0 + 100 * 2,0) = 400$ \$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $400/200 = 2,0$

. , и другая "половинная" ставка дает результат "возврат".

Выплата по лоту: $(100 * 2.0 + 100 * 1.0) = 300$ \$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $300/200 = 1.5$ Реальный

выигрыш с разницей в 1 гол, проигравшей или ничьей: обе "половинные" ставки изначального двойного азиатский гандикапа проиграл.

Выплата по оплате: $(100 * 0,0 + 100 * 0,0) = 0$ \$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $0/200 =$

0,0

. победила, или ничья, или проиграла с разницей в 1 гол: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа выиграла: (+1,5 и +2).

Выплата по лоту: $(100 * 1,8 + 100 * 1,8) = 360$ \$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $360/200 = 1,8$

Барселона проиграла с разницей в 2 гола: вы проиграли одну "половинную" поставку первоначального двойного азиатского гандикапа , и другая "половинная" ставка дает результат "возврат".

Выплата по лоту: $(100 * 0,0 + 100 * 1,0) = 100$ \$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равным $100/200 = 0,5$

Барселона проиграла с разницей в 3 гола или более: вы выиграла обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа.

Выплата по оплате: $(100 * 0,0 + 100 * 0,0) = 0$ \$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $0/200 = 0,0$

Пример 5

Команда	Двойной азиатский гандикап	Коэффициент
Реал:	-2,25(-2, -2,5)	2.0
Барселона:	+2,25(+2, +2,5)	1,8

27.

В случае, если ставка средней величины в 200 долларов на "двойной азиатский гандикап" была сделана на: Реал

Реал выиграла с разницей в 3 гола или более: обе "половинные" ставки изначального двойного азиатского гандикапа выиграла: (-2 и -2,5).

Выплата по лоту: $(100 * 2.0 + 100 * 2.0) = 400\$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $400/200 = 2.0$ Реальная победа с разницей в 2 гола: вы проиграли одну "половинную" ставку первоначального двойного азиатского гандикапа, и другая "половинная" ставка дает результат "возврат".

Выплата по лоту: $(100 * 0.0 + 100 * 1.0) = 100\$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $100/200 = 0.5$ Реальный выигрыш с разницей в 1 гол, проигравшей или ничьей: обе "половинные" ставки изначального двойного азиатский гандикапа проиграл.

Выплата по оплате: $(100 * 0,0 + 100 * 0,0) = 0 \$$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $0/200 = 0,0$

. победила, или ничья, или проиграла с разницей в 1 гол: обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа выиграли: (+2 и +2,5).

Выплата по лоту: $(100 * 1,8 + 100 * 1,8) = 360 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $360/200 = 1,8$

Барселона проиграла с разницей в 2 гола: вы выиграли одну "половинную" поставку первоначального двойного азиатского гандикапа, и другая "половинная" ставка дает результат "возврат".

Выплата по лоту: $(100 * 1,8 + 100 * 1,0) = 280 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $280/200 = 1,4$

Барселона проиграла с разницей в 3 гола или более: вы выиграли обе "половинные" ставки первоначального двойного азиатского гандикапа.

Выплата по лоту: $(100 * 0,0 + 100 * 0,0) = 0 \$$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $0/200 = 0,0$

Пример двойных ставок на тотал

№ Ставки	Матч	Двойная ставка на Тотал	Коэффициент	Сумма
1	Милан-Ювентус	Больше 2,25 (2, 2,5)	2.0	200 долларов США
2		Меньше 2,25 (2, 2,5)	1,8	200 долларов США
3		Больше 2,75 (2,5, 3)	1,9	200 долларов США

28.

Например, если в матче было забито 2 гола, то при расчете ставок получаются такие результаты:

Ставка 1. Одна половинная ставка (Больше 2) - возврат, вторая половинная ставка (Больше 2,5) проиграла.

Выплата по ставке: $(100 * 1.0 + 100 * 0) = 100\$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $100/200 = 0.5$

Ставка 2. Одна половинная ставка (Меньше 2) - возврат, вторая половинная ставка (Меньше 2.5)) сколько

Выплата по ставке: $(100 * 1.0 + 100 * 1.8) = 280\$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $280/200 = 1.4$

Ставка 3. Одна половинная ставка (Больше 2,5) - проиграла, вторая половинная ставка (Больше 3) тоже проиграла.

Выплата по ставке: $(100 * 0 + 100 * 0) = 0 \$$, коэффициент ставки в "экспрессе" будет равен $0/200 = 0$

Ставка 4. Одна половинная ставка (Меньше 2.5) - маленькая, вторая половинная ставка (Меньше 3)) тоже маленькая

Выплата по продаже: $(100 * 1,9 + 100 * 1,9) = 380\$$, коэффициент ставки в «экспрессе» будет равен $380/200 = 1,9$

29. Букмекерская сеть оставляет за собой право предложения и другие варианты пари.

УСЛОВИЯ ПРИЕМА СТАВОК

24. Ставки принимаются на основе линии - списка предстоящих событий с предложенными букмекерской сетью котировками (коэффициентами выигрыша) по исходам данных событий.

25. Изменения в линиях (форы, коэффициенты выигрышей, тоталы, ограничения на экспрессы, на прочность ставок и т. д.) могут меняться после любых ставок, но условия ранее сделанных ставок остаются прежними. Ставки принимаются только в сумму, не превышающую остаток счета клиента.

26. Сумма ставки на любое событие не может в течение одного игрового дня (по линии, датированной одним числом) превысить указанную в линии надежность надежности. Ставки на одно и то же событие, по сумме максимальных ставок по этому событию, не принимаются.

27. Ставки принятия до начала событий. Ставки, по каким-либо причинам, сделанные после фактического начала событий, признаются недействительными и постепенно возвращаются, а из "экспрессов" происходят. Исключение ставок на "живые" события - ставки на события по ходу матча. Такие ставки соответствуют реальным до окончания событий и

рассчитываются с коэфф. 1 в том случае, если ставка по каким-либо причинам произошла после окончания события.

Обновление результатов по ходу «живых» событий носит информативный характер. Ошибочно указанный, в данном случае результат не является ошибкой для отмены ставки. Букмекерская сеть не несет ответственности за точность результатов в «живых» событиях.

28. Дата и время начала событий, указываемые в линии, носят информационный характер. Ошибочно указанная дата не является опорой для отмены ставок. В данном случае применяются обоснованные меры, если они были совершены до начала событий. Временем начала событий при расчете ставок принимается фактическое время начала событий, которые определены на основании официальных документов (сайтов, на которые ссылается компания при сборе информации) организации, проводящей соревнование, совпадение и т. д. д.

29. Букмекерская сеть не несет абсолютно никакой ответственности за перевод семьи игроков, названных команд, названных городов, где будут происходить события, в результате которых состоят деньги.

30. В случае, если произошла очевидная ошибка персонала при подготовке и публикации букмекерской линии, либо произошла явная сбой в букмекерской компьютерной программе, определяющая букмекерскую линию (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.), обнаружены обманные действия сотрудника букмекерская сеть в нарушении условий, предусмотренных настоящими Правилами, букмекерская сеть имеет право в одностороннем порядке признать недействительное заключенное соглашение о пари (в том числе заключенное до или после начала событий, которые касаются ошибки), от выполнения обязательств по такому соглашению и минимальной доходности ставок. Клиенту.

31. Клиент не может изменить или отменить вставку после размещения ее на странице и получения квитанции (сообщения на сайте о приеме ставок и ставках в номере).

32. Связи или другие технические вопросы в общении с клиентом не являются причиной отмены ставок, если ставка зарегистрирована на сервере.

33. Утеря пароля не может служить поводом для отмены ставок или запроса на выплату выигрыша.

34. Одному клиенту разрешается иметь только один игровой счет. Исключения допускаются индивидуально для каждого клиента по решению и на условиях администрации букмекерской сети. При этом клиент обязан предварительно обратиться к администрации букмекерской сети для предоставления ему такого права, обрати внимание на оскорбление.

35. Клиент не имеет права разрешать использование своего игрового счета третьего лица.

36. Букмекерская сеть запрещает свои права без объяснения причин и начальствующих письменных уведомлений вводить ограничения или отказывать в приеме ставок любому лицу.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ

37. Если событие:

1. Не началось в назначенный срок и было перенесено более чем на 36 часов со времени начала, указанного в квитанции – то все ставки на это событие рассчитываются с коэффициентом 1 (если иное не указано в правилах по измерению) спорта).

2. Было прервано и не доиграно в течение 12 часов с начала, что показано в квитанции – все ставки на исходы, результаты которых зависят от момента прерывания, рассчитываются по этим результатам, ставки на исходы, результаты которых не определяются, рассчитываются с коэффициентом 1 (если иного не указано в правилах по видам спорта).

38. В случае переноса матча на нейтральное поле ставки определяются, при переносе матча на поле команды-соперника - происходит возврат, а из "экспрессов" происходят. В случае переноса матча командой из одного города, ставки будут считаться существенными и возврату не будет, независимо от поля.

39. В случае отмены или изменения результата (протеста, допинга и т. д.) за оплату засчитывается первоначальный результат.

40. Если победителем соревнования объявляется более одного участника (команда), то ставки, сделанные на победу в соревновании этих участников (команды), рассчитываются с коэфф. 1.

41. Букмекерская сеть объявляет действительные результаты на основании официальных протоколов и других источников информации после подтверждения событий.

При возникновении спорных ситуаций, при несовпадении результатов, зафиксированных различными причинами, при их очевидных ошибках, окончательное решение по определению результатов для расчета ставок принимает букмекерская сеть.

42. В случае, когда есть основание предполагать, что ставка была сделана после того, как стал известен исход событий, либо после того, как выбранный игрок/команда получил преимущество (например, перевес в счет, замену или удаление игрока и т. д.), Букмекерская компания оставляет за собой право аннулировать данную установку (сделать возврат), как выигрышную, так и проигранную.

43. При расчете ставок на живое событие компания использует собственные данные о фактическом ходе игры. Если по каким-либо причинам (например, потеря передачи, отсутствие результатов в источниках информации и т. п.) результаты событий не могут быть установлены, то эти события будут рассчитаны с коэффициентом 1.

44. Клиент проверки обязан правильно подобрать критерии соответствия требованиям. Согласно данным правилам, как и в случае ошибки, вне зависимости от причины происшедшего и причины возникновения данной ситуации, букмекерская сеть запрещает за собой право сделать возврат ставок.

45. Если у игрока возникает отрицательный балансовый результат перерасчета ставки из-за неправильно введенного результата, его счет блокируется до уменьшения суммы отрицательного баланса на счету. В противном случае букмекерская компания оставляет за собой право прекратить прием ставок у этого игрока. Ставки, сделанные до перерасчета, остаются в силе.

46. Претензии по спорным вопросам принимаются на основании заявления в течение 10 дней со дня подведения итогов по соответствующей цене. По выполнению этого срока никакие претензии не принимаются. В спорных условиях, не признанных прецедентов, окончательное решение принимается букмекерской сети.

ФИНАНСОВЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

47. Минимальная ставка на любое событие составляет: 200KZT

48. Минимальная ставка на один вариант в системе равна 1/3 минимальной суммы на событие.

49. Максимальный коэффициент выигрыша для ставок «экспресс» - 2000. «Экспрессы», коэффициент выигрыша по этому числу максимальных, рассчитываются с коэффициентом «2000». При этом выигрыше не следует выполнять функцию Выплаты на одну поставку.

50. Максимальные ставки зависят от вида спорта и событий, определяются букмекерской сетью конкретно как для каждого события, так и для каждого вида ставок, и подлежат изменениям без предварительного письменного уведомления. Букмекерская сеть ограничивает за собой право ограничивать возможности установки событий, а также на введение и снятие отдельных ограничений по счетам отдельных игроков без уведомлений и объяснений причин.

51. Максимальная выплата на поставку равна эквиваленту 1 000 000 \$ в валюте игрового счета.

VIP-СТАВКА

52. Если Вы желаете сделать поставку на сумму, превышающую максимальный обозначенный раздел, то Вы можете оформить свою поставку как «VIP». Для того, чтобы это сделать, должны быть соблюдены следующие условия:

1. На вашем игровом счету должна быть достигнута предельная величина, превышающая обозначенный максимум раздела.
2. Сумма минимальной «VIP-ставки» составляет экв. 100 USD на валютный игровой счет.
3. Ваша ставка должна быть одиночной, экспрессом или системой.
4. К категории «VIP-ставки» не относятся ставки на «живые» события.
5. К категории «VIP-ставки» не относятся ставки, сделанные по «экспресс-линии».
6. Ваша заявка на «VIP-поставку» должна быть отправлена не позднее, чем за 20 минут до начала мероприятия.

7. При размещении "VIP ставок" есть возможность заказать размещение ставок по увеличенному коэффициенту. Воспользоваться услугой «Заказ коэффициента» возможно только при размещении ставки от 1000 USD (экв. в валюте счета).

53. Если соблюдены все необходимые условия оформления «VIP-ставок», то такая ставка будет рассматриваться букмекерской компанией на предмет возможности ее получения. Не позже, чем через 15 минут, будет принято принятое решение, и ваша поставка будет либо принята полностью, либо полностью отклонена. Как рассмотреть ставки, и принятое решение будет отражено на странице «История счета».

Обращаем ваше внимание, что если «VIP ставка» будет отклонена букмекерской компанией, то Вы,

54. Максимальные выплаты по «VIP-ставкам» составляют экв. 1 000 000 USD

ОСОБЕННОСТИ ПРАВИЛ ПО ВИДАМ СПОРТА

ФУТБОЛ

Ставки на футбольные матчи принимаются на продолжительное время, обусловленное регламентным матчем/турниром. Оно включает в себя добавочное/компенсированное время, назначенное судьей/представление встречи по истечению основного времени игры (матча/тайма). Минутами событий, состоявшихся в компенсированное/добавленное судебное время, прошло 45 или 90 минут.

1. Футбольные матчи Сначала играют как на чистую победу одной из команд или ничьей, так и с форой.

2. Предлагаются различные значения для и тоталов.

3. Игра на общее количество забитых голов («тотал»). При вхождении в «тотал» ставки рассчитываются с коэффициентом 1.

4. Для кубковых соревнований, состоящих из нескольких матчей, получается игра по проходу в следующем раунде. Проход Определен по сумме всех состоявшихся совпадений.

5. Игра «Кто лучше по забитым мячам». Для сравнения предоставлены две команды из разных матчей. Лучшей будет признана та из команды, которая забьет больше мячей. При одинаковой результативности - ставка рассчитывается с коэффициентом 1. Ставки на игру «Кто лучше по забитым мячам» не допускаются в экспрессы, системы, с привлечением предложенных команд.

6. Можно делать ставки на один «тотал» команды (при указанных коэффициентах). При попадании в "тотал" - ставки рассчитываются с коэффициентом 1.

7. Можно сделать ставку на двойной результат:

- 1X - победа первой команды или ничья;
- X2 – победа второй команды или ничья;
- 12 — победа первой команды или второй.

8. Можно сделать ставки на роспись матча:

- игра "счет матча" - предсказать итоговый счет матча;
- игра «Тайм-матч» – необходимо предсказать одновременно исход первого тайма и всего матча. В линии для обозначения этих исходов использовались начальные буквы: П – победа, Н – ничья, при этом на первом месте перехода исходит 1-го тайма, а на втором – матч. Исход 2-го тайма для расчета этой ставки значения НЕ имеет.

Пример:

- если матч завершился со счетом 1:1, первый тайм – 1:0, то выиграет исход «П1Н»
- если матч завершился со счетом 1:0, первый тайм – 0:0, то выиграет исход «НП1»
- если матч завершится со счетом 1:0, первый тайм – 1:0, то выиграет исход «П1П1»
- игра «гол в первом тайме» - предскажет, будет ли забит гол в первом тайме, «да-нет»;
- принимаются ставки на время первого гола, кто забьет первый гол, тотал первого, второго тайма, а также другие виды ставок, с извещением об этом в ежедневной линии;
- ставки на статистические показатели игрока в матче (количество голов, фолов, желтых или красных карточек и т.д.) действительны только в случае выхода игрока в стартовом составе. Забитым считается гол, забитый игроком в воротах соперника. Автоголы (голы в своих воротах) не наблюдаются.
- ставка «Хотя бы один из игроков забил 2 и более голов». Учитываются голы забитые игроками вышестоящими на замену.

9. Предлагается игра «хозяева-гости». Предскажите, больше или меньше предложенной "форы" будет разница забитых "хозяева" и "гостей" мячей.

10. Предлагается игра «Тотал тура». Предсказать краткие забитые "хозяевами" и "гостями" мячей будет больше или меньше предложенного количества. Можно сделать ставки на роспись туры:

- количество побед «хозяев»;
- количество ничьих в туре;
- количество победных «гостей»;
- количество очков «гостей» и т.д.

Если один или несколько матчей прерваны и не доиграны в течение 12 часов, ставки на «хозяева-гости» и «тотал тура» рассчитываются с коэффициентом 1.

11. Игра «хозяева-гости» и «тотал тура» не учитываются. экспрессы" с любыми другими событиями этой же туры.

12. Игра «угловые, желтые/красные карточки, фолы, удары в створ ворот, офсайды и процент владения мячом, замены»:

- Повторная желтая карточка, увлекающая за собой удаление игрока с поля, считающаяся второй желтой карточкой и красной карточкой. Удаленным с поля (получившим красную карточку) или получившим желтую карточку считается игрок, участвовавший в игре в момент наказания. Не рассматриваются карточки показанные игрокам на скамейке запасных и

персоналу (тренерам, менеджерам и т.п.). Карточки, показанные после свистка о завершении 1-го тайма, продемонстрированы во 2-м тайме. Если рядом и более игроками из разных команд показаны желтые/красные карточки в матче на основании одного игрового направления, ставки на рынке «Первая желтая/красная карточка» будут рассчитаны с коэффициентом 1. •

Угловые – назначенные, но не выполненные угловые удары не учитываются. Если судья не зачитает угловой, а запишет его еще раз, то он будет учтен только один раз.

13. Игра «Когда будет забит первый (последний) гол» в матче, с указанием временных интервалов.

Предлагается указать, в каком временном интервале будет забит первый (последний) гол в матче. При счете 0-0 - расчет с коэффициентом 1.

14. Ставка «Кто забьет следующий гол». Предлагается три исхода: «Команда 1», «Команда 2», «Никто не забьет».

15. Игра «Самый результативный матч», «Наименьший результативный матч», «В каком матче будет забито наибольшее (наименьшее) количество голов». Из указанных матчей следует выбрать тот, в котором будет забито наибольшее/наименьшее количество голов. Если наибольшее/наименьшее количество голов забито в двух или более матчах, ставки на эти матчи рассчитываются с коэффициентом 1. В течение 12 часов все ставки по игре «Самый результативный матч», «Наименьший результативный матч», «В каком победителе будет наибольшее (наименьшее) количество голов» рассчитываются с коэффициентом 1.

16. При определении статистических показателей математических результатов для определения Информация о результатах размещена на сайте <https://www.whoscored.com/>.

В случае поступления информации на данный ресурс, расчет статистических показателей будет производиться на основе альтернативного источника <https://www.flashscore.com/>.

В случае возникновения ситуации, когда ни один из этих ресурсов не предоставляет информацию по статистическим показателям, компания оставляет за собой право на осуществление на основе внутренних/альтернативных источников расчета.

17. Ставки на событие, которое произошло первым в текущий игровой период.

- Предлагается угадать, что произошло раньше в этом интервале: аут, фол, удар от ворот, угловой, офсайд, гол или ничего из показанного.
- А также популярные сравнения различных статистических показателей, в результате которых получается, что происходит раньше в текущем игровом интервале.

Например, аут, фол или ничего из показанного.

Для целей расчета произошли следующие события:

- угловой – в случае фактически выполненного удара с угловой отметки;
- удар от ворота – в случае фактически выполненного удара от ворота;

- аут – в случае фактически выполненного вброса аута;
- офсайд – в случае фактически выполненного свободного удара после фиксации офсайда;
- фол – в случае фактически выполненного штрафного или свободного удара после фиксации нарушения правил;

Для целей расчета времени учета каждого события учитывается:

- аут – время в момент фактического выполнения вброса аута;
- фол – время в момент фактического совершения штрафного или свободного удара после фиксации нарушения правил;
- удар от ворота – время в момент фактического совершения удара от ворота;
- угловой – время в момент фактического выполнения удара с угловой отметки;
- офсайд – время в момент фактического выполнения свободного удара после фиксации офсайда;
- гол - время по таймеру засчитанного взятия ворот (пересечения мячом по линии ворот).

Расчет будет производиться на основе таймера телевизионной трансляции по ТВ-каналу, который будет указан в комментариях к конкретному совпадению на линии. Таймер на линии запускается синхронно с таймером указанного канала и считается основным таймером для расчета моментов временного включения таймера в телевизионной трансляции.

В спорных ситуациях для определения окончательного решения будет применена информация о сопоставлении, полученная букмекерской конторой из внутренних источников.

18. Что случилось раньше в первых 5 минутах матча.

Правило распространяется на ставки, сделанные до начала матча (ставки на прематч, для ставок в реальном времени, см. п. 18).

Предлагается указать событие, которое произошло раньше в течение первых 5 минут матча:

- Забитый гол;
- Назначенный угловой;
- Назначенное пенальти;
- Показанная карточка;
- Ничего из вышеперечисленного.

Ставки, сделанные на первые 5 минут матча, будут рассчитаны с учетом событий, произошедших во временной период с первой по пятую минуту включительно (с 0:00 по 5:00).

- Мяч должен быть забит в воротах в отведенный временной период, чтобы ставка оказалась выигрышной. Гол не будет учитываться, если удар был нанесен в отведенный временной период, гол был забит вне этого периода.
- Угловой должен быть назначен в отведенный временной период. Угловой будет засчитан, если его назначат.
- Пенальти должен быть назначен в отведенный период времени. Пенальти не будет учитываться, если причина назначения пенальти возникает в отведенный временной период, а его назначение - нет. Пенальти будет

учитываться при фундаментальном, если оно было назначено в отведенный период времени, а его непосредственная попытка реализации - нет.

- Красные или желтые карточки будут засчитаны в тот момент, когда они были показаны, а не в момент нарушения. Карточка не будет учитываться при существенном, если причина ее показа появляется под отведенным временным периодом, а ее непосредственное влияние – нет. Учитываются только те карточки, которые были показаны игрокам, присутствующим в игре в момент настройки.

Назначенные пенальти будут считаться выигрышным выбором при обосновании, если пенальти было назначено до того, как судьей была выявлена карточка за нарушение.

19. Европейский гандикап. Предлагается привести результат матча с учетом европейского гандикапа. При поставках на европейский гандикап игра начинается условно с определенного счета, указанного в объяснении гандикапа. Итоговый результат для таких ставок рассчитывается путем сложения счета на матч и значения гандикапа.

Европейский гандикап не предполагает частичного или полного возврата ставок, игрок может либо отказаться от ставки в полном объеме, либо проиграть всю сумму ставки.

21. Варианты исходов при поставках на европейский гандикап:

- Победа хозяев с учетом гандикапа;
- Ничья с учетом гандикапа;
- Победа гостей с учетом гандикапа.

Для выигрышной ставки с гандикапом необходимо, чтобы с учетом гандикапа матч завершился победой команды выбранного игрока или же ничьей в случае выбора ничьи.

Пример 1.

Гандикап (0-2) – ставка, предполагающая, что после окончания матча к забитым хозяевам голами прибавляется 0, а к мячам гостей – 2, после чего происходит расчет ставок.

- Исход «победа хозяев с учетом гандикапа» будет выигрышным, если матч закончится победой хозяев в 3 и более голов, например 3-0 (3-2 с учетом гандикапа 0-2), 4-1 (4-3 с учетом гандикапа 0-2) и т.д.

- Исход «ничья с учетом гандикапа» будет выигрышным только при победе хозяев в ровно 2 мяча, например 2-0 (2-2 с учетом отдельного гандикапа 0-2), 3-1 (3-3 с учетом предыдущего гандикапа 0-2) и т.д.

- Исход «победа гостей с учетом гандикапа» будет выигрышным, если команда гость не проиграет с разницей более 1 мяча, сыграет вничью или выиграет, например 1-0 (1-2 с учетом гандикапа 0-2), 2-2 (2-4 с учетом соединения гандикапа 0-2), 1-2 (1-4 с учетом соединения гандикапа 0-2) и т.д.

Пример 2.

Гандикап (1-0) – ставка, предполагающая, что после окончания матча к забитым хозяевам голами прибавляется 1, а к мячам гостей – 0, после чего происходит расчет ставок.

- Исход «победа хозяев с учетом гандикапа» будет выигрышным при любом

победе хозяев или ничьей, например 1-0 (2-0 с учетом физического гандикапа 1-0), 2-2 (3-2 с учетом гандикапа 1-0) и т.д.

- Исход «ничья с учетом гандикапа» будет выигрышным только при победе гостя ровно в 1 мяч, например 0-1 (1-1 с учетом каждого гандикапа 1-0), 2-3 (3-3 с учетом каждого гандикапа 1-0)) и т.д.

- Исход «победа гостя с учетом гандикапа» будет выигрышным только при победе гостя в 2 и более мячей, например 0-2 (1-2 с учетом гандикапа 1-0), 1-4 (2-4 с учетом гандикапа 1) -0) и т.д.

22. Безголевые временные промежутки. Если в матче забито n голов, то минут, на которые были забиты голы, проводится временная продолжительность матча (от 0 до 90 минут) на $n+1$ безголевых временных промежутков. Длины безголевых временных промежутков рассчитываются как разница между минутами первого гола и начала матча, минутами постепенно забитых голов и минутами конца матча и последнего гола. Начало матча – 0 мин.

Если в матче не было забито голов, то считаем, что в матче одна безголевая продолжительность 90 минут.

Пример 1.

Если матч в основное время завершился со счетом 0:0, то таким образом в матче была всего 1 безголевая длина четверти за 90 минут.

Пример 2

Если в матче забито 2 гола: на 23 и 62 меньше. В таком случае в матче было всего 3 безголевых промежутка: 23 минуты (23-0), 39 минут (62-23) и 28 минут (90-62).

Пример 3

Если в матче забито 3 гола: на 15, 45 и 90. В таком случае в матче было всего 4 безголевых промежутка: 15 минут (15 – 0), 30 минут (45 – 15), 45 минут (90–45) и интервал в 0 минут (90–90), поскольку от момента как забили гол до свистка о завершении матча, был еще отрезок времени.

22. Киберфутбол

Прием ставок проводится на компьютерную игру FIFA (футбольный симулятор, в котором принимают участие 2 игрока).

Матчи поддерживаются настройками игры «2 тайма по 5 минут», функцией «Новичок».

В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединений и т.п.) и назначению переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются в соответствии с общими правилами расчета ставок на прерванные события.

Ставки на матч-переигровку принимаются как на новое событие, если из-за технической неисправности прерывается видеотрансляция событий (разрыв соединения, DDoS и т.п.), то это не является препятствием для отмены ставок, кроме событий, при которых невозможно узнать окончательный результат матча. .

<https://esports-battle.com/>

ХОККЕЙ

1. Хоккейные матчи Новая игра как на чистую победу одной из команд или ничьей, так и с форой.
2. Можно играть на общей кол-во заброшенных шайб («тотал»). При вхождении в «тотал» ставки на победу рассчитываются с коэффициентом 1.
3. Предлагаются различные значения для и тоталов.
4. Ставки на хоккейные матчи принимаются только на длительное время, за исключением отдельных оговоренных случаев.
5. Игра на результативность периодов. Предлагается определить, какой из периодов результативнее.
6. Можно делать ставки на общую сумму одной команды. Приании в тотал ставки рассчитываются с коэффициентом 1.
7. Можно делать ставки на раскраску матча:
 - игра как на чистую победу одной из команд или ничьей, так и с форой в конкретном периоде матча;
 - игра на общее количество заброшенных шайб в конкретном периоде игры;
 - принимаются ставки на время первого гола, который забросит первую шайбу, а также другие виды игр;
 - принимаются ставки на общее количество очков, выбранных игроком по системе гол+пас в конкретном матче;
 - Ставки на броски в створ ворот игроков, штрафное время, определяют показатели, принимаемые с учетом дополнительного времени, без учета послематчевых буллитов (для матчей под эгидой НХЛ, в т.ч. Кубок мира). В матчах, проходящих под эгидой Международной федерации хоккея (ИИХФ), ставки на броски в створ ворот, штрафное время, делают показатели игроков приемлемыми на продолжительное время.
 - ставки на вбрасывания принимаются на выигранные вбрасывания, за исключением специально оговоренных случаев.
8. Предлагается игра «хозяева-гости».
 - предсказать разницу забитых "хозяевами" и "гостями" шайбы - будет больше или меньше предложенной "форы";
 - предсказать сумму забитых "хозяевами" и "гостями" шайб - будет больше или меньше предложенного количества;
 - обеспечены игры на роспись тура (предсказать кол-во заброшенных шайб "хозяев", кол-во заброшенных шайб "гостей", кол-во победа "хозяев", кол-во ничьих, кол-во побед "гостей", кол-во очки «хозяев», кол-во очков «гости» и др.)
9. Если один или несколько матчей прерваны и не доиграны, то ставки на игру «хозяева-гости» рассчитываются с коэффициентом 1.
10. Игра «хозяева-гости» не принимается в «экспрессы» с любыми другими событиями этой же туры.
11. Игра «волевая победа» в матче. Одержавшей «волевою победу» считалась команда, уступавшая в счете по ходу матча, но одержавшая победу в течение длительного времени.
12. Игра «Когда будет забит первый (последний) гол» в матче, с указанием

временных интервалов.

Предлагается указать, в каком временном интервале будет забит первый (последний) гол в матче. При счете 0-0 - расчет с коэффициентом 1.

13. Ставка «Кто забьет следующий гол». Предлагается три исхода: «Команда 1», «Команда 2», «Никто не забьет».

14. Если хоккейный матч по каким-либо причинам не сыгран в объявленный день, ставки рассчитываются с коэффициентом 1.

15. Киберхоккей

- Прием ставок проводится на компьютерную игру НХЛ (хоккейный симулятор, в котором принимают участие 2 игрока).

- Матчи выполняются с настройками игры «3 периода по 3 минуты», сложности игры и режима «Полупрофи», режима игры «Аркада». В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединений и т.п.) и назначению переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются в соответствии с общими правилами расчета ставок на прерванные события. Ставки на матч-переигровку принимаются как на новое событие.

- Если из-за технической неисправности прерывается событие видеотрансляции (разрыв соединений, DDoS и т.п.), то это не является опорой для сохранения ставок, кроме событий, при которых невозможно узнать результат матча.

16.

www.nhl.com Оф. сайт НХЛ

www.sm-liiga.fi Оф. сайт СМ-лиги, Финляндии

www.hokej.cz Оф. сайт федерации хоккея Чехии

www.sehv.ch Оф. сайт федерации хоккея Швейцарии

www.hockey.no Оф. сайт федерации хоккея Норвегии

www.swehockey.se Оф. сайт федерации хоккея Швеции

www.penny-del.org/ Оф. сайт ДЕЛ-лиги, Германия

www.hockeyslovakia.sk/ Оф. сайт федерации хоккея Словакии

www.ishockey.dk Оф. сайт федерации хоккея Дании

www.hockey.by Оф. сайт федерации хоккея Республики Беларусь

ТЕННИС

1. В теннисных матчах обеспечивается:

- чистая победа игрока в матче;
- по конкретному счету по сетам;
- на игру с форой по игрокам в матче, сете;
- на игру с форой по сетам в матче;
- общее количество игроков в матче, сет;
- на кол-во эйсов игрока в матче;
- на кол-во двойных ошибок игрока в матче;
- о победе игрока в сети;
- предсказать, будет ли тай-брейк в матче (счет 7:6 или 6:7).

2. В режиме live также возможны ставки:

- кто выиграет n-ое очко в игре (следует различие количества очков в игре и счёта в игре: так, если счётчик в игре 15:15, то в игре разыграно 2 очка, а не 30, при этом сейчас в игре разыгрывается 3-е очко, а дальше будет разыграно 4-е очко)
- будет ли в игре счёт 40:40 (означает, что по ходу розыгрыша очков в игре происходит счёт 40:40).
- с каким счетом завершится гейм (при этом П1:15 означает, что игра выиграет 1-го теннисиста, а второй выиграет в игре 1 очко; 40:П2 означает, что игра выиграет 2-го теннисиста, после того как в игре был счет 40:40), и т.п.

3. Кто первым выиграет геймов в сети, и т.д.

4. При расчете ставок на live-события компания использует собственные данные о фактическом ходе игры. Если по каким-либо причинам (например, потеря трансляции, отсутствие результатов в источниках информации и т.п.) результаты событий не могут быть установлены, то эти события будут рассчитаны с коэффициентом 1. спустя 24-х часов после окончания этого события.

5. Все ставки на матч сохраняют силу до окончания турнира, в рамках которого они проходят.

6. Данные о покрытии кортов являются информативными, при замене покрытий все ставки на матч сохраняют свою силу. Претензии относительно неверной информации по покрытию кортов на линии БК не принимаются.

7. Если в теннисном матче один из участников по какой-либо причине отказывается от продолжения игры или дисквалифицирован, то:

- если полностью сыгран, хотя бы один сет:
- все ставки на победу в матче турнира действительными, в этом матче победитель матча определяется в соответствии с судейским решением;
- все ставки, фактически завершились к моменту прерывания матча, с учетом существенных обстоятельств;
- все ставки на матчи на форуме по играм и сетам изменения возврата независимо от счета.
- если полностью не сыгран первый сет:
- все ставки на матч поворота возврата, за исключением фактически завершившихся к моменту прерывания матча.

Пример 1.

Матч Надаль – Джокович.

Матч прерван при счете (6:4 4:4).

Ставка на 1-й сет "Джокович с форой +1,5" - проиграна;

Ставка "тотал 2-го сета" больше 7,5 - выиграна;

Ставка "тотал 2-го сета" меньше 8,5 - возврат;

Ставка "тотал 2-го сета" больше 9,5 - возврат;

Ставка "тотал матча" больше 19,5 - возврат;

Ставка "тотал матча" меньше 17,5 - проигрыш (т.к. фактически сыграно уже 18 геймов).

Пример 2.

Матч Надаль – Джокович.

Матч прерван в первом сете со счетом 5:5.

Ставка на 1-й сет "Джокович с форой + 2,5" - возврат;

Ставка на 1-й сет "Надаль с форой - 2,5" - возврат;

Ставка "тотал 1-го сета" больше 9,5 - выиграна;

Ставка "тотал 1-го сета" больше 10,5 - возврат;

Ставка "тотал 1-го сета" меньше 10,5 - возврат;

Ставка "кто первым выиграет 4 игры" - рассчитывается в соответствии с результатами.

8. В случае изменения регламента (планировавшийся из пяти сетов в матче, выигравшего из трех или наоборот), делаются ставки на:

- победу игрока в первом сете;
- победа игрока в матче;
- форум по играм на первый сет;
- общая первая сета;
- рассчитываются по инвестиционным коэффициентам, а все остальные оценивают текущую доходность.

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

10. Если в соревновании первое место поделено на 2-х и более участников, то ставки, сделанные на победу в турнире этих участников, рассчитываются с коэффициентом 1.

11. Если в матче вместо решающего сета играет так называемый "чемпионский тай-брейк" (укороченный гейм до 10 выигранных очков), то счет 3-го сета рассчитывается как 1-0 по геймам. Соответственно, общий тотал матча по геймам и форумам по геймам рассчитывается на основании счета 1-0 в 3-м сете.

АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ

1. В последнем футболе нужно сыграть на чистую победу одной команды, а также с учетом «форы». Ставки на прием матча с учетом овертайма, если в линии не указано иное.

2. Можно также сделать ставку на «тотал» (суммарное количество очков выбранных команд в матче). Приании в "тотал попадания" - возврат ставок.

3. "Покупок" при поставках на американский футбол нет.

4. Если совпадение по каким-либо причинам не сыграно в объявленный день - возврат.

БЕЙСБОЛ

1. Ставки на тоталы и форы существенными, если в игре проведено не менее 7-ми иннингов (6,5, если в счете лидирует команда хозяев). Если игра прервана или отложена в дополнительных иннингах, ее исход определяется

по счету, зафиксированному после последнего полного иннинга, за исключением тех случаев, когда команда хозяев сравнивает счет или выходит вперед во втором часу иннинга. При этом победитель определен по счету, зафиксированному на момент прерывания игры.

2. Ставки на исход первых 5-ти полных иннингов рассчитываются на основании результата, зафиксированного после 5-ти полных иннингов.

3. Минимальная продолжительность игры для признания ставок действительно составляет 5 иннингов, за исключением тех случаев, когда команда хозяев ведет в счете после 4,5 иннингов.

4. Если перед началом игры произойдет замена питчера, все ставки в игре не повлияют на расчет.

5. Если по каким-либо причинам игра не была проведена в назначенный срок и была перенесена более чем на 36 часов с момента начала, указанного в купоне, то все ставки по этой игре рассчитываются с коэффициентом 1.

6. Если игра прервана и отложена более чем в 12 часов со времени начала, указанного в купоне, победитель определяется по счету, зафиксированному после последнего полного иннинга, за исключением тех случаев, когда команда хозяев сравнивает счет или выходит вперед во втором часу иннинга. При этом победитель определен по счету, зафиксированному на момент прерывания игры. Если игра прерывается после того, как команда хозяев-сопоставителей дает счет, ставки рассчитываются с коэффициентом 1.

7. Если игра не доиграна по каким-то причинам (дождь, другие погодные условия или внешние причины), ставки на победителя рассчитываются по результату на данный момент прерывания, если этот результат подтверждает обоснованность данного турнира как окончательный. Если тот же официальный источник не подтверждает результат как окончательный, все ставки в данной игре рассчитываются с коэффициентом 1.

8. В ничьей ставке на победу любая из команд рассчитывается с коэффициентом 1.

БАСКЕТБОЛ

1. Ставки на баскетбольные матчи принимаются с учетом овертаймов (ОТ) в случае ничьей в течение длительного времени, кроме ставок на чистую победу и ничью (1,X,2) - на эти исходы ставки принимаются только в течение длительного времени. В баскетбольных матчах, где регламентом турнира для определения победителя предусмотрены две игры (дома и на выезде), матч может завершиться вничью без овертайма. Овертайм, назначаемый по сумме результатов двух матчей, наблюдается только в ставках на выходе в следующем раунде (проходе).

Пример 1: матч-офф (согласно регламенту плей-офф, победитель противостояния определяется по сумме двух встреч), 1-й матч завершается со счетом 79-71 (без ОТ), второй матч – 80-80 (без ОТ). Во втором матче овертайм НЕ предусмотрен регламентом, так как счет по сумме двух встреч 159 – 151, как итог Проход первой команды.

Пример 2: матч-офф (согласно регламенту плей-офф турнира, победитель противостояния определяется по сумме двух встреч), 1-й матч завершается со счетом 85-80 (без ОТ), второй матч – 96-91 (без ОТ). По сумме двух встреч 176 – 176. Во втором матче включаются Овертайм, для определения команды, которая пройдет в следующем этапе (данный ОТ не учитывается при расчете ставок на матч, кроме исхода «Проход»).

3. Тотал (общий, индивидуальный). Предлагается игра на общее количество набранных очков в матче командами суммарно и индивидуально.
4. В отдельных матчах Новая игра по четвертям. Также предоставляются ставки на последнюю результативную и нерезультативную четверть.
5. Количество очков, подборов, выбранных игроком одной из команд, согласно линии. В случае невыхода игрока на поле - возврат.
6. «Дуэль игроков». В этой игре угадайте, кто из игроков выберет больше очков, передач или наборов. В случае, если один из игроков не принял участия в матче - возврат по всем ставкам. Расчет ставок происходит согласно официальному протоколу (с учетом овертайма).
7. Рынок «Перформанс» игроков в баскетболе включает в себя совокупность очков, подборов и результативных передач, показанных игроком. Блок-шоты и перехваты на рынке "Перформанс" не наблюдаются. Расчет ставок происходит согласно официальному протоколу (с учетом овертайма).

ВОЛЕЙБОЛ

1. Форы и тоталы на матч отображаются в очках, если в линии не указано иное.
2. В волейбольном матче 1-4 сеты играют до 25 очков, если не указано иное.
3. Ставки принимаются:
 - на победу в матче или в сете;
 - тотал матча или сета;
 - на форуме в матче или в сете;
 - будет ли тай-брейк в матче (тай-брейком в волейбольном матче называется пятая партия).
4. Если изменен регламент матча (1-4 сеты играли до 21 очка или наоборот), делается ставка на:
 - победу команды в матче;
 - победа команды в сети;
 - подлинность счета матча;рассчитываются по национальным коэффициентам, а все остальные оценивают валютную доходность.
5. «Золотой сет» не учитывается при расчете матча.

ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ, НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС, БАДМИНТОН

1. Форы и тоталы на матче указываются в очках, если не указано иное.
2. Ставки принимаются:
 - за победу в матче или в сете;
 - тотал в матче или сете;
 - на форуме в матче или в сете;

• будет ли тай-брейк в матче (тай-брейком в волейбольном матче называется пятая партия).

3. Если матч был прерван или же одна из команд по какой-либо причине отказалась от продолжения игры или она была дисквалифицирована, то: если полностью сыгран, хотя бы один сет:

- все ставки на победу в матче турнира действительными, при этом победитель матча определяется в соответствии с судейским решением;
- все ставки, фактически завершились к моменту прерывания матча, с учетом существенных обстоятельств; - все ставки на матчи на форуме по играм и сетам изменения возврата независимо от счета.

если полностью не сыгран первый сет:

- все ставки на исходы, результаты определяются к моменту прерывания матча, рассчитываются по этим результатам, а ставки на исходы, результаты которых не зависят, рассчитываются с коэффициентом 1.

Пример расчета ставок на пляжном воле в ситуации, когда вторая команда отказалась продолжить по причине травмы: Матч был прерван во втором сете при счете –1:0 (21:15, 19:20):

ставка на «тотал 2-го сета больше (38,5)» – выигрышная

ставка на «тотал» 2-го сета меньше (38,5)» – проигрыш

ставка на «тотал 2-го сета больше (40,5)» – возврат

ставка на победу второй команды – проигрыш

ставка на «фору первой команды в матче (-5,5)» – возврат

4. Пример расчета ставок в ситуации, когда матч был прерван или одна из команд отказалась от продолжения игры или была дисквалифицирована:

Матч был прерван после первого сета с фиксированным счетом – 17:15,

ставка была сделана на тотал больше 30,5 – такая ставка будет рассчитана как выигрыш. Если же ставка была сделана на тотал больше (36,5) – быстрая

ставка будет рассчитана с коэффициентом 1.

ВОДНОЕ ПОЛО, ГАНДБОЛ, ПЛЯЖНЫЙ ФУТБОЛ, ФЛОРБОЛ, ФУТЗАЛ, ХОККЕЙ НА ТРАВЕ

Ставки на эти виды спорта требуют на данный момент, установленное условие матча, если не указано иное.

ФОРМУЛА-1, НАСКАР, МОТО ГРАН-ПРИ

В «Формуле-1», «НАСКАР», «Мото Гран-при» предоставляются следующие виды ставок

1. Ставка на победителя гонки. Победителем считается гонщик, занявший первое место в итоговой классификации.

2. Ставка на место гонщика в итоговом протоколе.

3. Игра «Закончит - не закончит». Предлагается сказать, закончится или не закончится конкретный гонщик дистанцию. Если гонщик классифицировал, - значит, он закончил гонку.

4. Игра «Быстрейший круг». Необходимо предсказать, кто из гонщиков быстрее всех проедет один круг.

5. Игра «Кто выше». В предложенных парах следует назвать гонщика, который выступит лучше. При этом лучшим считается гонщик, занявший по итоговому протоколу более высокое место. Если оба гонщика сошли с расстояния, лучшим считается гонщик, прошедший больше кругов (если оба гонщика сошли на одном круге — ставки возврата).

6. Игра «Какая команда лучше в гонке». В предложенных парах команды (в каждой бригаде по два гонщика) также предсказывает, какая команда выступит лучше. При этом лучшей будет считаться команда:

- у которых больше гонщиков закончили гонку и были классифицированы;
- При таком количестве классифицированных гонщиков определяется лучшая команда по сумме мест, занятых гонщиками этой команды. Чем меньше эта длина, тем лучше выиграла команда (при одинаковой сумме – ставки доходности).

Если после выхода ежедневной линии по каким-либо причинам произойдет замена гонщиков в командах, то ставки, сделанные на этой команде, постепенно вернутся.

7. Места гонщиков развиваются по официальному итоговому протоколу, опубликованному сразу после окончания гонок. Последовавшие после гонок дисквалификации гонщиков и изменения в протоколе в расчете не принимаются.

8. Прогревочный круг входит в зачет гонки.

9. В спортивных мероприятиях по ставкам на победителя и подиуме проводится процедура награждения.

10. Все ставки сохраняют силу до окончания этапов, не зависящих от возможного переноса времени начала и его даты.

11. Также предоставляются следующие виды ставок на квалификацию:

12. Ставка на квалификацию победителя. Победителем считается гонщик, занявший первое место в указанной квалификации.

13. Игра «Кто выше». В предложенных парах следует назвать гонщика, который выступит лучше. При этом лучшим считается гонщик, показавший лучшее зачётное время квалификационного круга и занявший по протоколу более высокое место в указанной квалификации.

14. Ставки на пилота, а также для сравнения данного пилота с другими гонщиками, не показавшим зачетное время квалификационного круга в указанной квалификации, движение возврата.

15. Проверить правильность результатов Вы можете на следующих сайтах:

www.formula1.com

www.nascar.com

<https://www.motogp.com/>

UFC

1. Предлагаются следующие виды:

- На турнирах игры UFC, в случае отсутствия ставок на победу. Участники рассчитываются с коэффициентом «1». Остальные исходы рассчитываются по фактическому результату.
- победа - включает в себя победу судейского судьи, победу нокаутом,

победу техническим нокаутом, победу техническим решением с учетом очков, дисквалификацию соперника или его отказ, победу болевым/удушающим приемом или сдачей соперника;

- досрочная победа - включает в себя нокаут, технический нокаут, дисквалификацию соперника или его отказ, победу болевым/удушающим приемом или сдачу соперника;
- Продолжительность боя. Предлагается предсказать кол-во проведенных раундов. Половиной 5-ти минутный раунд считается 2 мин. 30 сек. Следовательно, 2,5 раунда - это будет 2 минуты 30 секунд 3-го раунда. В случае, если поединок заканчивается ровно в середине (2 мин 30 секунд) раунда, ставка «больше/меньше» на общее количество состоявшихся раундов возвращается игрокам.
- победа в раунде - если боец отказался продолжать бой в перерыве между раундами, либо после удара гонга, либо в начале следующего раунда, не выходит на него, то выигранным считается последний проведенный раунд.
- Если кол-во раундов изменилось, ставки на исход боя и метод его достижений остаются в силе, а ставки на кол-во раундов постепенно возвращаются.

КИБЕРUFC

Прием ставок осуществляется на компьютерную игру UFC (симулятор боевых искусств, в котором принимают участие 2 игрока).

Матчи проводятся с настройками игры «3 раунда по 3 минуты», сложности игры «Легенда», режима матча «Ускоренный», борьбы и болевых приемов «Без подсказок».

В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединений и т.п.) и назначению переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются в соответствии с общими правилами расчета ставок на прерванные события.

Ставки на матч-переигровку принимаются как на новое событие.

Если из-за технической неисправности прерывается событие видеотрансляции (разрыв соединений, DDoS и т.п.), то это не является препятствием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать окончательный результат матча.

<https://www.facebook.com/esportsbattleufc>

БОКС/ЕДИНОБОРСТВА

1. Предлагаются следующие виды игр:

- Победа - включает в себя победу судейского судьи, победу нокаутом, победу техническим нокаутом, победу техническим решением с учетом очков, дисквалификацию соперника или его отказ. , победа болевым/удушающим приемом или выдача соперника;
- Досрочная победа - включает в себя нокаут, технический нокаут, дисквалификацию соперника или его отказ, победу болевым/удушающим приемом или сдачу соперника;

- Продолжительность боя. Предлагается сказать кол-во раундов. При расчете наблюдается кол-во только полных завершившихся раундов;
- победа в раунде - если боец отказался продолжать бой в перерыве между раундами, либо после удара гонга, либо в начале следующего раунда, не выходит на него, то выигрышным считается последний проведенный раунд.
- Если кол-во раундов изменилось, ставки на исход боя и метод его достижений остаются в силе, а ставки на кол-во раундов постепенно возвращаются.
- В смешанных боевых искусствах (единоборствах), в случае ничьи ставки на победу участников рассчитываются с коэффициентом «1». Остальные исходы рассчитываются по фактическому результату.

АВСТРАЛИЙСКИЙ ФУТБОЛ

1. В австралийском футболе следует играть на победу одной команды в матче, а также на победу с учетом «форы». Ставки на допуск к матчу без учета овертайма, если на линии не указано и не указано. Если матч закончился вничью, по всем ставкам победа в матче произошла возвратом.
2. Можно также сделать ставку на «тотал» (суммарное количество очков, выбранных командами в матче). Приании в "тотал попадания" - возврат ставок.
3. При поставках на "фору" и "тотал" возможна покупка.
4. Также предоставляются ставки на четвертьфинал и половину матча.

КЕНО (20 из 80) (Украина)

В лотерее «Кено» можно сделать следующие виды ставок:

- выпадет или не выпадет текущий номер;
- первый выпавший номер – больше или меньше предлагаемого тотала;
- последний выпавший номер – больше или меньше предложенного тотала;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший наименьший номер;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший первый номер;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший наибольший номер;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший последний номер;
- наименьший номер: больше или меньше предлагаемого тотала;
- наибольший номер: больше или меньше предлагаемого тотала;
- большие номера: больше или меньше предлагаемого объема;
- количество номеров: больше или меньше предлагаемого объема;
- количество номеров: четных > нечетных, нечетных > четных, четных = нечетным.

1. Коэффициенты предложенных видов ставок указываются на ежедневной линии.

2. В «Экспрессы» не включены игры лотереи «Кено» в пределах одного тиража.

Статистические данные берутся с сайта:

www.lottery.com.ua

СУПЕРЛОТО (6 из 52) (Украина)

В лотерее «Суперлото» сначала сделайте следующие виды ставок:

- первый выпавший номер: больше или меньше предлагаемого тотала;
- последний выпавший номер: больше или меньше предложенного тотала;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший наименьший номер;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший первый номер;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший наибольший номер;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший последний номер;
- наименьший номер: больше или меньше предлагаемого тотала;
- наибольший номер: больше или меньше предлагаемого тотала;
- краткие номера: больше или меньше предлагаемого общего объема;
- количество номеров: больше или меньше предлагаемого объема;
- количество номеров: четных > нечетных, нечетных > четных, четных = нечетным.

1. Коэффициенты предложенных видов ставок указываются на ежедневной линии.

2. В «Экспрессы» не включены игры лотереи «Суперлото» в пределах одного тиража.

Статистические данные берутся с сайта:

www.lottery.com.ua

ЛОТО ТРОЙКА (Украина)

В лотерее «Лото Тройка» можно сделать следующие виды ставок:

- выпадет или не выпадет текущий номер.
- первый выпавший номер: больше или меньше предложенного тотала.
- последний выпавший номер: больше или меньше предложенного тотала.
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший наименьший номер.
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший первый номер.
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший наибольший номер.
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший последний номер.
- наименьший номер: больше или меньше предлагаемой суммы.
- наибольший номер: больше или меньше предлагаемого тотала.
- большие номера: больше или меньше предлагаемого тотала.
- количество номеров: четных > нечетных, нечетных > четных; 0 - четное число.

1. Коэффициенты предложенных видов ставок указываются на ежедневной линии.

2. В «Экспрессы» не включены игры лотереи «Лото Тройка» в пределах одного тиража.

Статистические данные берутся с сайта:

www.lottery.com.ua

ЛОТО МАКСИМА (5 из 45) (Украина)

В лотерее «Лото Максима» можно сделать следующие виды ставок:

- выпадет или не выпадет текущий номер;

- первый выпавший номер: больше или меньше предлагаемого тотала;
- последний выпавший номер: больше или меньше предложенного тотала;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший наименьший номер;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший первый номер;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший наибольший номер;
- Каким будет, «четным» или «нечетным», выпавший последний номер;
- наименьший номер: больше или меньше предлагаемого тотала;
- наибольший номер: больше или меньше предлагаемого тотала;
- большие номера: больше или меньше предлагаемого объема;
- количество номеров: больше или меньше предлагаемого объема;
- количество номеров: четных > нечетных, нечетных > четных.

1. Коэффициенты предложенных видов ставок указываются на ежедневной линии.

2. В «экспрессы» не включены игры лотереи «Лото Максима» в пределах одного тиража.

ХОККЕЙ С МЯЧОМ

1. Ставки на хоккей с приемом мяча только в течение длительного времени (кроме специально оговоренных случаев).

2. Предлагаются различные значения для и тоталов.

3. Разрешается игра на индивидуальный тотал команды (при наличии коэффициентов). Приании в индивидуальный тотал - попадание в возврат ставок.

4. Игра на результативность периодов не разрешена.

5. Если по каким-либо причинам не доведено до конца основного времени - ставки перемещаются по доходности.

(Россия)

БИАТЛОН

1. Ставка на победителя гонки. Победителем гонки считается участник, занявший в итоговом протоколе первое место. Если победителей двое и более - ставки на этих участников рассчитываются с кф. 1. Если один из участников официальной партии не стартует - ставки на эту фракцию рассчитываются с кф. 1.

2. «Кто выше». В предлагаемых парах необходимо назвать участников (для эстафеты - команды), которые в итоговом протоколе будут выше. Если оба участника сошли с дистанции или один из участников не стартовал - ставки возврата.

3. Ставка по определению финишной позиции участника. Предлагается указать в каком месте финиширует участник гонки, варианты: 1-3 место, 4-10 место, 11+ (т. е. ниже 11-го места в финишном протоколе).

4. Ставка на общее количество промахов участников гонок. Прибытие в форум - возвращение ставок. Ставки, фактически завершились к моменту схода (дисквалификации), соответствуют существующим.

5. Ставка на количество промахов на огневых рубежах (1-й рубеж, 2-й, 3-й, 4-

й и т. д.). Ставки, фактически завершились к моменту схода (дисквалификации) участников, обоснованными.

Пример. Участник сделал с дистанции после двух огневых рубежей, ставки на количество промахов на 1-м и 2-м рубежах обоснованы, ставки на 3-й и 4-й рубежи рассчитываются с кф. 1.

6. Сравнение «Кто совершит больше промахов». Из предлагаемых пар участникам необходимо назвать участников, которые допустят большее (суммарное) количество промахов. Если один из участников не стартовал или не финишировал - ставка на возврат.

7. Сравнение «Представитель какой из команды выше». Предлагается назвать команду, представитель которой будет выше в итоговом протоколе гонок.

8. Итоговые результаты участников гонки по официальному протоколу гонки, опубликованные сразу же по ее итогам на официальном сайте. Последовавшие затем дисквалификации участников и изменения в итоговом протоколе в расчете не принимаются.

Проверить правильность результатов Вы можете на следующих сайтах:

www.biathlonworld.com

(Россия)

БИЛЬЯРД, СНУКЕР, ДАРТС

1. Предлагаются следующие игры:

- на чистую победу игрока в матче;
- на игру с форой по партии в матче;
- общее количество (total) участников в матче.

1. Все ставки на матч сохраняют силу до окончания турнира, в рамках которого они проходят.

2. Если в матче один из участников по любому основанию отказывается от продолжения игры или он дисквалифицирован, то во всех недоигранных партиях ему засчитывается поражение, и Выплата происходит по полученному результату. Если отказ (дисквалификация) произошел до начала матча, делайте ставки по курсу валюты.

3. При изменении регламента ставки на победу игроков в матче рассчитываются по общегосударственным коэффициентам, ставкам на фору и общему значению текущей доходности.

РЕГБИ

1. Регбийные матчи Включают игру как на чистую победу одной команды или ничьей, так и с форой.

2. Принимаются ставки на общее количество забитых голов («тотал»). Приании в "тотал попадания" - возврат ставок.

3. При игре на чистую победу одна из команд или ничья ставки принимаются только в течение продолжительного времени. При игре с форой и «тоталом» - с учетом возможного дополнительного времени.

4. Если совпадение по каким-либо причинам не сыграно в объявленный день - возврат.

ШАХМАТЫ, ШАШКИ

1. В шахматах и шашках Новая игра как на чистую победу или ничью с одним из участников (команды), так и с форой.
2. Принимаются также ставки на выход в следующем круге, победу в турнире, «белые-черные».

ЛЕГКАЯ АТЛЕТИКА

Предлагается 2 вида игры:

- Победа в турнире. Определяется по официальному итоговому протоколу, публикуемому сразу после окончания соревнования.
- Кто лучше. В этой игре лучшим будет признан тот из участников, который займет более высокое место в итоговом протоколе. Если оба участника выбыли на предварительной стадии, лучшим будет признан тот, кто прошел на более высокую стадию. При равенстве этого показателя ставка сохраняется возврату.

1. Места соревнований спортсменов по официальному итоговому протоколу, опубликованному сразу после окончания соревнований. Последовавшие после возможной дисквалификации спортсменов и изменения в протоколе букмекерской компании в расчете не принимаются.
2. В случае снятия спортсмена, указанного на линии до начала соревнования, сделайте ставку на его возвращение на возврат. В этом случае игра «Победитель - Любой другой» также обязательна к возврату.
3. Участник считается стартовавшим в случае его выхода на любом из предварительных этапов.

ГОЛЬФ

Предлагаются следующие виды игр:

- сравнение двух участников турнира. Победителем считается участник, показавший наименьший счет. В случае такого же счета - возврат.
- Общий счет 1-го места — это счет игрока, объявленного победителем турнира.
- Тотал счета 2-го места – это счет игрока, финишировавшего на втором месте в турнире. Если финишировавших на втором месте более одного, то учитывается счет только одного финишировавшего игрока.

1. Счет игрока - удары, сделанные игроком по мячу во время турнира при рассмотрении лунок.
2. Если один игрок снимается с турнира, другой игрок считается победителем. Если оба снимаются с турнира, то тогда самый низкий счет после того, как игроки снялись с турнира, определяет победителя.
3. Если игрок дисквалифицирован после старта или уходит до завершения 2-х раундов, снимается или снимается до завершения турнира, другого считается победителем.
4. Если игрок будет дисквалифицирован в 3-м или 4-м раунде, а другой игрок уже выбыл из турнира, то дисквалифицированный игрок считается

победителем.

Все результаты берутся с официальных сайтов турниров.

ВЕЛОСПОРТ, ЛЫЖИ (гонка, прыжки с трамплина)

Предлагаются следующие виды игры:

- на победу в гонке;
- кто лучше. Лучшим будет признан тот из участников, который займет более высокое место в итоговом протоколе.

1. Результаты участников гонки по официальному итоговому протоколу, опубликованные сразу после окончания гонок. Последовавшие затем дисквалификации спортсменов и изменения в протоколе букмекерской компании в расчете не принимаются.

2. В случае отъезда спортсменов, указанных на линии, до начала гонки, сделайте ставку на их поездку на возврат.

КЕРЛИНГ

1. Предлагаются два вида игры:

- на победу в матче;
- на форуме и тотал.

2. Ставки на матч принимаются с учетом экстраэнда.

Информация о керлинге: www.worldcurling.org

ШАРЫ, НЕТБОЛ

Предлагаются следующие виды ставок:

- На победу в матче.
- на форуме и тотал по сетам/четвертям.

1. Если победа в матче присуждается игроку/команде до окончания всех сетов/четвертей, все ставки на матч возвращаются, за исключением временно завершившихся к моменту прерывания.

ТЕЛЕИГРА ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Предлагаются следующие виды игры:

- на победу в матче;
- на форуме и тотал;
- заключили тоталы команды.

Букмекерская компания предполагает соблюдение правил игры

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?, которые представлены на сайте chgk.tvigra.ru

ЕВРОВИДЕНИЕ

Предлагаются следующие виды игры:

- «Кто выше». В предлагаемой паре необходимо назвать участника, который в финале займет более высокое место по итогам конкурса. Приравнение очков Выплата с коэффициентом 1;
- место, которое займет представитель страны в финале итогового конкурса.

Информация об итогах конкурса на www.eurovision.tv

КИБЕРСПОРТ

Особенности расчета ставок:

- Расчет ставок в киберспорте осуществляется на основании общих правил, с учетом специфики расчета ставок, при которых следует соблюдать киберспортивную дисциплину.
- формы проведения киберспортивных игр Bo1, Bo2, Bo3 и т.д. д. (англ. Best of 1, 2, 3, 5 и т. д.) - общее количество карт в матче, в котором необходимо набрать превалирующее количество победы. Победитель матча определяется по сумме выигранных карт, например, Bo3 — минимум 2 карты, для Bo5 необходимо 3 победы и т. д. д.

DOTA 2 / LEAGUE OF LEGENDS

1. Итоговый расчет сделан на основе данных, зафиксированных на момент сразу после разрушения главного здания (Крепости/Нексуса) одного из противников. Аналогичным образом производят расчет в случае, если одна из команд сдастся (крепость/нексус в этом случае не разрушается индикатором видимости). Победа присуждается команде-противнику сдавшихся.
2. В случае технического поражения в раунде (на карте) любого матча, расчет исходов не определяется на момент объявления ТП путем игрового состязания, произведенного с коэффициентом «1». Техническое повреждение – ddos-атака, опоздание команды любой из сторон, замена игрока по ходу матча и другие обстоятельства по решению любого организатора. Расчет с коэффициентом «1» возможен лишь до начала игры (выход крипов/миньонов из барачков на линии). Последующие ставки при технических на закате, либо любые незапланированные установки (отключить, выход (оставить) игроков любого из команды и т. п.) рассчитываются в соответствии с исходом. Техническое поражение на карте рассматривается при расчете ставок (победа/фора/тотал) на весь матч. Нумерация карты в линии в случае технического повреждения так же наблюдает за раундом (карту), выигранную по ТП.
3. Тоталы и форы в данной дисциплине распределяются по убитым (убийствам) главным героям и картам.
4. Преимущество в карте до начала событий. По решению регламента/судей (не путать с техническими поражениями или поставкой на фору) в некоторых случаях одной из команд может быть присуждена победа в 1 карте «заочно». В линии, и при исходах на тотал раундов (карт) или на победе в конкретной (в последовательности) карте, эффектная "заочная" карта не наблюдается. То есть первая карта в Линии считается первой по-настоящему сыгранной картой участника.
5. Ставка «Первая кровь» (англ. «первое убийство») интерпретируется как убийство игрового героя (чемпиона), героями (чемпионами) команды-соперника. Первое убийство на карте нейтральными юнитами или крипами/миньонами соперника не наблюдается, и ставка сохранит свою силу

до первого убийства героя этими героями команды-соперника. Ставка «Совершит первые 10 убийств на карте» (англ. — набери первые 10 убийств на карте) дается на команду, которая первая «наберет» в свой актив 10 убийств (убийств) героев (чемпионов) команды-соперника на карте.

6. Ре-хост (Re-host), пересоздание или "откат" игровых ситуаций до момента автосохранения в текущий момент времени (в случае падения сервера, сетевых неполадок, DDOS-атак и т.п. п.), не является поводом для возврата ставок.

COUNTER Strike: GLOBAL OFFENSIVE

1. Победа в раунде, убийство всех соперников на карте, подрывом/обезвреживанием бомб либо окончанием времени на таймере раунда.
2. Матч считается начавшимся после первого убийства в «пистолетном» раунде.
3. Победа на карте победой минимум в 16 раундах (либо в соответствии с регламентом турнира). В ситуации с ничьей на карте (когда счет по раундам составляет: 15-15) организаторами может быть назначено 6 или 10 дополнительных раундов, так называемых «овертайм» (OT). Победа в овертайме присуждается той команде, которая добивается преимущества с разрывом во 2 раунде, либо, если одна из команд не может "догнать" соперника по счету за отведенное количество раундов (например, при счете 19-15, 21-17 и т. д.). В случае ничьей (21-21) назначается еще 6 (10) дополнительных раундов.
4. Если событие начинается с преимущества в счете одной из команд, в соответствии с регламентом любое решение принимает решения, все ставки рассчитываются с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда информация о динамике была указана в линии.
5. В случае изменения формы матча (количества карт, раундов или других регламентированных норм) произвести расчет с коэффициентом «1», за исключением ставок на исходы, которые уже были достигнуты.
6. Ставки на форы и тоталы происходят как в раундах, карты так и убийства (убийства) в конкретном промежутке времени.
7. Ставки на исходы, которые фактически позволяют к моменту прерывания игры/отказа команды технического повреждения, рассчитываются по результатам. Ставки, результаты которых не определены на момент остановки, рассчитываются с коэффициентом «1».
8. Ставки принимаются как на стандартные победы/ничьи, так и на форы (убийства, карты, раунды), а также особые исходы (например, «Победитель в N раунде на N-й карте» или «Победитель Турнира» и т.п.).

STARCRRAFT 2

1. Ставки на эти дисциплинарные элементы в виде результатов победы, а также форы и тоталы.
2. Все ставки считаются обоснованными после начала игры и подтверждения

со стороны игроков и/или судей.

3. В случае технического ущерба, присужденного к началу игры, расчет ставок производится с коэффициентом «1». В случае определения технического повреждения после начала игры все остается в силе (при условии, что исход может быть определен на момент прерывания и объявления технического состояния по последнему слову одного из участников).

HEARTHSTONE

1. Ставки на данные дисциплины в виде результатов победы, а также форы и тоталы.

2. Все ставки считаются обоснованными после начала игры. Началом игры считается, когда у обоих игроков выходит первая карта из колоды.

3. В случае полной остановки/прерывания игры (без возможности доигрыша/продолжения) либо технические неисправности все исходят, которые возможно определить на данный момент, рассчитываются по результатам. Исходы, которые невозможно определить, рассчитываются с коэффициентом «1» (при условии, что игра не будет продолжена согласно п. 37 Правил).

4. Игроку, который не доиграл матч до конца по какой-либо причине (ДДОС-атака, разрыв сетевых соединений), происходит загрузка в текущий момент и подключение игр.

НАДЗОР

1. Ставки на данные дисциплинарные меры в виде исходов на победу/ничью, а также форы и тоталы.

2. Все ставки считаются обоснованными после начала игры.

3. В случае полной остановки/прерывания игры (без возможности доигрыша/продолжения) либо технические неисправности все исходят, которые возможно определить на данный момент, рассчитываются по результатам. Исходы, которые невозможно определить, рассчитываются с коэффициентом «1» (при условии, что игра не будет продолжена согласно п. 37 Правил).

WORLD OF TANKS

1. Ставки на данные дисциплины в виде исходов на победу/ничью, а также форы и тоталы.

2. Все ставки считаются обоснованными после начала игры.

3. В случае полной остановки/прерывания игры (без возможности доигрыша/продолжения) либо технические неисправности все исходят, которые возможно определить на данный момент, рассчитываются по результатам. Исходы, которые невозможно определить, рассчитываются с коэффициентом «1» (при условии, что игра не будет продолжена согласно п. 37 Правил).

PUBG

1. Ставки на данные дисциплинарные детали в видео исходов для сравнения команд (кто выше по итогам карты), тотальное убийство совершенных обеими командами по итогам карты, тотальное убийство, совершенных игроком или командой, фора на совершенные убийства по итогам карты, на попадание в топе игроком или командой, которая представлена в линии. ТОП - количество выживших игроков/команды на карте
2. Если игра для игрока прервана из-за его отказа - ставки на всех рынках эта игра аннулируется, за исключением тех случаев, когда результаты рынков уже останавливались на момент остановки игры.
3. Если игра прервана по каким-либо причинам на территории или техническим неполадкам у игрока, ставки на всех рынках в этой игре аннулируются, за исключением тех случаев, когда результаты рынков уже удалось остановить на момент остановки игры.

DOTA 2. AUTO CHESS

- Место в топе - позиция в рейтинге игры, которая занимает стример к моменту завершения его игры.
- Общее количество раундов сыгранных стримеров до момента завершения его игры. Если прошло 30 раундов, игрок завершает игру на 31, то результатом тотала по раундам будет номер 31.
- Фора – разница между выигранными и проигранными раундами.
 - а) Было сыграно 20 раундов, ставка была поставлена на 15 больше и произошла сбой. Ставка на тотал будет рассчитана.
 - б) Было сыграно 20 раундов, ставка была поставлена на форуме +2.5 и произошла сбой. Ставка на форум +2.5 будет возвращена.
 - в) Игрок зашел в топ 3, ставка была поставлена на вход в топ 5 и произошел сбой. Ставка будет рассчитана, если этот заход в топ будет гарантированным и выход из топа 5 невозможен (прим. остальные участники проиграли).
- 1. Ставки по данной дисциплине представлены в виде исходов:
- 2. Игра считается состоявшейся на момент начала 5-го тура. Если игра не состоялась (не было сыграно 4 раунда), ставьте ставки по возврату.
- 3. Любые технические проблемы (пропажа интернета, вылет, форс-мажоры) влекут за собой возврат ставок. Исключением являются следующие случаи:
- 4. Официальным доказательством данных является запись стрим или сам стрим.

Источники, действующие в различных компаниях (однако, коими не ограничивается) в зависимости от результатов киберспортивных событий:

<http://game-tournaments.com/>

<http://www.gosugamers.net/>

http://esportlivescore.com/1_ru.html

<http://www.hltv.org/>

<https://www.dotabuff.com/>

стриминговые и видео-сервисы:

<https://www.twitch.tv/>

<https://www.youtube.com/>

официальные сайты турниров, либо организаторов игр.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ

Виртуальная Футбольная Лига (ВФЛ) состоит из 16 команд и обеспечивает непрерывность происходящих сезонов. Каждый сезон состоит из 30 игровых дней (домашние матчи и игры на выезде).

Особенности:

- Один сезон длится 141 минуту и включает в себя 30 туров;
- Один тур поддержки из восьми игр;
- Продолжительность одного матча составляет 4 минуты 35 секунд;
- Каждый матч соответствует: «Доматчeveго» периода; «Первого тайма»; «Второго тайма»; «Постматчeveго» периода;
- «Доматчeveый» период предвещает начало встречи и длится 60 секунд. Продолжительность каждого тайма составляет 45 минут, так как в первом футболе включается только нарезка моментов общей продолжительности 1 минута 30 секунд, перерыв между таймами составляет 10 секунд. В конце каждой встречи 10 секунд отводится на «Постматчeveый» период, а также 15 секунд на завершение «Виртуального игрового тура».

1. Прием ставок на матчи ВФЛ прекращается за 10 секунд до начала матча. Ставки можно делать на все предстоящие матчи текущего сезона. В каждом «Игровом дне» представлены все две игры с текущими коэффициентами.

2. Виды пари, доступные для совершения ставок:

- Основное время (Победа КОМ1; Ничья; Победа КОМ2);
- ФОРА (Ф1; Ф2);
- Первый тайм (Победа КОМ1; Ничья; Победа КОМ2);
- Всего (больше; меньше);
- Точный счет (от 0:0 до 3:3; иной);
- Кто забьет следующий гол при счете 0:0? (КОМ1; Единый; КОМ2).

3. Расчет ставок производится сразу же после окончания матча.

4. Результат каждого события не определен Букмекерской компанией, а также не зависит ни от Букмекерской компании, ни от пари Участников, ни от суммы сделанных ставок.

5. В случае, если событие не произошло из-за сбоя работы приложения, а также в случае ошибок такого рода, как использование некорректированных пари или коэффициентов, по поставкам будет произведена возвратность.

6. Обрыв соединений, сбой в коммуникациях, ошибки браузера, закрытие окна и другие технические замечания не являются опорой для отмены ставок, так как они не влияют ни на ход матча, ни на их результат, ни на расчетные ставки. Задержки в трансляции также не являются причиной отмены ставок.

7. Участник пари несет ответственность за правильность выбора ставок.

ВИРТУАЛЬНЫЙ БАСКЕТБОЛ

1. Виртуальная Баскетбольная Лига (VBL) состоит из 16 команд и обеспечивает непрерывность происходящих сезонов. Каждый сезон состоит из 30 игровых дней (домашние матчи и игры на выезде).

2. Особенности:

- Один сезон длится 108 минут и включает в себя 30 туров;
- Один тур поддержки из восьми игр;
- Продолжительность одного матча составляет 3 минуты 30 секунд;
- Каждый матч соответствует: «Доматчeveго» периода; «Матч»»; «Постматчевый» период.

3. «Домашний» период предвещает начало встречи и длится 15 секунд. Продолжительность матча составляет 2 минуты 40 секунд, так как в первом баскетболе включается только нарезка игровых моментов общей продолжительностью 1 минута 30 секунд. В конце каждой встречи 35 секунд отводится на «постматчевый» период.

4. Прием ставок на матчи ВБЛ прекращается за 10 секунд до начала матча. Ставки можно делать на все предстоящие матчи текущего сезона. В каждом «Игровом дне» представлены все две игры с текущими коэффициентами.

5. Виды пари, доступные для совершения ставок:

- Победа в матче (Победа КОМ1; Победа КОМ2);
- ФОРА (Ф1; Ф2);
- Первая половина (Победа КОМ1; Ничья; Победа КОМ2, Форa Ф1; Ф2, Тотал больше; меньше);
- Всего (больше; меньше);
- Индивидуальный тотал.

6. Расчет ставок производится сразу же после окончания матча.

7. Результат каждого события не определен Букмекерской компанией, а также не зависит ни от Букмекерской компании, ни от пари Участников, ни от суммы сделанных ставок.

8. В случае, если событие не произошло из-за сбоя работы приложения, а также в случае ошибок такого рода, как использование некорректированных пари или коэффициентов, по ставкам будет произведена возвратность.

9. Обрыв соединения, сбой в коммуникациях, ошибки браузера, закрытие окна и другие технические соображения не являются опорой для отмены ставок, так как они не влияют ни на ход матча, ни на их результат, ни на расчетные ставки. Задержки в трансляции также не являются причиной отмены ставок.

10. Участник пари несет ответственность за правильность выбора ставок.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ТЕННИС

Виртуальный теннисный турнир из двух турниров Grandstand Open и Britannia Open, в каждом из которых принимают участие по 16 игроков.

Особенности:

- один турнир состоит из 15 матчей и проходит в 4 этапа: 1/8 финала, 1/4 финала, полуфинал, финал;

- продолжительность одного турнира 26 минут, этапы в каждом турнире меняются поочередно:
 - 1/8 Britannia Open
 - финал Grandstand Open
 - 1/4 Britannia Open
 - 1/8 Grandstand Open
 - полуфинал Britannia Open
 - 1/4 Grandstand Open
 - финал Britannia Open
 - полуфинал Grandstand Open
 - продолжительность одного этапа/матча 3 мин 45 сек;
 - матчи проводятся по трехсетовому формату (до победы в двух сетах).
1. Прием ставок на предстоящий этап Grandstand Open проводится во время проведения соответствующих этапов Britannia Open и наоборот.
 2. Виды пари, доступные для совершения ставок:
 - Победа в матче (П1 - победа 1 ИГРОКА, П2 - победа 2 ИГРОКА);
 - Тотал (больше, меньше) – рассчитывается по играм;
 - Точный счет (2:0; 2:1; 0:2; 1:2);
 - Победа в 1 сете (П1 – победа 1 ИГРОКА, П2 – победа 2 ИГРОКА);
 - Тотал 1 сет (больше, меньше) – рассчитывается по игрокам первого сета.
 3. Расчет ставок производится сразу же после окончания матча.
 4. Результат каждого события не определен Букмекерской компанией, а также не зависит ни от Букмекерской компании, ни от пари Участников, ни от суммы сделанных ставок.
 5. В случае, если событие не произошло из-за сбоя работы приложения, а также в случае ошибок такого рода, как использование некорректированных пари или коэффициентов, по поставкам будет произведена возвратность.
 6. Обрыв соединений, сбои в коммуникациях, ошибки браузера, закрытие окна и другие технические соображения не являются опорой для отмены ставок, так как они не влияют ни на ход матча, ни на их результат, ни на расчетные ставки. Задержки в трансляции также не являются причиной отмены ставок.
 7. Участник пари несет ответственность за правильность выбора ставок.

ПРАВИЛА ОТКРЫТИЯ И ПОПОЛНЕНИЯ СЧЕТА

55. Для открытия игрового счета необходимо зарегистрироваться на экране в разделе «Регистрация» и перевести деньги на свой игровой счет в систему приема ставок, банковским переводом или с помощью электронных денежных средств (подробнее в разделе «Пополнить счет»).
56. Пароль для игры в Интернет вводится Игроком при регистрации на сайте. Этот пароль может состоять из любых символов и может быть изменен Игроком в любой момент на сайте после процедуры авторизации.
57. Все операции по игровому счету выполняются в валюте, выбранной клиентом при регистрации.
58. При пополнении игрового счета через пункт приема ставок, банковским

(денежным) переводом или с помощью электронных систем платежный игровой счет на экране будет пополнен в течение 30-ти минут после внесения денег через пункт приема ставок с помощью букмекерской сети; в течение 30-ти минут после пополнения счета с помощью электронных денежных средств; после фактического поступления денег на счет игрока при пополнении банковским (денежным) переводом и с помощью кредитной карты.

59. Стоимость услуг по переводу денежных средств выплачивается клиенту. Для предотвращения спорных ситуаций храните квитанцию о переводе 3 года.

60. Букмекерская сеть не несет ответственности в случае, если игровой счет не будет заполнен в срочном порядке по вине третьих лиц или из-за непреодолимой силы (авторизационные центры, каналы связи и т. п.).

61. При пополнении игрового счета с помощью платежной карты через выбранную систему персональные данные платежной карты должны совпадать с персональными данными игрового счета.

62. Для осуществления пополнения игрового счета в компании, с помощью банковской платежной карты VISA и Mastercard, Клиент не обязан иметь банковский счет в валюте игрового счета. Международные платежные системы самостоятельно и автоматически конвертируют любые платежи в валюту игрового счета из любой валюты по действующим межбанковским курсам.

63. Платежные карты должны быть открыты для осуществления транзакций в Интернете. Если это не так, обратитесь в свой банк для снятия ограничений для транзакций в Интернете.

64. Время операции по зачислению средств на игровой счет в компании и комиссия могут изменяться. Действующие условия операций всегда отображаются на странице «Пополнить счет». В случае осуществления Клиентом «пустых» и нецелесообразных транзакций по пополнению игрового счета, Компания оставляет за собой право установить Клиенту проведение комиссии по определению будущих финансовых операций, но не более 5% + 0,4 евро (эквивалент валютного игрового счета) за транзакцию.

65. Компания не несет ответственности за какие-либо дополнительные комиссии и ограничения финансовых посредников Клиентов. С индивидуальными условиями и тарифами Клиент может ознакомиться с соответствующими финансовыми учреждениями.

66. Компания запрещает это право на отмену депозита клиента, сделанное через выбранную платежную систему, и меняет возврат денежных средств обратно на карту, в случае возникновения подозрений на мошенничество или персональные данные карты не соответствуют данным владельца игрового счета. Сннные ставки рассчитываются с коэффициентом 1.

67. Время задержки поступлений на игровой счет поддержки Клиенту рекомендуются средства для обращения в службу технической поддержки.

Или оставьте заявку на сайте.

ПРАВИЛА НАЧИСЛЕНИЯ ВЫИГРЫША И СНЯТИЕ ДЕНЕГ СО СЧЕТА

68. Выигрыши по сыгранным ставкам начисляются непосредственно после объявления результатов событий на официальных сайтах.

69. Вы можете отправить запрос на снятие какой-либо суммы со своего счета, не превышающей остаток на счете. Выплата будет производиться в той же валюте, которую вы указываете при регистрации. Средства можно получить:

- путем банковского перевода на банковский счет Клиента в течение 1-3 банковских дней после отправки запроса на снятие средств;
- путем перевода через одну из электронных платежных систем в течение одного рабочего дня после запроса (подробнее см. в разделе вывод средств).

70. Операции пополнения счета и снятия денег должны производиться в одной валюте и в одной платежной системе.

71. Вывод средств с проведения игрового счета только при подтверждении того, что владелец игрового счета в компании является прибыльными счетами в платежных системах. Категорически запрещены переводы в пользу других лиц, независимо от степени родства.

72. Все расходы по переводу денежных средств ложатся на получателя и ограничиваются суммой перевода, за исключением обстоятельств, когда для вывода средств используется платежная система WebMoney.

73. Клиент несет полную ответственность за предоставление достоверной информации при оформлении заявок на снятие денег.

74. Клиент может пройти процедуру автоматической верификации для идентификации своей личности. Для этого достаточно загрузить цветную фотографию своего паспорта и фотографию лицевой и обратной стороны кредитной/дебетовой карты, которая была использована при пополнении счета. Обращаем внимание, что все данные должны быть четко определены, при этом клиент должен закрыть средние 8 цифр на лицевой стороне карты и 3 знака безопасности кода на оборотной стороне. В случае отказа в верификации по какой-либо причине Клиенту будут предоставлены замечания, необходимые для ограничения.

75. Действующие сроки, условия и комиссии по результатам игрового счета могут изменяться и всегда могут быть указаны на странице «Снять деньги». В случае осуществления Клиентом «пустых» и нецелесообразных транзакций по выводу денежных средств с игрового счета Компания оставляет за собой право установить Клиенту комиссию по определению будущих финансовых операций, но не более 2% или 5 евро (эквивалент в валютном игровом счете) для транзакции, в зависимости от того, какая величина будет большей.

76. Для вывода средств с игрового счета на банковскую платежную карту VISA или MasterCard Клиент не обязан иметь банковский счет в валюте игрового счета. Международные платежные системы самостоятельно и

автоматически пересчитывают любые денежные платежи в валюту игрового счета из любой валюты по действующим межбанковским курсам.

77. Вывод средств с игрового счета может осуществляться исключительно на ту же самую нижнюю карту, с помощью которой осуществлялось пополнение игрового счета. Если у вас изменились реквизиты карты, либо изначально использована карта другой платежной системы, необходимо произвести минимальное пополнение счета любой действующей платежной карты (выпущенной в любой валюте) для того, чтобы «открыть» транзакцию для выплаты с игрового счета. Вывод средств на некоторые карты ограничен на стороне банка. Вывод средств на платежные карты MasterCard доступен не для всех стран и банков-эмитентов.

Если вы желаете вывести более 15 000 EUR (или эквивалент в другой валюте), Букмекерская компания оставляет за собой право выплачивать выплаты по ежедневным выплатам в размере 15 000 EUR (или эквивалент в другой валюте), пока не будет выплачена полная сумма. Сумма транзакций может быть ограничена на стороне банка. Букмекерская компания оставляет за собой право говорить 2 и более транзакций в одной.

78. Зачисление денежных средств на банковский счет Клиента будет осуществляться в течение 3-6 банковских дней.

79. В случае подозрений в мошенничестве (мультиаккаунтинг, использование любых ПО для автоматизации ставок, игра на арбитражных установках, если игровой счет не используется для совершенства ставок и других продуктов, предлагаемых букмекерской сетью, злоупотребление программами лояльности и т. д.) расчет букмекерской сети приостановит операцию и/или выплатит средства игровому счету во время проведения проверки игровой деятельности до ее завершения.

80. Букмекерская сеть запрещает за собой право признанного недействительного заключенного соглашения о пари (в том числе заключение до или события), преимущество от исполнения после начала заключения по такому соглашению (в том числе от указания в выплате любого выигрыша) или от возврата любой внесенной ставки, в случае, если:

1. Букмекерской сети стало известно, что соглашение о пари, ставке или выигрыше касаются исхода событий:

- а) в котором рассматривается Клиент в качестве спортсмена, или
- б) в котором применяется спортивный клуб, бизнесмен, тренер, функционер или игрок, который является Клиентом, или
- в) в отношении которого заключено соглашение о паритете Клиентом по поручению какого-либо лица, раскрытого в подпункт «а» или «б» настоящего пункта.

Указанное правило применяется независимо от того, когда в букмекерской сети стало известно, что Клиент является одним из изображенных лиц.

2. При наличии в букмекерской сети обоснованного подозрения в наличии нечестной резервной защиты в событиях или нечестной спортивной сигнализации на исходе событий, в отношении которых Клиент и букмекерская сеть заключили соглашение о пари, букмекерская сеть

оставляет за собой право признать установку (в целом или в любой ее части) в отношении исхода такого события сомнительной, что влечет остановку расчета выигрыша и выигрыша Клиента в отношении таких ставок до проведения всех расследований, инициированных букмекерской сетью или иными лицами в связи с подозрениями в нечестной стабильности. Если указанное расследование установлено по факту нечестной борьбы в ходе событий или по факту нечестной борьбы по исходу событий, то букмекерская сеть имеет право отказать в возврате ставок и выплат выигрышу Клиенту в отношении таких событий, а также обратиться в соответствующие органы с учетом случаев причастности. Клиент к нечестной спортивной обстановке и его привлечение к ответственности, установленной требованиями.

Если в течение 1095 дней после признания букмекерской сети ставок или ее части сомнительных обоснований расследования не будут завершены, букмекерская сеть по письменному требованию Клиента объявляет сомнительную поставку недействительной (ничтожной) и производит возврат ставок Клиенту.

3. Для целей пункта 80 настоящего Правила:

а) нечестная спортивная борьба включает ситуации (но не ограничивается ими), когда исход событий был полностью или частично заранее предопределен в результате переговоров его участников между собой и/или с третьим участником, или когда имелось место договорной матч, который он определяет в правилах проведения соревнований, или когда имело место требование противозаконного регулирования в результате официальных соревнований или иных событий;

б) подозрение букмекерской сети в наличии нечестной борьбы является обоснованным, в частности, в ситуациях, когда такое подозрение исходит от национальной, международной или иностранной организации, ссылающейся на обнаружение, предупреждение или противодействие договорным матчам или иным спортивным состязаниям с предшествующим уровнем (например, Отдел теннисной честности (TIU), Early Warning System GmbH (EWS), FederBet AISBL).

4. Было определено, что:

- Один Клиент имеет несколько игровых счетов (многократная регистрация, мультиаккаунтинг), в том числе под новым ФИО. Букмекерская сеть не рекомендует отслеживать и более клиентам размещать ставки с одного IP-адреса (одного устройства, локальной сети);
- Один Клиент использует данные других лиц для регистрации новых игровых счетов в том числе членов своей семьи;
- ставки делаются в соответствии с требованиями клиентов, действующими в договоре, с защитой от ограничений, предусмотренной Букмекерской сетью. ;
- клиент внимательно рассматривает использование любого программного обеспечения, позволяющего автоматизировать процесс установления ставок;
- счет функциональных возможностей для игр на арбитражных устройствах;

- игровая вычислительная машина не используется для совершения ставок и других продуктов, предлагаемых букмекерской сетью;
- происходит злоупотребление программами лояльности;

5. Клиент потерял доверие Букмекерской сети. Если при возникновении процедур проверки честности выполнения ставок, Клиент не может объяснить историю этой или иной ставки, на основании какого-либо решения она действовала, чем руководствовался Клиент при проверке ставок, почему именно данный момент его интересовал или любые другие вопросы, связанные с поставленной задачей, которые Букмекерская сеть посчитает нужным клиентам. Если предоставленные ответы Клиентом будут давать рекомендации в отношении честности поставленных ставок, это будет связано с обеспечением уверенности в Букмекерской сети в отношении изменения Клиенту. Свидетельства вышеизложенного могут основываться на размерах, объемах и выставлении ставок в букмекерской сети. Решение, вынесенное руководством букмекерской сети по любому из основных вопросов (если таковые имеются), является окончательным. В случае, если у Клиента по какой-либо причине образовался отрицательный баланс, букмекерская сеть оставляет за собой право принять это во внимание перед тем, как обусловить любые выплаты, принятые Клиентом.

6. Букмекерская сеть не несет ответственности за убытки и убытки, которые могут понести Клиенты или третья сторона, вследствие технических сбоев, спровоцированных в том числе вирусными атаками или другими конкурентными действиями, направленными на данный веб-сайт, сбоев на стороне поставщика программного обеспечения (третьей) стороны) и иных. Если на счет Клиента ошибочно зачислены выигрыши, которые не являются единственным клиентом, которые стали причиной технической или антропогенной ошибки, в том числе поставщика программного обеспечения (третьей стороны), букмекерская сеть не обязана предоставлять Клиенту такие выигрыши. Букмекерская сеть сохраняет за собой право приостановить, отозвать или отменить любые выплаты или выигрыши, которые были получены в результате умышленного или непреднамеренного использования технических средств или уязвимостей. Клиент обязан вернуть все такие выведенные ошибочные выигрыши и выплаты, а букмекерская сеть имеет право взимать их, в том числе, из-за возможности пополнения счета. В случае неправильного зачисления средства и/или обнаружения каких-либо технических ошибок или уязвимостей Клиент обязан немедленно уведомить об этом Службу поддержки букмекерской сети. Право определения того, было ли допущено в упрощенном порядке в случае явной или открытой технической ошибки или ее отсутствия, принадлежит исключительно букмекерской сети.

81. Вывод средств с игрового счета Клиента по инициативе Клиента возможен не раньше, чем в течение 24 часов с момента первого зачисления средств на игровой счет Клиента.

82. Для снятия средств со своего игрового счета Клиент должен использовать (поставить с Целью участия в игре) 100 (сто) процентных средств от суммы

депозита, сделанного Клиентом в момент отправки заявки на снятие средств с игрового счета в Букмекерской сети.

83. Букмекерская сеть блокирует право проведения возврата (вывода) средств с игрового счета Клиента любым способом для просмотра, включая определение комиссий, лимитов на количество и сумму транзакций.

84. Букмекерская сеть оставляет за собой право провести процедуру верификации владельцем игрового счета, а также приостановить операцию и/или выплату средств по игровому счету на время проведения процедур верификации.

Первичная верификация происходит с помощью подтверждения подтверждения того, что игровой счет Клиента был зарегистрирован на основе реальных данных и достиг 18-летнего возраста. Для этого Клиента есть возможность загрузить игровой счет гражданского паспорта страны проживания или национального удостоверения личности.

В документе должен быть отчет о текущих имени, фамилии, фотографии, дате рождения, номере документа. Приняты могут быть только цветные фотографии документов (черно-белые сканы и ксерокопии документов не дают результатов). Страницы документа должны быть полностью. Допустимые языки документов - русский, английский, украинский. Допустимые форматы файлов: jpg, jpeg, gif, размером не более 400 Кб.

85. При необходимости Букмекерская компания может запросить дополнительные документы, удостоверяющие личность, в любое время, независимо от того, проходит ли клиент первичную проверку счета. Перечень дополнительных документов включает (но не требуется): цифровое фото, на котором игрок запечатал с паспортом, водительские права, свидетельство о закате, заграничный паспорт, счет за коммунальные услуги, банковскую выписку по счету/карте и т. д. п. Клиент может передать эти документы, отправив письмо на официальную почту.

Сроки верификации игрового счета предоставляются индивидуально для каждого игрового счета.

86. При отказе (уклонении) Клиента от прохождения процедур верификации, предоставленных чужими, поддельными (отредактированными с помощью различных программ и графических редакторов) документов, или в случае отказа от предоставления документов в течение 30 (тридцати) календарных дней с даты запроса/выдачи. письма/звонка из Букмекерской сети, связанного с проведением процедур верификации, Букмекерской сети расчета. Примите решение об аннулировании всех ставок, сделанных Клиентом, и возврате Клиенту всех средств, общепринятых в игровом счете. После получения возврата средств, Букмекерская сеть в праве игрового приложения закрывает счет такого Клиента, и ему может быть отказано в повторной регистрации на сайте Букмекерской сети в будущем.

НЕАКТИВНЫЕ СЧЕТА

87. Неактивный («Спящий») счет — это игровой счет, где более года (12

месяцев) не было зарегистрировано I) получение депозита, II) ставки на события или онлайн-игры, III) выходные средства.

88. В соответствии с отраслевыми стандартами, обслуживание вашего счета оставляет за собой право на тех пор, пока вы активно пользуетесь продуктами Букмекерской сети. Если на вашем счете имеются признаки «спящего», с положительного остатка по счету будет вычитаться

административная плата за обслуживание неактивного счета на покрытие расходов. Если на твоём счете нулевой остаток, плата взиматься не будет.

89. Владелец будет уведомлен о неактивном статусе своего счета и о первом снятии платы за обслуживание счета с использованием контактной информации, которая была им предоставлена в профиле и подтверждена. Административная плата будет зимовать со счетом с отклонением баланса после первого уведомления о его неактивном статусе, которое игрок получит как минимум за 7 дней до первого написания. Плата будет взиматься до тех пор, пока на счету больше не останется средств, иначе он снова не станет активным. Вместе с первым описанием плат по неактивному счету также деактивируются все бонусные кампании, обнуляются бонусы и любые другие очки или накопление денег в акциях, программах лояльности или других программах, которые были активированы в соответствии с игровым счетом ранее. Владелец счета в любой момент имеет право вывести остаток доступными платежными способами, если соблюдены остальные пункты этих правил.

90. Владелец неактивного счета может в любой момент «активировать» свой счет в компании I) успешный депозит, II) поставить на событие или онлайн-игру, III) вывести средства.

91. Плата за обслуживание Неактивных счетов в компании зимует в Евро и составляет 6 Евро (или эквивалент в валюте игрового счета). Эквивалент в валюте игрового счета определяется путем конвертации указанной суммы в евро по внешнему курсу компании, когда Компания должна снять комиссию за обслуживание счета. Если баланс на счете составляет менее 6 Евро (или эквивалент в валюте игрового счета), со счета будет снята оставшаяся часть, пока баланс не составит 0 Евро (или эквивалент в валюте игрового счета). 92. Компания оставляет

за собой право закрыть неактивный счет (прекратить его обслуживание и доступ к аккаунту) после того, как остаток по счету уменьшится до нуля.

93. При обращении к Службе

поддержки букмекерской сети (далее – «Служба поддержки») Клиент обязан с уважением общаться с оператором Службы поддержки и другими сотрудниками букмекерской сети, в частности, внятно и по существу излагать вопросы, выполнять просьбы оператора службы сервиса. поддержка или другого сотрудника букмекерской сети.

Службы Оператора оказывают поддержку Клиенту только в отношении заключенного соглашения о паритете или возможности заключения и исполнения соглашения о паритете и стоимости оказания помощи по иным

вопросам.

94. Клиент обязуется при общении с оператором Службы поддержки:

- а) не использовать нецензурные или вульгарные выражения,
- б) не оскорблять оператора и не унижать его достоинство,
- в) не высказывать угрозы в отношении оператора или других сотрудников букмекерской сети,
- г) не обращаться к оператору Службы поддержки по вопросам, которые не касаются заключенного соглашения о деньгах или возможностей заключения соглашения о деньгах,
- г) не злоупотреблять правом на обращение в Службу поддержки и не препятствовать нормальной работе Служб поддержки (многократные обращения, спам, флуд и т.п.).

95. В случае, если при общении с оператором Службы поддержки Клиент допускает нарушение пункта 94 настоящего Правила, оператор:

- а) предупреждает Клиента, что его поведение является нарушением настоящих Правил,
- б) требует прекратить нарушение и предупреждает Клиента о последствиях, предусмотренных в предприятии 96. настоящие Правила, если Клиент продолжит нарушать установленные Правила.

96. В случае, если после отзыва оператором Служба поддержки Клиента продолжает допускать нарушение пункта 94 настоящего Правила, оператор принимает решение о временном страховании по правам Клиента при обращении в Службу поддержки на срок от 1 дня до 3 месяцев. Решение оператора является окончательным.

Букмекерская сетевая аналитика использует технические средства для блокировки доступа такого Клиента к своей Службе поддержки. Букмекерская сеть не уведомляет Клиента о продлении его прав на обращение в Службу поддержки.

1. Опция « CASHOUT» дает вам возможность представить вашу ставку до того, как станет известен ее исход.

2. Сумма «CashOut» при этом зависит от того, каким образом развиваются события и от изменения коэффициентов в игре, и может быть как больше, так и меньше суммы вашей начальной ставки.

3. Опция «CashOut» доступна только для данных нерассчитанных ставок.

4. Опция «CashOut» будет активна как для ставок в прематче, так и в режиме Live.

5. Если у Вас есть несколько ставок (одиночная ставка и экспресс, несколько одиночных ставок или несколько экспрессов), опция «CashOut» будет доступна отдельно для каждой из этих ставок.

6. При ставках «экспресс» опция «CashOut» будет доступна только для всех экспрессов, а не для отдельных событий в них. При этом, если какое-то событие в Вашем экспрессе уже завершилось в соответствии с Вашей доставкой, то опция «CashOut» будет Вам доступна для фиксации уже выигранной прибыли.

7. Опция «CashOut» доступна при существенном, что рынки, на которые Вы добавили свои ставки, еще не закрыты.
8. Активировать опцию «CashOut» для данных нерассчитанных ставок. Вы можете в закладке «История счета».
9. Расчет суммы будет настроен рядом с каждой вашей ставкой, при которой будет доступна опция «CashOut».
10. Наличие Букмекер не гарантирует опции «CashOut» в любое время.
11. Если ваш запрос на «CashOut» в отдельной транзакции будет успешным, поставка будет рассчитана немедленно, и количество средств будет зачислено на ваш игровой счет. При этом окончательный результат события, на котором была сделана ставка, уже не будет иметь значения для расчета данной ставки.
12. Букмекер оставляет за собой право принять или отклонить любой запрос на «CashOut» в любом виде спорта, соревнований или рынков.

ПРИЛОЖЕНИЕ №7. ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ.

1. Игра «Победитель Олимпийских игр». Предлагается указать страну-участницу, которая занимает первое место в итоговой таблице медалей (см. Olympic Results Medal Table). Если победителем окажется более, чем одна страна-участница, то ставки, сделанные на страны-победители, рассчитываются с этим коэффициентом. 1.
2. Предлагается игра на занятых разными участниками местах в итоговой таблице медалей.
3. Игра «Кто выше». Предлагается указать, какая из стран-участниц будет выше в итоговой таблице медалей. Если обе страны-участницы заняли одинаковые места - расчет ставок с коэфф. 1.
4. Не все комплекты медалей будут разыграны, ставки на события «Победитель», «Кто выше», общее количество золотых и признанных медалей и сравнение по золотым медалям будут рассчитаны с коэфф. 1

ПРИЛОЖЕНИЕ №9. ЛИГА ЧЕМПИОНОВ.

1. Игра «Какая команда выиграет по итогам Лиги Чемпионов». Эта игра выглядит как «матч» двух команд, в котором победа команды означает, что она закончила свое выступление на более поздней стадии турнира, чем ее соперник. Если обе команды не выйдут из своих групп в 1/8 финала, то победит та команда, которая займет более высокое место в своей группе, а при одинаковых позициях в своих группах исходом их "матча" будет считаться ничья. Если обе команды выйдут в плей-офф и закончат турнир на турнире одной стадии (кроме финала), то исходом их «матча» также будет считаться ничья. Если обе сравнимые команды выйдут в финал, то победит та команда, которая станет победителем Лиги Чемпионов.
2. Игра «Статистика группового турнира ЛЧ»
В случае возврата одного или нескольких матчей группового турнира ЛЧ все ставки выполняются на основе статистических данных группового турнира ЛЧ. Если один или несколько матчей прерваны и не доиграны до окончания

группового турнира ЛЧ, все ставки выполняются на основе статистических данных группового турнира ЛЧ, а также скорости возврата. В случае переноса того или иного матча группового турнира Лиги Чемпионов на нейтральное поле или на поле команды-сопер поленика все ставки на статистические данные группового турнира ЛЧ определяются.

ПРИЛОЖЕНИЕ №11. ЧЕМПИОНАТ МИРА (ЧЕМПИОНАТ ЕВРОПЫ).

1. Игра «Забьет (пропустит) наибольшее (наименьшее) количество голов», «Сколько забьет (пропустит) голов»:

- Предлагается команда (игрока), которая забьет (пропустит) наибольшее (наименьшее) количество голов по итогам итогового турнира или группового этапа, а также определит, сколько голов забьет (пропустит) команда по итогам турнира или группового этапа. Голы, забитые в дополнительное время (два дополнительных тайма по 15 минут), наблюдаются. Голы, забитые в послематчевых пенальти, не наблюдаются. Если определить победителя невозможно - несколько команд забьют (пропустят) наибольшее (наименьшее) такое же количество голов, то все ставки, сделанные на эти команды, рассчитываются с коэффициентом 1. Остальные ставки проиграны.
- Предлагается привлечь игрока, который забьет наибольшее количество голов по итогам финального турнира. Голы, забитые в дополнительное время (два дополнительных тайма по 15 минут), наблюдаются. Автоголы и голы, забитые в послематчевых пенальти, не наблюдаются. Если определить победителя невозможно - несколько участников забьют наибольшее такое же количество голов, то все ставки, сделанные на этих участников, рассчитываются с коэффициентом 1. Остальные ставки считаются проигранными.

2. Игра «Какая команда выиграет лучше по итогам турнира».

Эта игра выглядит как «матч» двух команд, в котором победа команды означает, что она закончила свое выступление на более поздней стадии турнира, чем ее соперник. Если обе команды не выйдут из своих групп, то победит та команда, которая занимает более высокое место в своей группе, при одинаковых позициях в своих группах, выигрышным будет считаться исход "Ничья". Если обе команды выйдут в плей-офф и закончат турнир на одном этапе соревнований, победным будет считаться исход «Ничья».

3. Игра «Статистика группового турнира Чемпионата мира (Чемпионата Европы)».

В случае отказа от одного или нескольких турниров группового турнира все ставки на статистические данные группового турнира постепенно возвращаются. Если один или несколько матчей прерваны и не доиграны до окончания группового турнира, все делают ставки на статистические данные группового турнира, а также динамику доходности.

4. Игра «Состав команды».

Предлагается определить футболиста, который войдет в официальный список 23-х игроков для участия в финальном турнире Чемпионата мира (Чемпионата Европы). Результаты будут приняты на основании

официального списка команды, опубликованного организационным комитетом (на сайте fifa.com для ЧМ, uefa.com - ЧЕ). Не будут приняты во внимание любые изменения.