

1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНЫ

Данные Правила азартных игр (далее по тексту – Правила) разработаны организатором азартных игр, в целях определения порядка проведения азартных игр, заключения пари, разрешения спорных вопросов особенности заключения пари на отдельные типы (виды) ставок и виды спорта. Данные Правила регулируют все иные отношения между участниками пари – игорным заведением и пользователем сайта – согласно законодательству Российской Федерации, в соответствии с:

- *Федеральным законом от 29 декабря 2006 г. № 244—ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» (далее – ФЗ-244 от 29.12.2006 г.),*
- *Федеральным законом от 31 июля 2020 г. № 270-ФЗ "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации и признании утратившей силу части 2 статьи 2 Федерального закона "О внесении изменений в статью 6 Федерального закона "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации"*
- *Постановлением Правительства Российской Федерации от 17 июля 2007 г. № 451 «Об утверждении Положения о лицензировании деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах»*
- *Уставом Общества*
- *Лицензией №17 на осуществление деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах, выданной Федеральной налоговой службой Российской Федерации "01" октября 2010 года.*

Прежде чем делать ставки, внимательно ознакомьтесь с действующими Правилами. Любая ставка является подтверждением того, что участник пари знает настоящие Правила и с ними согласен.

1.1. **Азартная игра** - основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры;

1.2. **Пари** - азартная игра, при которой исход основанного на риске соглашения о выигрыше, заключаемого двумя или несколькими участниками пари между собой либо с организатором данного вида азартной игры, зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет;

1.3. **Ставка** - денежные средства, передаваемые участником азартной игры организатору азартной игры (за исключением денежных средств, признаваемых в соответствии с настоящим Федеральным законом интерактивной ставкой) и служащие условием участия в азартной игре в соответствии с правилами, установленными организатором азартной игры;

1.4. **Интерактивная ставка** - денежные средства, в том числе электронные денежные средства, передаваемые с использованием электронных средств платежа центром учета переводов интерактивных ставок букмекерских контор или тотализаторов организатору

азартных игр в букмекерской конторе или тотализаторе по поручениям участников данных видов азартных игр и служащие условием участия в азартной игре в соответствии с правилами, установленными таким организатором азартных игр;

1.5. **Выигрыш** - денежные средства или иное имущество, в том числе имущественные права, подлежащие выплате или передаче участнику азартной игры при наступлении результата азартной игры, предусмотренного правилами, установленными организатором азартной игры;

1.6. **Организатор азартной игры** - юридическое лицо, осуществляющее деятельность по организации и проведению азартных игр;

1.7. **Деятельность по организации и проведению азартных игр** - деятельность по оказанию услуг по заключению с участниками азартных игр основанных на риске соглашений о выигрыше и (или) по организации заключения таких соглашений между двумя или несколькими участниками азартной игры;

1.8. **Разрешение на осуществление деятельности по организации и проведению азартных игр в игорной зоне** - выдаваемый в соответствии с настоящим Федеральным законом документ, предоставляющий организатору азартных игр право осуществлять деятельность по организации и проведению азартных игр в одной игорной зоне без ограничения количества и вида игорных заведений;

1.9. **Лицензия на осуществление деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах** - документ, выдаваемый в соответствии с настоящим Федеральным законом и предоставляющий организатору азартных игр право осуществлять деятельность по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и (или) тотализаторах вне игорных зон, с обязательным указанием вида оказываемых услуг (услуг по заключению с участниками азартных игр основанных на риске соглашений о выигрыше и (или) услуг по организации заключения основанных на риске соглашений о выигрыше между двумя или несколькими участниками азартной игры), места нахождения процессингового центра букмекерской конторы или тотализатора, количества и места нахождения филиалов, пунктов приема ставок букмекерских контор или тотализаторов либо иных мест осуществления деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах;

1.10. **Участник азартной игры** - физическое лицо, достигшее возраста восемнадцати лет, принимающее участие в азартной игре и заключающее основанное на риске соглашение о выигрыше с организатором азартной игры или другим участником азартной игры;

1.11. **Игорное заведение** - здание, строение, сооружение (единая обособленная часть здания, строения, сооружения), в которых осуществляется исключительно деятельность по организации и проведению азартных игр и оказанию сопутствующих азартным играм услуг (в том числе филиал или иное место осуществления деятельности по организации и проведению азартных игр и оказанию сопутствующих азартным играм услуг);

1.12. **Букмекерская контора** - игорное заведение, в котором организатор азартных игр заключает пари с участниками данного вида азартных игр;

1.13. **Касса букмекерской конторы** - часть пункта приема ставок букмекерской конторы, в которой организатор азартных игр принимает ставки от участников данного вида азартных игр, за исключением интерактивных ставок, и выплачивает выигрыши;

1.14. **Касса игорного заведения** - часть игорного заведения, в которой организатор азартных игр осуществляет операции с денежными средствами и в которой находится специальное оборудование, позволяющее осуществлять указанные операции;

1.15. **Зона обслуживания участников азартных игр** - часть игорного заведения, в которой установлены игровое оборудование, кассы игорного заведения, тотализатора, букмекерской конторы, а также иное используемое участниками азартных игр оборудование;

1.16. **Служебная зона игорного заведения** - обособленная часть игорного заведения, которая предназначена для работников организатора азартных игр и в которую не допускаются участники азартных игр;

1.17. **Сопутствующие азартным играм услуги** - гостиничные услуги, услуги общественного питания, услуги в сфере зрелищно-развлекательных мероприятий, услуги по распространению (реализации, выдаче) лотерейных билетов, лотерейных квитанций, электронных лотерейных билетов, приему лотерейных ставок среди участников лотереи, выплате, передаче или предоставлению выигрышей участникам международных лотерей, которые проводятся на основании международных договоров Российской Федерации, и всероссийских государственных лотерей;

1.18. **Процессинговый центр букмекерской конторы** - часть игорного заведения, в которой организатор азартных игр проводит учет ставок, принятых от участников данного вида азартных игр, проводит на основе информации, полученной от центра учета переводов интерактивных ставок букмекерской конторы, учет интерактивных ставок, принятых от участников данного вида азартных игр, фиксирует результаты азартных игр, рассчитывает суммы подлежащих выплате выигрышей, осуществляет представление информации о принятых ставках, интерактивных ставках и о рассчитанных выигрышах в пункты приема ставок букмекерской конторы и в центр учета переводов интерактивных ставок букмекерских контор;

1.19. **Пункт приема ставок букмекерской конторы** - территориально обособленная часть игорного заведения, в которой организатор азартных игр заключает пари с участниками данного вида азартных игр и осуществляет представление информации о принятых ставках, выплаченных и невыплаченных выигрышах в процессинговый центр букмекерской конторы;

1.20. **Центр учета переводов интерактивных ставок букмекерских контор или тотализаторов** - кредитная организация, в том числе небанковская кредитная организация, осуществляющая деятельность в соответствии со статьей 14.2 ФЗ-244 от 29.12.2006 г.;

1.21. **Клиент (игрок)** – участник азартной игры, физическое лицо, достигшее возраста 18 (восемнадцати) лет, принимающий участие в азартной игре;

1.22. **Линия** – перечень событий и их исходов с коэффициентами выигрыша, предлагаемых Букмекерской конторой для заключения пари;

1.23. **Исход** – результат события, и отдельная позиция в Линии, на которые Букмекерской конторой предлагается (-лось) заключить пари;

1.24. **Коэффициент выигрыша** – предлагаемая Букмекерской конторой котировка (число, на которое умножается сумма ставки клиента при определении выигрыша) исхода события;

1.25. **Отмена ставки, возврат ставки** – решение Букмекерской конторы об установлении для исхода в заключенных пари нового коэффициента выигрыша равного 1 (единицы) согласно Правил.

1.26. **Личный кабинет** - программа для ПК, интерфейс которой размещен и/или доступен в сети «Интернет» на сайте Букмекерской конторы и отображается посредством программы для просмотра интернет-сайтов (браузера), позволяющая Клиенту знакомится с линией Букмекерской конторы, заключать пари и прочее, оговоренное настоящими Правилами. Доступ к Личному кабинету осуществляется с использованием Авторизационных данных.

1.27. **Авторизационные данные** - данные, позволяющие провести аутентификацию Клиента Личного кабинета. По умолчанию Авторизационными данными являются логин и пароль Клиента. Иные виды Авторизационных данных могут быть использованы по соглашению между Клиентом и Букмекерской конторой.

1.28. **Пользователь Личного кабинета** – клиент (игрок) (см. п. 1.21).

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

2.1. Букмекерская компания принимает ставки на спортивные и другие события, происходящие в России и за рубежом. Прием ставок и выплата по ним выигрышей осуществляются при предъявлении участником азартной игры (клиентом) документа, удостоверяющего его личность.

2.2. Ставки принимаются у лиц, достигших 18-летнего возраста, зарегистрированных и идентифицированных, согласных с предлагаемыми букмекерской конторой настоящими Правилами, Правилами азартных игр, Правилами посещения игорного заведения ООО «Букмекер Паб» и действующим законодательством.

Лицо, регистрирующееся в системе Букмекерской компании, соглашается с тем, что указанный им в форме регистрации номер телефона будет привязан к его личному кабинету в системе Букмекерской компании, и на этот телефон будут сообщаться пароли, результаты и маркетинговые предложения в виде смс.

Букмекерская контора имеет право признать недействительными ставки, сделанные с нарушением настоящих Правил, Правил азартных игр, Правил посещения игорного заведения ООО «Букмекер Паб» и действующего законодательства.

Букмекерская контора не несет никакой ответственности относительно того, когда именно ей стало известно, либо установлено впоследствии, что ставки были сделаны с нарушением Правил.

2.2.1 Ставки не принимаются:

- у лиц, являющихся участниками событий, на которые делаются ставки (спортсмены, тренеры, судьи, владельцы или функционеры клубов и иных лиц, имеющих возможность повлиять на исход события), а так же у лиц, действующих по их поручению и аффилированных с ними лиц;
- у лиц, представляющих интересы других букмекерских контор;
- у других лиц, чье участие в соглашении с букмекерской компанией запрещено действующим законодательством.

2.2.2. Пользователь Личного кабинета несет всю полноту ответственности за сохранение своих Авторизационных данных в тайне. Пользователю Личного кабинета запрещается сообщать свои Авторизационные данные третьим лицам, в том числе родственникам, знакомым. Третьи лица не являются надлежащей стороной заключенного пари с Букмекерской конторой, независимо от причин, по которым третьей стороне стали известны Авторизационные данные Пользователя Личного кабинета, что влечет недействительность данной сделки и является

обманом Букмекерской конторы со стороны Пользователя Личного кабинета, предоставившего свои Авторизационные данные третьим лицам или допустившего халатность в сохранении своих Авторизационных данных в тайне.

Пользователю Личного кабинета запрещается предоставлять, разрешать третьим лицам использовать свой Личный кабинет, позволять совершать в Личном кабинете любые действия, операции (заключать пари, давать распоряжения и т.д.). В случае использования третьими лицами Авторизационных данных Пользователя Личного кабинета, а также при повторной регистрации Клиента, в том числе с использованием другого логина, Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в заключении пари, рассчитать уж заключенные пари с коэффициентом – 1.0, отказать в выплате выигрыша по таким пари.

2.3. Условия приёма ставок (коэффициенты, форы, тоталы, ограничения по максимуму ставки и т.д.) могут быть изменены после любой ставки, при этом условия ранее сделанных ставок остаются неизменными, за исключением случаев «продажи купона». Перед передачей информации об условиях пари клиент должен выяснить все изменения в текущей линии.

2.4. Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в приёме ставки любому лицу без объяснения причин.

2.5. В случае ошибок персонала, несоответствии коэффициентов в линии вероятности исхода события (опечатки в предлагаемом перечне событий, несоответствии коэффициентов и т.п.), при наличии доказательств неспортивной борьбы, при отступлении от настоящих Правил при приёме ставок, а также при других аргументах, подтверждающих некорректность ставок, букмекерская контора оставляет за собой право объявить ставки на таких условиях недействительными. Выплата по этим ставкам производится с коэффициентом «1». Несоответствие коэффициентов в линии вероятности исхода события определяется согласно внутренним критериям букмекерской конторы и разделу 9 данных Правил.

2.5.1. В случае, если в наших коэффициентах была очевидная ошибка, то такая ставка будет рассчитана в соответствии с заключительным результатом по актуальному коэффициенту, соответствующему данному маркету.

2.5.2. Букмекерская компания ни при каких обстоятельствах не несет ответственности перед клиентом за какие-либо косвенные, побочные или случайные убытки или ущерб (в том числе упущенную выгоду), даже в случае, если он был уведомлен о возможности возникновения таких убытков или ущерба.

Букмекерская компания не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в линии и лайве, носят вспомогательный (ориентировочный) характер. Регламент игры необходимо уточнять на официальных источниках.

2.5.3. Ставки, сделанные на события, исход которых известен на момент ставки, могут быть рассчитаны с коэффициентом «1».

2.6. При внесении изменений в настоящие Правила, ставки, принятые начиная с указанной даты изменений, действуют согласно изменённым Правилам.

2.7. Клиент отвечает за сохранность и правильность заполнения квитанции, полученной от оператора и содержащей информацию о ставке. Все ставки, зарегистрированные в букмекерской конторе, являются действительными. Отмена ставок возможна только на основании настоящих Правил и Правил приема ставок и выплаты выигрышей Букмекерской компании. В случае утери квитанции клиент вправе действовать согласно п. 2.12 раздела 2. «Общие положения» настоящих Правил.

2.8. Зарегистрированный клиент не может пройти повторную регистрацию как новый клиент (под новым именем, с новым адресом электронной почты и т.д.). В случае нарушения этого правила администрация оставляет за собой право заблокировать такой счет (повторно зарегистрированный) на время разбирательства (до 2-х месяцев) и в случае подтверждения факта повторной регистрации аннулировать все сделанные ставки по этому счету (выигрыш). По запросу клиента может быть сделано индивидуальное исключение администрацией Букмекерской компании.

2.9. Сбой связи при передаче информации о заключаемом пари из кассы пункта приема ставок в процессинговый центр букмекерской конторы или наоборот при получении клиентом подтверждения о принятии ставки является (может являться) основанием для её отмены только по решению букмекерской конторы.

2.10. Любая ставка, сделанная клиентом, а также согласие клиента на заключение пари с Букмекерской конторой, является безусловным подтверждением того, что клиент знает настоящие Правила и с ними согласен.

2.10.1 Выплата денежных средств (выигрыша) производится в кассе букмекерской компании, только при предъявлении участником азартной игры удостоверения личности и квитанции букмекерской компании, оформленной на бумажном носителе. На квитанции должна явственно читаться вся информация о ставке, номер квитанции, присутствовать штрих-код и буквенный код квитанции. В противном случае квитанции к оплате не принимается, и претензии не рассматриваются.

2.11. Только результаты событий, объявленные букмекерской конторой, являются основанием для расчёта ставок и определения выигрышей. Претензии по результатам событий будут рассматриваться только в пакете с официальными документами соответствующих спортивных федераций. Результаты, объявленные другими букмекерскими конторами не являются официальными источниками информации для букмекерской конторы.

Ставки на чемпионаты регионов (футбол, футзал, хоккей и т.д) рассчитываются в течение 10 дней (после публикации результатов на официальных сайтах этих чемпионатов). Список официальных сайтов можно посмотреть в разделе "Основные источники информации". В случае неявки одной из команд на матч все ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1» (возврат). Команде, не принявшей участие в матче, присуждается техническое поражение.

2.12. Все спорные вопросы принимаются в течение 10 дней с даты расчета ставки на основании письменного заявления клиента. К претензии должны быть приложены документы, подтверждающие и обосновывающие заявленные в ней требования. При отсутствии достаточных для обоснования указанных в претензии требований претензия подлежит возврату без рассмотрения. Претензии по расчету купонов для игр Cyber-Live принимаются в течение 72 часов с момента завершения игры.

2.13. Служба безопасности имеет право отказать в выводе средств по общим правилам, если игровой счет не используется для ставок. Игровой счет не используется для ставок, если вся сумма внесенных средств не проставлена с коэффициентом не менее 1,1. В этом случае игрок может вывести все свои средства за минусом комиссии за ввод и вывод.

2.14. Если клиент совершает мошеннические действия против букмекерской конторы, то компания оставляет за собой право пресечь такие действия путём:

- отмены ставок, сделанных таким путём;

- обращения в правоохранительные органы по факту совершения мошеннических действий таким клиентом.

2.14.1 Компания оставляет за собой право закрыть игровой счёт и аннулировать все сделанные на этом счете ставки, если будет установлено, что:

- участник пари в момент постановки ставок обладал информацией о результате события;
- участник пари имел возможность оказать влияние на результат события, являясь непосредственным участником матча (спортсмены, судьи, тренеры и т.д.) или лицом, действующим по их поручению;
- ставки сделаны группой участников пари, действующих согласованно (синдикатом), с целью превысить установленные компанией ограничения;
- один участник пари имеет несколько игровых счетов (многократная регистрация);
- были использованы любые нечестные способы получения информации или обхода ограничений, установленных компанией.

2.15. Букмекерская контора не несёт ответственности и не принимает претензии относительно корректности перевода названий команд, фамилий игроков, мест проведения соревнований с иностранных языков. Вся информация, приведённая в названии турнира, носит вспомогательный характер. Возможные ошибки этой информации не являются основанием для возврата ставок, за исключением случаев, когда подобные ошибки становятся причиной несоответствия предлагаемых букмекерской конторой коэффициентов с вероятностью исхода события.

3. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПРИЕМА СТАВОК И ВЫПЛАТЫ ВЫИГРЫШЕЙ

3.1. Букмекерская контора принимает ставки на основании линии – перечня событий и их исходов с коэффициентами выигрыша, предлагаемых Букмекерской конторой для заключения пари.

Букмекерская компания может предлагать любые виды ставок, не только перечисленные в данных Правилах.

3.2. Минимальная ставка на любое событие равна 20 (двадцать) рублей.

3.3. Максимальная ставка определяется букмекерской конторой на каждое событие отдельно и зависит от вида спорта и события.

3.4. Букмекерская контора имеет право ограничивать максимальную ставку, коэффициенты на отдельные события, а также ограничивать или повышать максимальную ставку, коэффициенты конкретному клиенту на отдельные события без уведомления и объяснения причин.

3.5. Букмекерская контора вправе признать нарушающими данные Правила угаданные повторные ставки или пари – на один и тот же исход (-ы) события (-ий), пусть и с разными коэффициентами выигрыша; если такие угаданные повторные ставки или пари суммарно превышают установленные ограничения Букмекерской конторы по максимальному размеру ставки, и отменять или возвращать такие ставки или пари, согласно п. 1.25. настоящих Правил

3.6. Информация об условиях ставки считается зарегистрированной после выдачи клиенту квитанции и получения от клиента денежных средств. Зарегистрированная информация об условиях ставки после согласования клиентом её условий с оператором и получения клиентом

квитанции отмене не подлежит, за исключением случаев, указанных в настоящих Правилах, Правилах приема ставок и выплаты выигрышей и Правил посещения игорного заведения.

3.7. Ставка считается выигранной клиентом, если правильно предсказаны все исходы, указанные в такой ставке. Исключением являются ставки по «системе», «цепочка».

3.8. Информация об условиях ставки принимается до начала события; дата, время начала событий и комментарии, указанные в линии, являются ориентировочными. Исключение составляет информация об условиях ставки на «Live-события», т. е. ставки по ходу матча. Такая информация и ставка, осуществленная в соответствии с ней, считаются действительными до окончания матча. Если в событии (матче, соревновании или бое) указывается одна пара участников (команд, спортсменов), а впоследствии состав пары изменяется, то все ставки на это событие отменяются.

3.9. В случае, если по каким-либо причинам информация об условиях ставки передана клиентом оператору после фактического начала события, то такая информация не может быть зарегистрирована, и ставка не может быть осуществлена, а если по какой-либо причине такая ставка совершена, то ставка подлежит отмене.

3.10. В случае, если информация о ставке и/или ставка признаны недействительными, происходит возврат суммы этой ставки, а если она включена в экспресс или систему, то она исключается из него (неё).

3.11. В случаях неправильно рассчитанных ставок (например, из-за ошибочных результатов), такие ставки пересчитываются.

3.12. Для игр Cyber-Live в случае технических сбоев, неполной трансляции и т.п. возврату подлежат ставки только по не наступившим/не рассчитанным событиям

3.13. Все спортивные события будут считаться перенесёнными, отменёнными только при наличии сведений из официальных документов организаций, проводящих спортивные соревнования, официальных сайтов спортивных федераций, сайтов спортивных клубов; указанные в линии спортивные события корректируются на основании этих данных.

3.14. Ставка подлежит отмене, если клиент заведомо вводил в заблуждение персонал (сотрудников букмекерской конторы), представляя им ложные сведения и требования в отношении приёма ставок, выплаты выигрыша, результата события и иные сведения и требования подобного характера. Вышеуказанные случаи действуют и в отношении несовершеннолетних лиц, не достигших 18-ти лет, и их родителей.

3.15. Live-ставки принимаются на основные и дополнительные исходы. Можно делать одиночные live-ставки и объединять их в один экспресс. Букмекерская компания не несёт ответственности за неточности в текущих результатах матчей, по которым принимаются live-ставки. Ставки Live не редактируются и не удаляются.

3.16. Правило "Одновременный финиш" — исход, в котором победителем будет объявлено более одного участника события, турнира, чемпионата и т.д. Если будет объявлено два победителя, то при расчете купона сумма ставки будет разделена на 2. Если будет объявлено три и более победителя, то по ставкам на этот выбор будет произведен расчет с коэффициентом "1". Данное правило не распространяется на тип ставок "Кто выше".

3.17. **SP (Starting Price) - стартовые коэффициенты.** Это коэффициенты в момент старта гонки. Рассчитываются официально на основании усреднения коэффициентов, предлагаемых организаторами соревнования к моменту начала гонки. Если участник соревнования отозван

до начала старта, или не принимал участие в гонке (согласно официальному протоколу), и новый рынок SP не был сформирован, то ставки на снятого участника будут рассчитаны с коэффициентом «1».

3.18. Для удобства участников пари компания предлагает "Ставку в один клик". Во время проведения ставок могут измениться коэффициенты, и ставка примется с актуальным коэффициентом.

Обратите внимание, что уведомление об изменении коэффициентов не появляется, что позволяет значительно сократить время принятия ставки. Претензии по изменению коэффициента в большую или меньшую сторону не будут приниматься. Организатор азартной игры предоставляет возможность делать ставки в один клик, однако не несет ответственности за возможные убытки, причиненные вследствие любого использования этой функции.

3.19. Выигрышная квитанция действительна к выплате в течение 30 дней с момента расчёта последнего (по времени расчёта) спортивного события в такой квитанции.

3.20. Принятые сокращения в названии событий:

- УГЛ - угловые
- ЭЙС - эйсы
- УД- удаления
- ШВ - штрафное время
- ЖК - желтые карточки
- ЖKK- карточки (желтые и красные карточки)
- ПРМ - промахи
- УСВ - удары в створ ворот
- УПВ - удары по воротам
- ОФС - оффсайды
- ФОЛ - фолы
- БР - броски в створ ворот
- ДСТ - дополнительные ставки
- СИ- серия игр
- ЗШБ - забитые штрафные броски
- ЗДБ - забитые двухочковые броски
- ЗТБ - забитые трехочковые броски
- ПДБ- подборы
- ПАС - передачи
- ПОТ - потери
- БШ- блок-шоты
- ДО- двойные ошибки
- ШиП - штанги и перекладины

4. ВИДЫ СТАВОК

Букмекерская контора предлагает следующие виды ставок

4.1. ОДИНОЧНАЯ СТАВКА

«ОДИНОЧНАЯ СТАВКА» – ставка на отдельный исход одного события. Выигрыш равен произведению суммы ставки на коэффициент данного исхода, установленный Букмекерской конторой.

4.2. ЭКСПРЕСС

«ЭКСПРЕСС» – ставка на одновременный прогноз нескольких исходов полностью независимых друг от друга исходов событий. Выигрыш по экспрессу равняется произведению суммы ставки на коэффициент экспресса. Коэффициент экспресса получается путем умножения коэффициентов исходов всех событий, вошедших в этот экспресс. Экспресс считается выигранным, если верно спрогнозированы исходы всех включенных в экспресс событий. Хотя бы один неугаданный исход означает проигрыш всего экспресса.

4.3. СИСТЕМА

«СИСТЕМА» – полная комбинация экспрессов заданного размера из заранее определенного количества исходов событий. При ставке на систему необходимо указать общее количество исходов и размерность одного экспресса (варианта системы). Выигрыш по системе равен сумме выигрышей по экспрессам, входящим в систему. Пример расчета смотрите пункт 11.1 раздел 11 «Приложение» данных Правил.

Максимальное количество вариантов в системе – 184756.

Максимальное количество событий в системе – 20.

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

ТАБЛИЦА КОЛИЧЕСТВА ВАРИАНТОВ В СИСТЕМЕ

	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153	171	190
3		4	10	20	35	56	84	120	165	220	286	364	455	560	680	816	960	1116
4			5	15	35	70	126	210	330	495	715	1001	1365	1820	2380	3060	3876	4845
5				6	21	56	126	252	462	792	1287	2002	3003	4368	6188	8568	11628	15480
6					7	28	84	210	462	924	1716	3003	5005	8008	12376	18564	27432	39600
7						8	36	120	330	792	1716	3432	6435	11440	19448	31824	48720	70560
8							9	45	165	495	1287	3003	6435	12870	24310	43758	77424	121680
9								10	55	220	715	2002	5005	11440	24310	48620	97240	194480
10									11	66	286	1001	3003	8008	19448	43758	97240	214756
11										12	78	364	1365	4368	12376	31824	77424	194480
12											13	91	455	1820	6188	18564	50520	131780
13												14	105	560	2380	8568	27432	77424
14													15	120	680	3060	11628	39600
15														16	136	816	3876	15480
16															17	153	960	6180
17																18	171	1116

4.4. ЦЕПОЧКА

«ЦЕПОЧКА» - набор одиночных ставок на различные события. Сумма ставки на каждую одиночную ставку равна сумме ставки на первую одиночную ставку в цепочке. (Пример расчета смотрите пункт 11.2 раздел 11 «Приложение» данных Правил). Игроку предлагается самостоятельно определить порядок входящих в цепочку ставок и внести сумму только первой одиночной ставки из всей цепочки. При этом вводится понятие «счет цепочки». После розыгрыша каждой одиночной ставки, входящей в «цепочку», вычисляется сумма. Изначально она равна сумме первой ставки.

Для цепочки действуют следующие правила:

- Порядок расчета "цепочки" зависит от порядка расположения одиночных ставок в квитанции. Время начала матчей при определении порядка расчета одиночных ставок в цепочке во внимание не принимается.
- Если в "цепочке" остается сумма менее суммы первой одиночной ставки - в следующем событии одиночная ставка рассчитывается исходя из остатка.
- Итоговая сумма, полученная после расчета последней одиночной ставки в цепочке, подлежит к выплате игроку.
- Если после очередной одиночной ставки сумма становится равной нулю, все последующие ставки в цепочке считаются недействительными, а цепочка — проигранной.

4.5. ЭКСПРЕСС "СТАЙЕР"

ЭКСПРЕСС «СТАЙЕР» - события можно добавлять в течение 60 дней. Участник азартной игры может в любой момент прийти на пункт приема ставок и продолжить свой экспресс. (Пример расчета смотрите пункт 11.4 раздел 11 «Приложение» данных Правил)

В любой момент из суммы выигрыша можно забрать первоначальную сумму ставки.

- Сделайте ставку (одинар или экспресс).
- Дождитесь расчета купона.
- Если ставка выиграла, то на сумму выигрыша можно сделать следующую ставку, которая будет включена в экспресс «Стайер».
- Сумма ставки на следующую ставку, которую включают в экспресс, будет равна сумме выигрыша предыдущего купона.
- В любой момент из суммы выигрыша можно забрать первоначальную сумму ставки.
- Добавлять события в экспресс «Стайер» можно без ограничений. Если последнее событие в такой ставке проиграло, то такой экспресс считается проигрышным.
- Получить выигрыш по купону экспресс «Стайер» можно, если сумма выигрыша по нему превысит в 20 раз сумму ставки.

4.6. ЛАКИ

Лаки - это совокупность одинаров и всех возможных экспрессов из выбранных событий. Минимальное количество событий в данном виде ставок - 2, максимальное - 8.

Чтобы получить выплату по ставке, нужно угадать хотя бы один выбор.

ПРИМЕР. КУПОН ИЗ 4 СОБЫТИЙ.

1. Событие 1 - коэф.2
2. Событие 2 - коэф.3.5
3. Событие 3 - коэф. 4
4. Событие 4 - коэф. 1.5

Сумма ставки - 150 рублей.

В этом купоне можно собрать следующие варианты:

- 4 одинара
- 6 экспрессов из 2-х событий
- 4 экспресса из 3-х событий
- 1 экспресс из 4 событий

Всего 15 вариантов. Сумму ставки 150 руб. /15 вариантов = 10 руб. на 1 вариант.

4 одиночные ставки по 10 руб.

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1	2.00	20
Событие 2	3.50	35
Событие 3	4.00	40
Событие 4	1.50	15

6 экспрессов из двух событий по 10 руб.

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2	2.00 x 3.50	70
Событие 1 + Событие 3	2.00 x 4.00	80
Событие 1+ Событие 4	2.00 x 1.50	30
Событие 2 + Событие 3	3.50 x 4.00	140
Событие 2 + Событие 4	3.50 x 1.50	52.5
Событие 3+ Событие 4	4.00 x 1.50	60

4 экспресса из трех событий по 10 руб

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2 + Событие 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Событие 1 + Событие 2 + Событие 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Событие 1 + Событие 3 + Событие 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
Событие 2+ Событие 3 + Событие 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 экспресс из четырех событий на 10 руб

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2 + Событие 3+ Событие 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

В случае если выиграют все одинары, то будут выигрышными и все остальные варианты этого купона. Если сложить все суммы выплат, получится сумма 1677,50 руб.

Если будет выигрышным только одно событие, например Событие 4, то выигрыш по данному купону составит $1,5 \times 10 \text{ руб} = 15 \text{ руб}$. Все остальные 14 возможных вариантов будут проигрышными.

4.7. ПРОДАЖА ЗАКЛЮЧЕННОГО ПАРИ

- Продажа заключенного пари (Продать купон) возможна только в том случае, если событие, на которое было заключено данное пари не окончилось, и/или результат исхода, на который было заключено пари еще не определен окончательно.
- Продажа заключенного пари позволит минимизировать проигрыш, в случае если исход события развивается не в пользу выбранного исхода заключенного пари; или получить чуть меньшую прибыль раньше окончания события и не подвергаться риску, в случае если спортивное событие развивается в пользу выбранного исхода заключенного пари.
- Продажа заключенного пари может произойти по любому коэффициенту, в том числе и по коэффициенту меньше «1».
- В случае принятия решения о продаже заключенного пари, участник азартной игры может в "Открытых ставках" нажать на кнопку «Продать», и тем самым узнать условия продажи и предполагаемую сумму выигрыша.
- Если предложенный коэффициент выигрыша по условиям продажи устраивает участника азартной игры, то необходимо подтвердить данный выбор нажатием кнопки "Ок". Заключенное пари будет рассчитано по новым условиям и новому коэффициенту (в том числе и коэффициенту меньше «1»). Для отклонения предложенных условий продажи заключенного пари необходимо нажать кнопку "Отмена".
- Букмекерская компания может отказать участнику азартной игры в продаже купона в момент изменения игровой ситуации в спортивном событии.
- Компания предлагает воспользоваться услугой "Автопродажа" (Продать потом). Клиент выставляет правило продажи купона, т.е. указывает желаемую сумму продажи купона. По ставке периодически будет рассчитываться цена продажи купона, и продажа совершится, когда предлагаемая цена продажи совпадет с установленной суммой.

До совершения автопродажи клиент может совершить самостоятельно полную или частичную продажу купона, но в этом случае функция "Автопродажа" будет деактивирована.

Правила "Автопродажи" (Продать потом) полностью соответствуют правилам и ограничениям правил "Продажа купона".

4.8. ПАТЕНТ

Патент – это совокупность всех возможных экспрессов из выбранных событий. Минимальное количество событий в данном виде ставок - 3, максимальное - 8.

Чтобы получить выплату по ставке, нужно угадать хотя бы один выбор (т.е. должно сыграть хотя бы любых два исхода).

ПРИМЕР. КУПОН ИЗ 4 СОБЫТИЙ.

1. Событие 1 - коэф.2
2. Событие 2 - коэф.3.5
3. Событие 3 - коэф. 4
4. Событие 4 - коэф. 1.5

Сумма ставки - 110 рублей.

В этом купоне можно собрать следующие варианты ставок:

- 6 экспрессов из двух событий
- 4 экспресса из трех событий
- 1 экспресс из четырех событий

Всего 11 вариантов. Сумму ставки 110 руб. /11 вариантов = 10 руб. на 1 вариант.

6 экспрессов из двух событий по 10 руб.

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2	2.00 x 3.50	70
Событие 1 + Событие 3	2.00 x 4.00	80
Событие 1 + Событие 4	2.00 x 1.50	30
Событие 2 + Событие 3	3.50 x 4.00	140
Событие 2 + Событие 4	3.50 x 1.50	52.5
Событие 3 + Событие 4	4.00 x 1.50	60

4 экспресса из трех событий по 10 руб

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2 + Событие 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Событие 1 + Событие 2 + Событие 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Событие 1 + Событие 3 + Событие 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
Событие 2 + Событие 3 + Событие 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 экспресс из четырех событий на 10 руб

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2 + Событие 3+ Событие 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

В случае если выиграют все одинары, то будут выигрышными и все остальные варианты этого купона. Если сложить все суммы выигрышей, получится сумма 1567,50 руб.

Если будет выигрышным только одно событие из четырех, то все остальные возможные варианты будут проигрышными.

4.9. ВИДЫ КОЭФФИЦИЕНТОВ

Букмекерская компания принимает ставки на различные виды коэффициентов:

- **ДЕСЯТИЧНЫЙ КОЭФФИЦИЕНТ** - это вероятность победы той или иной команды (спортсмена) в процентном соотношении, а выигрыш по ставке равен сумме ставки умноженной на коэффициент.
- **АМЕРИКАНСКИЙ КОЭФФИЦИЕНТ**
 - **Отрицательный американский коэффициент** показывает, сколько нужно поставить, чтобы получить чистый выигрыш в размере 100 рублей. Перевод американского коэффициента в десятичный (букмекером может округляться в меньшую сторону):
Отрицательный коэффициент: $(\text{коэффициент} + 100) / \text{коэффициент} = \text{Десятичный коэффициент}$.
 - **Положительный американский коэффициент** - показывает, сколько чистого выигрыша получит участник азартной игры при ставке в 100 рублей. Перевод американского коэффициента в десятичный (букмекером может округляться в меньшую сторону). Используется следующая формула:
Положительный коэффициент: $(\text{коэффициент} + 100) / 100 = \text{Десятичный коэффициент}$;
- **Английский коэффициент** – это обычная математическая дробь, показывающая отношение чистого выигрыша к сумме ставки. Обычно если коэффициент «низкий», то первая цифра будет больше второй.
Перевод **английского коэффициента в Десятичный** - нужно к результату дроби прибавить единицу. Например: британский коэффициент 2/1 равен десятичному коэффициенту 3.0 (2 разделить на 1 плюс 1).
- **Гонг-Конгский коэффициент** представляет собой десятичную дробь (например 0.6 или 1.4), которая показывает долю чистого выигрыша (в условных единицах), которая приходится на единицу ставки. Десятичная форма представления гонг-конгских коэффициентов позволяет легко переходить к десятичным коэффициентам простым добавлением единицы (1.00).
- **ИНДОНЕЗИЙСКИЙ КОЭФФИЦИЕНТ** является модификацией американского коэффициента, если взять любой американский коэффициент и разделить его на 100, то получится соответствующий индонезийский коэффициент. Например: индонезийский коэффициент -1.25 - это американский коэффициент -125, индонезийский +2.75 - это американский +275 и т. д. **ИНДОНЕЗИЙСКИЙ КОЭФФИЦИЕНТ СО ЗНАКОМ ПЛЮС («+»)** показывает в условных единицах величину чистого выигрыша (дохода) на ставку в размере 1 условной единицы.
- **МАЛАЗИЙСКИЙ КОЭФФИЦИЕНТ** - в своём абсолютном значении малазийский коэффициент всегда меньше либо равен единице. **КОЭФФИЦИЕНТ СО ЗНАКОМ МИНУС («-»)** СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ О ТОМ, что ожидаемый чистый выигрыш (доход) больше, чем величина ставки (или же ставка меньше, чем ожидаемый чистый выигрыш); **КОЭФФИЦИЕНТ СО ЗНАКОМ ПЛЮС («+»)**, соответственно, говорит нам о том, что ожидаемый чистый выигрыш (доход) меньше, чем величина ставки (или же ставка больше, чем ожидаемый чистый выигрыш).

4.10. МУЛЬТИСТАВКА

1. Мультиставка - система ставок, составленная из экспрессов или одинаров. Мультиставка может быть поставлена как с учетом ставки Лобби, так и без неё.
2. Мультиставка с учетом Лобби представляет собой экспресс из Лобби и системы из нескольких событий.
3. Лобби - исход, влияющий на выигрыш мультиставки. Лобби может быть представлен как одинаром, так и экспрессом.
4. Для проведения мультиставки количество событий в купоне без учета Лобби должно быть не меньше трех.

5. В случае проигрыша исхода Лобби – проигрывает полностью вся ставка. В случае проигрыша системы – проигрывает полностью вся ставка.
6. В случае выигрыша Лобби и системы, коэффициент Лобби будет перемножен на коэффициент выигрыша системы и на сумму одного варианта системы.
7. Если в Мультиставке не выбрано Лобби, то купон будет рассчитан по правилам системы. Мультиставка без лобби и состоящая только из одинаров имеет тип ставки «система».

ПРИМЕР РАСЧЕТА. Купон содержит: лобби, два одинара и один экспресс.

- Лобби – коэф. 1,8
- Блок 1 – коэф. 1,39
- Блок 2 – коэф. 1,78
- Блок 3 – коэф. 2,44
- Сумма ставки – 300 руб.

Сумма ставки на 1 вариант системы $300/3 = 100$ руб.

ВАРИАНТ 1. Ставка Лобби проиграла. Купон проигрышный.

ВАРИАНТ 2. Система из двух одинаров и экспресса проиграла. Купон проигрышный.

ВАРИАНТ 3. Ставка Лобби выиграла. Выиграла система из двух событий: Блок 1 и Блок 3. На один вариант системы приходится 100 рублей. $(1,39 \times 2,44) \times 1,8 = 6,1 \times 100 \text{ руб} = 610 \text{ рублей}$.

ВАРИАНТ 4. Ставка Лобби выиграла. Выиграли все события в системе. На один вариант системы приходится 100 рублей. $(1,39 \times 2,44 + 1,39 \times 1,78 + 1,78 \times 2,44) \times 1,8 = 18,36 \times 100 \text{ руб} = 1836 \text{ рублей}$.

4.11. УСЛОВНАЯ СТАВКА

1. Условная ставка - набор ставок (одинаров или экспрессов), состоящих из независимых друг от друга событий.
2. Участнику предоставляется возможность самостоятельно определить порядок входящих в условную ставку исходов. Все исходы будут рассчитываться в порядке, указанном в купоне.
3. Участник пари может самостоятельно определить суммы ставок на каждый вид исхода. Сумма ставки на каждый следующий вид исхода не может превысить сумму выигрыша по предыдущим ставкам. Сумма ставки может быть указана только на всю ставку. В этом случае на каждый исход будет браться максимальная сумма выигрыша с предыдущего исхода.
4. В случае проигрыша первой ставки Условная ставка проигрывает.
5. Расчет условной ставки прерывается, если предыдущее событие будет рассчитано проигрышем.

ПРИМЕР РАСЧЕТА. Условная ставка состоит из трех блоков.

1. Блок 1 – коэф. 1,15. Сумма ставки 100 рублей (сумма, указываемая при приеме ставки).
2. Блок 2 (экспресс из двух событий коэф. 1,39 и 1,13). Сумма ставки - максимальная.
3. Блок 3 - коэф. 1,13. Сумма ставки 100 руб.

ВАРИАНТ 1. Блок 1 проигрывает. Проигрывает полностью ставка, т.к. для расчета следующего блока нет необходимой суммы для ставки.

ВАРИАНТ 2. Блок 1 выиграл. Сумма выигрыша составила 115 рублей.

Блок 2 (экспресс из двух событий) - сумма ставки максимальная (115 руб). Сумма выигрыша составит $(1,39 \times 1,13) \times 115 = 1,57 \times 115 = 180,63$.

Из суммы выигрыша вычитаем сумму ставки на Блок 3. Блок 3 – сумма ставки 100 руб. $180,63 - 100 = 80,63$ руб. На счет Условной ставки зачисляется 80,63 руб.

Блок 3 проиграл. Сумма, которая осталась на счете Условной ставки, составляет 80,63 руб. Сумма выигрыша составит 80,63 руб.

ВАРИАНТ 3.

Блок 1 выиграл. Сумма выигрыша составила 115 рублей.

Блок 2 (экспресс из двух событий) - сумма ставки максимальная (115 рублей). Сумма выигрыша составит $(1,39 \times 1,13) \times 115 = 1,57 \times 115 = 180,63$.

Из суммы выигрыша вычитаем сумму ставки на Блок 3. Блок 3 – сумма ставки 100 руб. $180,63 - 100 = 80,63$ руб. На счет Условной ставки зачисляется 80,63 руб.

Блок 3 выиграл $100 \times 1,13 = 113$ руб. Сумма выигрыша составит: $80,63 + 113 = 193,63$ руб.

ВАРИАНТ 4.

Блок 1 выиграл. Сумма выигрыша составила 115 рублей.

Блок 2 (экспресс из двух событий) проиграл. На Блок 2 сумма ставки - максимальная, следовательно сумма 115 руб проиграна.

Блок 3 выиграл. Сумма ставки - 100 руб. Т.к. Блок 2 проиграл, следовательно денежных средств для ставки нет.

Купон проиграл.

5. РОСПИСЬ СПОРТИВНЫХ СОБЫТИЙ (ИСХОДЫ)

5.1 Ставка **«Победа первой команды»** – обозначается «1» или «П1».

5.2 Ставка **«Ничья»** – обозначается «X» или «ничья».

5.3 Ставка **«Победа второй команды»** – обозначается «2» или «П2».

5.4 Ставка **«Победа первой команды или ничья»** – обозначается «1X» или «непроигрыш1». Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы победила первая команда или произошла ничья.

5.5 Ставка **«Победа первой команды или победа второй команды»** - обозначается «12», или «Поб. любой из команд», или «не ничья». Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы одна из команд выиграла, т. е. чтобы не было ничьей.

5.6 Ставка **«Победа второй команды или ничья»** – обозначается «X2» или «непроигрыш2». Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы выиграла вторая команда или произошла ничья.

5.7 Ставка **«Победа команды (игрока, гонщика и т. п.) с учётом форы»** - обозначается «фора» (для каждой форы предлагается свой коэффициент – кф.).

«Фора» – преимущество или отставание команды (игрока, гонщика и т. п.), выраженное в голах, очках, сетах секундах и т.д., которое определяется букмекерской конторой по конкретному исходу события.

Исход события с учётом форы определяется прибавлением форы, если фора положительная, или вычитанием, если фора отрицательная, к/от фактическому(ого) результату(а).

Если полученный результат с учетом форы в пользу выбранной команды (игрока, гонщика и т. п.), ставка считается выигранной. Если наоборот – то ставка считается проигранной. Если полученный с учётом форы результат – ничья, то коэффициент по такому исходу будет равен «1».

«Гандикап» - игра с форой предполагает три исхода: П1, Х, П2. Помимо форы в основных исходах, предлагается определить, какая из команд победит с учётом другой форы.

Пример. Игра закончилась со счетом 2:1 (основное время).

Ставка "Гандикап [0 : 1] П2" будет рассчитана проигрышем, т. к. счет с учетом гандикапа станет 2:2.

Ставка "Гандикап [0 : 1] Х" будет рассчитана выигрышем, т.к. счет с учетом гандикапа станет 2:2.

Ставка "Гандикап [1 : 0] П1" будет рассчитана выигрышем, т.к. счет с учетом гандикапа станет 3:1.

5.8 Ставка **«Меньше, больше (на тотал)»** – обозначается «тотал».

Это ставка на общее количество голов, очков, геймов и т. д., забитых, набранных, сыгранных и т. д. командами (игроками и т. д.). Для выигрыша необходимо определить, сколько будет забито, набрано, проведено, больше или меньше, данного в линии тотала. При определении результата учитывается игровое время, оговорённое настоящими правилами отдельно для каждого вида спорта, если в линии не указано иное. При определении индивидуального тотала учитываются только голы, забитые в ворота соперника. Если результат совпадёт с предложенным букмекерской конторой значением тотала, коэффициенты по ставкам на «меньше» или «больше» считаются равными «1».

5.9. Ставка **«Индивидуальный тотал»** учитывает количество голов (очков, геймов и т. д.), забитых (набранных, сыгранных и т. д.) одной из команд (игроком и т. д.).

5.10. Ставка на **трехпутевой тотал** (3way) - рассчитывается по строгому соответствию: «меньше», «равно», «больше». Возврат по этим видам ставок не предусмотрен.

5.11 Ставка **«Тотал промежутков»**. В этой ставке необходимо определить общий тотал по игре в интервале указанного параметра.

Например, «Тотал промежутков от 0 до 1», то при счете 0:0 или 1:0 (0:1) - ставка выиграет, во всех других случаях она проигрывает.

5.12. Ставка **«Счёт матча»** - ставка на точный счет в матче.

5.13. Ставка **«Тайм-матч»** - обозначается буквами «П» – победа и «Х» – ничья, при этом на первом месте ставится исход первого тайма, а на втором – исход матча. Исход других таймов,

периодов и т.п. для расчета такого исхода значения не имеет. Например, П1П2 обозначает победу первой команды (П1) в первом тайме и победу второй команды (П2) в матче.

5.14. Ставка **«Сравнение результативности таймов (периодов, четвертей, сетов, геймов, иннингов)»** - в этой ставке необходимо определить, какой из таймов, периодов, четвертей и т. д. в матче окажется результативнее или в каких будет одинаковая результативность. Если два и более четверти сыграны с одинаковым самым результативным тоталом, то это не является основанием для возврата ставок. Расчет в данном случае производится исходя из тотала. Для ставок на волейбол при расчете исходов "Тотал самого результативного периода" - 5 партия исключается; при расчете "Тотал самого нерезультативного периода" - 5 партия включается.

5.15. Ставка **«Кто выше по итогам чемпионата»**.

В предложенных парах предлагается назвать команду, которая будет выше в турнирной таблице по итогам чемпионата. При равенстве очков или команды выбыли на одной стадии плей-офф, ставки подлежат расчёту с коэффициентом «1». В случае если команда не провела на турнире ни одного матча, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1».

5.16 Ставка **«Сравнение результативности игроков по итогам турнира»** - необходимо определить, какой из игроков по итогам турнира окажется более результативным. При сравнении результативности игроков по итогам турнира (количество забитых мячей, заброшенных шайб, количество набранных очков и пр.), в случае равенства этих показателей, расчёт ставок производится с коэффициентом «1». Послематчевые забитые пенальти, буллиты не учитываются. Количество сыгранных игроком матчей не учитывается, если игрок не провёл ни одного матча, расчёт ставок производится с коэффициентом «1».

5.17. Ставка **«Хозяева-Гости»**.

Победа хозяев (принимающей команды) или гостей (гостевой команды) определяется по разнице голов (очков) набранных соответственно командами хозяев и командами гостей с учётом форы. Если в рамках игрового дня хотя бы один матч отменен, перенесен, не завершен и считается несостоявшимся, расчёт ставок на событие «Хозяева-Гости» производится с коэффициентом «1», если результат ставок не был predetermined.

5.18. Ставка **«Волевая победа»** (основное время с учетом компенсированного) - одержавшей «волевою победу» считается команда, уступавшая в счете по ходу матча, но одержавшая победу в матче. Если матч закончится в ничью, то ставка "Волевая победа - да" считается проигранной.

- **Команда будет проигрывать по ходу матча и не проиграет.** Ставка будет рассчитана выигрышем, если любая из команд не лидировала в течение матча и не проиграла по результату.

5.19. Ставка **«Сухая победа»**. Если команда выигрывает матч и не пропускает ни одного гола (шайбы), такая победа называется сухой.

5.20 Ставка **«Гонка до»**. Требуется определить, кто из участников матча первым наберёт указанное количество очков (голов, шайб и т.д.).

5.21 Ставка **«Реализует / не реализует пенальти»** – нужно определить, будет ли забит / не забит командой назначенный в матче пенальти. При отсутствии в матче пенальти ставки на исход «Реализует пенальти: Да», «Реализует пенальти: Нет» считаются проигранными.

Пример 1 : «Команда 2 забьет пенальти — нет». Ставка выиграет, если в игре был назначен

пенальти 2-ой команде и пенальти не был реализован.

Ставка проигрывает, если в игре был пенальти, назначенный 2-ой команде и он был реализован (забит гол с пенальти).

5.22 Ставка **«Ход игры»** (ведут-выигрывают, ведут-ничья, ведут-проигрывают) – ставки принимаются на основное время с учетом компенсированного. Данный вид ставок будет рассчитываться по первой команде, которая поведет в счете, в сочетании с финальным результатом, независимо от того, как часто после этого будет меняться лидер в ходе игры.

5.23 Ставки **«Победа в интервале»**. Данная ставка рассчитывается без учета компенсированного времени.

Ставка "П1 с 10:00 по 14:59" будет рассчитана выигрышем, если в этот промежуток первая команда забьет голов больше, чем пропустит.

Ставка "X с 10:00 по 14:59" будет рассчитана выигрышем, если в этот промежуток команды сыграли вничью.

Ставка "П2 с 10:00 по 14:59" будет рассчитана выигрышем, если в этот промежуток вторая команда забьет голов больше, чем пропустит.

5.24 Ставка **«Лидерство»** и **«Продолжительность ничьей»**. Ставка принимается на основное время.

Пример. В ходе игры (хоккей) был забит гол 1-ой командой на 16-ой минуте, на 21 минуте забит гол 2-ой командой, на 36-ой минуте забит гол 1-ой командой.

Подсчитывается суммарное количество минут, в течение которых была ничья: это первые 15 мин + 15 мин (36 - 21) = 30 мин.

Суммарное время лидерства первой команды (21 - 16) + (60 - 36) = 5 + 24 = 29 мин.

Ставка "Ничья на протяжении 19.5 минут М" будет рассчитана проигрышем.

Ставка "Команда 1 время лидерства 13.5 мин Б" будет рассчитана выигрышем.

5.25. Ставки на события «Как будет забит гол», «Следующий гол» считаются проигрышными, если гол, номер которого указан в ставке, не был забит.

Ставки "Следующий гол, фора" - необходимо определить, какой командой будет забит следующий гол. Если следующего гола в матче не будет, то ставка будет рассчитана с коэффициентом "1".

5.26. Дубль (хет-трик) в матче. В этой ставке необходимо определить, будет или не будет в матче забито одним спортсменом ровно два гола (дубль), ровно три гола (хет-трик). Автогол не учитывается. Если в матче был забит хет-трик, то ставка "Дубль в матче - да" будет рассчитана проигрышем.

5.27. В ставках «статистикой» считаются: знаки предупреждения (желтая карточка) или удаления (красная карточка) за нарушения правил, в том числе фолы, офсайды, замены, угловые, удары или броски по воротам или в створ ворот, 3-х, 2-х очковые или штрафные броски, их попадания, а также процент их реализации или процент владения мячом, подборы, пасы, блокшоты, передачи, перехваты, потери, штрафное время, эйсы, двойные ошибки, процент выигранных очков или попаданий.

5.28. Ставки "Следующий угловой () подаст ()" и "Следующую () ЖК получит ()" (два исхода), в случае если указанное в купоне событие не произойдет, будут рассчитаны возвратом.

5.29. Ставка на тип события "Победа или ничья". В данной ставке рассматривается только два исхода. Пример расчета купона. "Исход Х или 2 (победа хозяев - возврат) - 2", в данной ставке предлагается исход на ничью или на победу 2 команды, конечный исход - победа второй

команды. Ставка будет рассчитана выигрышем, если победит 2 команда, в случае ничьей по ставке будет проигрыш. Если в игре победит 1 команда, то по ставке будет возврат (согласно прописанному условию). Ставки принимаются на основное время матча.

5.30. Что произойдет раньше в матче. Например "Жёлтая карточка / гол" - нужно определить, что произойдет раньше в матче: будет показана жёлтая карточка или будет забит гол. При отсутствии жёлтой карточки и гола расчет ставок производится с коэффициентом «1».

5.31. Ставка "Любой вратарь коснется мяча за N первых минут матча" и "Оба вратаря коснутся мяча за N первых минут матча" – необходимо определить любое касание мяча вратарем с начала матча до указанного времени. В ставке учитывается любое касание мяча вратарем, даже в случае, если мяч в момент касания был в ауте и т.д. В ставке учитывается касание мяча вратарем независимо от того, было ли оно показано в телетрансляции или нет. В том случае, если момент касания мяча вратарем не был показан в трансляции из-за показа повтора, других причин (например: момент касания мяча не показан, но вратарь произвел (готовится произвести) удар от ворот (т.е. ясно, что вратарь коснулся мяча для его установки) и т.п.), то временем касания мяча будет считаться возобновление трансляции.

5.32. Автор первого гола. Автоголы (голы в свои ворота) не считаются. Если первый гол был забит в свои ворота, то ставки в пари на автора первого гола будут рассчитываться на основании того, кто забьет второй гол в матче. Если в матче все голы были забиты в свои ворота, то выигрышным будет выбор «Без голов»

5.33. Автор последнего гола. Автоголы (голы в свои ворота) не считаются. Если последний гол был забит в свои ворота, то ставки в пари на автора последнего гола будут рассчитаны на основании того, кто забил предыдущий гол. Если в матче все голы были забиты в свои ворота, то выигрышным будет выбор «Без голов»

5.34. Ставки на победителя с учетом форы охватывают весь сезон соревнований. Команда, которая признана фаворитом, выиграет сезон с форой 0. В конце сезона все очки форы команд прибавляются к их актуальному счету. Команда с наибольшим количеством очков будет определена как победитель.

5.35. Ставка "Лидер после набранного числа очков". В этой ставке требуется определить положение команд после определенного количества разыгранных очков.

Пример. Ставка "После 10 очков П1".

Рассмотрим несколько вариантов:

счет матча (6:4), разыграно 10 очков, ведет 1-я команда - ставка выиграла.

счет матча (3:7), разыграно 10 очков, ведет 2-я команда - ставка проиграла.

счет матча (5:5), разыграно 10 очков, ничья - ставка проиграла.

Если указанное количество очков не было набрано, то победителем будет считаться команда (игрок) выигравшая игру.

5.36. Букмекерская компания может предлагать и другие виды ставок.

6. ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ВКЛЮЧЕНИЮ НЕКОТОРЫХ ИСХОДОВ СОБЫТИЙ

6.1. В экспресс или систему можно включать только один из зависимых исходов событий. Зависимые исходы событий - два или более различных события, в которых оказались связанными неожиданные обстоятельства их исходов и/или событий. В ставках с зависимыми исходами событий не обязательно, что они содержат один и тот же результат, или относятся к одному и тому же событию.

Поскольку взаимосвязь исходов не всегда столь же очевидна как в примерах приведенных ниже этого абзаца Правил, букмекерская контора оставляет за собой право определять, какие именно исходы событий зависимы. Если ставка типа экспресс или система, в которой было указано два или более исходов, зависимых между собой, ошибочно принята, то Букмекерская контора оставляет за собой право объявить эту ставку, либо ее часть, недействительной, при этом коэффициенты выигрышей по зависимым исходам, кроме одного с самым высоким коэффициентом, принимаются равными коэффициенту «1».

Пример 1: Так как счет в матче 1:1 — это ничейный счет в матче, то при завершении матча с таким счетом ничьих в туре будет уже как минимум одна, а значит событие «счет матча 1:1 – да» и событие «ничьих в туре (>) больше 0,5», как и другие схожие логически (разумно, правильно, закономерно) исходы событий, являются зависимыми исходами событий.

Пример 2: Так как в случае победы в гонке «Формулы 1» Х. П. Монтойя не может быть ниже любого участника, и, соответственно, будет выше Д. Култхарда, а значит событие «Х. П. Монтойя победит – да» и «Х. П. Монтойя выше Д. Култхарда», и/или «Д. Култхард победит – нет», и/или «Команда McLaren (Д. Култхард, К. Райкконен) победит – нет», как и другие схожие логически (разумно, правильно, закономерно) исходы событий, являются зависимыми исходами событий.

Пример 3: Так как в случае победы, в последнем матче группового этапа Челси-Вердер, команды Челси, и занятия в группе А командами (Челси, Барселона, Вердер, Левски) следующих мест: 1 место – Челси (13 очков), 2 место – Барселона (11 очков), 3 место – Вердер (10 очков), 4 место – Левски (0 очков), исход события «Челси-Вердер 1X (Челси не проиграет)» и исход события «Группа А Выход из группы Вердер – нет», и/или «Группа А 1 или 2 место в группе Челси – да» как и другие схожие логически (разумно, правильно, закономерно) исходы событий, являются зависимыми исходами событий.

7. РЕЗУЛЬТАТЫ МАТЧЕЙ, ДАТА И ВРЕМЯ ИХ НАЧАЛА, ПОРЯДОК РЕШЕНИЯ СПОРНЫХ ВОПРОСОВ

7.1. Если первоначальный результат завершеного события позднее пересмотрен по каким-либо причинам и одной из сторон засчитано техническое поражение (отмена во внимание не принимается), то ставки подлежат оплате в соответствии с первоначальным (фактическим) результатом. Фактическим считается результат, объявленный на основании официальных протоколов и других официальных источников информации непосредственно после завершения события.

7.2. При расчёте ставок принимается во внимание фактическое время начала событий, которое ориентировочно определяется на основании официальных документов организаций, проводящих спортивные соревнования, или на основании официальных сайтов федераций, сайтов спортивных клубов и др. источников. В случае отсутствия такой информации, при расчете ставок, используется информация, принятая букмекерской конторой и, если нет таких утверждённых фактов,

7.3. Букмекерская контора не несет ответственности за несоответствие даты и времени реальному началу событий. Дата и время начала события, указываемые в линии, носят ориентировочный характер. При расчёте ставок принимается фактическое время начала события, или определяется на основании официальных документов организации, проводящей соревнование.

7.4. Претензии по результату события принимаются в течение 10 календарных дней с момента завершения события при наличии официальных документов по результату события организации, проводящей соревнование.

7.5. Ставки, сделанные после фактического начала события (за исключением live-ставок), рассчитываются по решению букмекерской конторы с коэффициентом «1».

7.6. Букмекерская контора оставляет за собой право отменить любую ставку в целом или её любой части, на событие, в отношении которого есть подозрения в неспортивной борьбе, т.е. достижения заранее определенного результата способом, не предусмотренным правилами такого события. Букмекерская контора не должна кому-либо представлять доказательства появления обстоятельств, предусмотренных пунктом настоящих Правил и ставших основанием для отмены ставки.

7.7. **Ставки ЛИНИЯ.** Если матч или соревнование по какой-либо причине откладывается или переносится более чем на 48 часов от официального запланированного времени начала, то все ставки выплачиваются с коэффициентом выигрыша, равным «1».

7.8. **Ставки LIVE.** Если матч или соревнование по какой-либо причине прерывается и возобновляется в течение 5 часов после его начала, то все ставки остаются в силе. Если прерванный матч или соревнование не возобновится в течение 5 часов после его начала, то ставки рассчитываются с коэффициентом «1», за исключением тех случаев, когда результат ставки уже определен. Это правило не распространяется на события, которые по правилам проведения соревнования могут быть завершены в срок, превышающий 5 часов (см.п. 8 «Правила по видам спорта»).

7.9. Если какой-либо матч не завершён и считается несостоявшимся (см.п.8 "Правила по видам спорта"), только те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (например, исход первого тайма, первый забитый гол и его время и т.д.), принимаются для расчётов по ставкам. По всем остальным ставкам выплата производится с коэффициентом выигрыша, равным «1».

7.10. Если участник отказывается от борьбы до начала события, то все ставки на этого участника аннулируются.

7.11. Если участник по какой-либо причине (травма, отказ и т.п.) выбывает по ходу соревнования, то все ставки, сделанные до начала последнего раунда или этапа соревнования, в котором он участвовал, считаются действительными, а остальные ставки аннулируются.

7.12. В соревнованиях, где употребляются понятия «хозяева» и «гости», в случае переноса матча (события) на нейтральное поле (условное обозначение в линии: Н.П.) ставки сохраняют силу; при переносе на поле команды соперника (кроме случая команд из одного города) – коэффициенты выигрышей по ставкам принимаются равными «1». Если международный матч перенесён в другую страну, коэффициенты выигрышей по ставкам на данное событие и события, связанные с ним (например, выход в следующий раунд), принимаются равными «1».

7.13. Если понятия «хозяева» и «гости» неприменимы для события (например, в одиночных и парных видах спорта), то при изменении места проведения события все ставки на него сохраняют силу. Команды NBA, NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, Хоккейной лиги восточного побережья Северной Америки могут располагаться как в прямой последовательности (хозяева - гости), так и в обратной. В случае обратного расположения возврат по ставкам не производится.

7.14. В товарищеских матчах, клубных товарищеских турнирах при изменении места проведения события все ставки на него сохраняют силу.

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

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

В случаях, когда на статистические данные официальные и независимые источники предоставляют разную информацию, то компания вправе рассчитать ставки на статические данные с независимого источника либо по трансляции.

7.17. Виды спорта или ситуации, для которых не существует отдельного описания особенностей приема и расчета ставок, подчиняются Общим правилам.

7.18. В спорных ситуациях, не имеющих прецедента, окончательное решение принимается букмекерской компанией.

7.19. В случае выявления ошибки в программе вывода коэффициентов и признания этой ошибки компанией, то выплата по ставкам на эти события производится с коэффициентом выигрыша, равным «1».

7.20. Расчет ставок может быть пересмотрен в связи с неверным результатом предоставленным букмекером.

7.21. Правила по видам спорта являются приоритетными по сравнению с общими.

8. ПРАВИЛА ПО ВИДАМ СПОРТА

В данном разделе представлена роспись событий по видам спорта.

8.1. ФУТБОЛ

8.1.1. Ставки на футбольные матчи (в т. ч. кубковые) принимаются на основное* время игры (90 минут игры, два тайма по 45 минут, плюс компенсированное время матча; НЕ путать с дополнительным временем матча).

ФОРМАТ ТОВАРИЩЕСКИХ МАТЧЕЙ. Для товарищеских матчей регламент принимается перед началом турнира. Перед ставкой на товарищеские матчи регламент игры необходимо уточнять на независимых источниках информации.

Дополнительное время и серия пенальти учитываются только в ставках на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п. и в линии обозначаются **«ПРОХОД В СЛЕДУЮЩИЙ ЭТАП»**.

ЧТОБЫ ВСЕ СТАВКИ БЫЛИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫМИ, ДОЛЖНО БЫТЬ СЫГРАНО 80 МИНУТ МАТЧА, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СЛУЧАЕВ, КОГДА РЕЗУЛЬТАТЫ СТАВОК УЖЕ ОПРЕДЕЛЕНЫ НА МОМЕНТ ОСТАНОВКИ МАТЧА.

НАПРИМЕР, сделана ставка на победу Аргентины в матче 1/4 финала (Поб1). Основное время матча закончилось вничью, судья назначил дополнительное время (2 тайма по 15

минут), и в дополнительное время Аргентина выиграла, забив гол на 118-й минуте. Ставка на победу Аргентины ПРОИГРАНА (т.к. исход основного времени матча – НИЧЬЯ). Если вы хотите поставить, что Аргентина выйдет в 1/2 финала, то для этого в линии предусмотрен специальный вид ставок, который называется «Проход в следующий этап».

8.1.2. На футбол дополнительно предлагаются следующие виды ставок:

- **«Тайм/матч»** – одновременная ставка на исход первого тайма и матча в целом; В линии для обозначения этих исходов используются начальные буквы: П – победа, Н – ничья, при этом на первом месте ставится исход 1-го тайма, а на втором – исход матча. Исход 2-го тайма для расчета такой ставки значения НЕ имеет.

НАПРИМЕР,

если матч закончился со счетом 1:1, а первый тайм – 1:0, то выигрывает исход «П1Н».

если матч закончился со счетом 1:0, а первый тайм – 0:0, то выигрывает исход «НП1».

если матч закончился со счетом 1:0, а первый тайм – 1:0, то выигрывает исход «П1П1».

* Расчет ставок на футбольные матчи с пометкой «дополнительное время», производится без учета послематчевых пенальти. Ставки на послематчевые пенальти принимаются отдельно (серия пенальти).

- **«Сравнение тоталов таймов»** – ставка на то, какой из таймов окажется более результативным по количеству забитых голов или они будут равны;
- **«Пенальти»** – ставка на то, будет ли назначен пенальти.
- **«Удаление»** – ставка на то, будет ли удален игрок одной из играющих команд. Удаление игроков, находящихся вне поля, и персонала команды не считается.
- **«Ставки на футболистов»** – забьёт ли определённый игрок гол. Будет рассчитана выигрышем, если игрок вышел на поле и забил гол. Автогол не учитывается.
 - Ставки по ЛИНИИ. Если игрок не вышел на поле, то ставка рассчитывается возвратом с коэффициентом «1». Ставки действительны для игроков основного состава (если игрок вышел на замену и на него давались ставки, то такие купоны будут рассчитаны с коэффициентом "1").
 - Ставки LIVE. Если игрок вышел на поле и на него предлагается исход "Забьет гол", то такие ставки рассчитываются исходя из его результативности.
- **«Желтые карточки»** – сколько жёлтых карточек наберут игроки, находящиеся на поле в составах команд. Вторая жёлтая карточка одному и тому же футболисту считается красной и не входит в сумму жёлтых карточек.
- Во всех случаях ставок, связанных с количеством предупреждений игроков, удаления не засчитываются. В случае если игрок удаляется за две желтые карточки, то засчитывается одна – первая желтая карточка. Не учитываются карточки, показанные запасным игрокам, тренерам и другим лицам, не участвующим в матчах.

Например, в матче было показано 3 желтые карточки хозяевам и 4 желтые карточки гостям. Причем, один игрок гостей получил свою вторую желтую карточку и был удален. В данном примере, для целей расчета, результат по желтым карточкам считается – 3:3 и "удаление было".
- **Ставки на желтые и красные карточки (сокращенное название ЖKK или карточки)** считаются как: желтая карточка – это 1 карточка, красная карточка – это 2 желтых карточки. Повторная желтая карточка игнорируется и считается как 1 красная карточка. Т.е. у одного игрока может быть в сумме не более 3 карточек за матч.
- Количество желтых и красных карточек, угловых, фолов, попаданий в штангу и перекладину определяется по трансляции. Если трансляция была прервана или не велась, то результат по количеству желтых и красных карточек, угловых, фолов берется

из официальных источников информации. Замена, совершенная согласно официальному источнику на 46-й минуте, для целей расчета считается совершенной в перерыве.

- Желтые и красные карточки, показанные полевым игрокам и вратарю после финального свистка, не будут учитываться при расчетах ставок. Если желтая карточка показана судьей в перерыве за нарушение, которое было в первом тайме (отложенная желтая карточка), то она будет учитываться в первый тайм. Если желтая карточка показана судьей в перерыве за нарушение, то она будет учитываться во 2-м тайме.
- **Карточки. Статистика.** Ставки рассчитываются на основе происходящего в основное время игры. Учитываются только карты, которые были показаны игрокам на поле.
Первая карточка. Ставки рассчитываются исходя из событий, произошедших в течение отведенного периода времени в матче. Красная или желтая карточки должны быть показаны в обозначенный период времени матча. Карточка не будет учитываться, если событие, повлекшее наказание карточкой, случилось в определенном период времени, но карточка не была показана в определенный период времени, а была показана после.
Тотал карточек. Это включает в себя добавочное/компенсированное время. Дополнительное время не учитывается, за исключением случаев, когда указано иное. Только одна карточка будет учитываться за второе нарушение. Т.е. в случае, если за желтой карточкой сразу же последовала красная карточка, то в зачет пойдет всего одна карточка. Это означает, что максимальное количество карточек, которое может получить один игрок, равно двум.
Последняя карточка. Если в матче не было показано ни одной карточки, то выигрышный выбор - нет карточек. Все остальные ставки будут рассчитаны проигрышем. Если два или более игрока вовлечены в один и тот же инцидент, маркет будет рассчитан по последней показанной карточке.
- **«Угловые»** – сколько угловых ударов произведут команды. Не считаются угловые, перебрасываемые по требованию арбитра, а также назначенные арбитром, но не исполненные. Угловой, который переподали, для целей расчета считается за один. В расчете тотала угловых принимаются во внимание только поданные угловые.
- **«Мультикорнер (Multi Corners)».** В этом виде ставки количество угловых в 1-ом тайме умножаются на количество угловых во 2-ом тайме.
- **«Штанги и перекладины».** В расчет берутся только те попадания в штангу или перекладину (которые были от команды соперника), после которых мяч остался в игре (коснулся игрока, судью, другую штангу или перекладину). Штанга или перекладина не считаются: до попадания мяча в штангу или перекладину игра была остановлена; после попадания в штангу или перекладину мяч ушел за пределы поля или влетел в ворота (был зафиксирован гол).
- **«Удары в створ ворот».** В расчет этой ставки не берутся попадания в штангу и перекладину.
- **«Амплуа забившего гол»** будет рассчитан согласно официальному амплуа игрока. Позиция игрока определяется по сайту <http://www.transfermarkt.co.uk/> в графе Position. Для матчей сборных позиция игрока будет определяться по протоколу стартового листа на официальном сайте турнира.
- **«Как будет забит гол».** Для расчета применяются следующие правила:
 - Автогол – ставка выигрывает, если забитый гол был автоголом.
 - Со штрафного – ставка выигрывает, если гол забит непосредственно со штрафного удара игроком, исполнявшим штрафной удар, а также если гол забит прямым ударом с углового.

- С пенальти – ставка выигрывает, если гол забит непосредственно с пенальти игроком, исполнявшим пенальти.
 - Головой – ставка выигрывает, если последнее касание мяча было произведено головой игрока, являющегося автором гола. Автогол не учитывается.
 - Ногой – ставка выигрывает, если гол забит ногой. Гол со штрафного, пенальти и автогол не учитывается. Если гол забит любой частью тела игрока, кроме головы, то считается, что такой гол забит ударом ногой.
 - Нет гола – ставка выигрывает, если не будет забит первый (следующий) гол.
- **СТАВКА "ГОЛ ИЗ-ЗА ШТРАФНОЙ"**. В данной ставке учитываются только голы с игры.
 - **СТАВКА НА ВРЕМЯ ЗАБИТОГО МЯЧА** рассчитывается в пределах указанной минуты, на основании указанных статистических данных, или в исключительных случаях на основании принятого решения букмекерской конторы. Временной отрезок с 1-ой по 9-ую минуту подразумевает промежуток времени с 00:00:01 по 00:08:59. Временной отрезок с 10-ой минуты – другой временной отрезок, который начинается с 00:09:00.
 - **ГОЛ В ИНТЕРВАЛЕ (ДА/НЕТ)** - необходимо определить интервал, в котором будет забит гол. В расчете данной ставки будет учитываться компенсированное время.
 - **МУЛЬТИГОЛ** - необходимо определить, попадет ли количество голов в матче в предложенный промежуток. Например, **МУЛЬТИГОЛ 2-4**. Ставка будет рассчитана выигрышем, если в матче будет забито 2, 3 или 4 гола.
 - **КОЛИЧЕСТВО ГОЛОВ ИГРОКА (В СЕЗОНЕ, СЕРИИ ИГР)**. При переходе игрока в другой чемпионат сделанные ставки рассчитываются с коэффициентом 1. Если игрок не объявлен в стартовом составе, ставки на данного игрока рассчитываются с коэффициентом 1.
 - **"ШТРАФНОЙ УДАР"** в расчет берутся штрафные и свободные удары (в том числе назначенные после положения "вне игры").
 - **ОТБОРЫ (ОТБ)**. Для расчета данного типа ставок в расчет принимаются статистические показатели опубликованные на <https://whoscored.com>.
 - **"Что Раньше"**. Расчет ставок будет произведен следующим образом:
аут, угловой, удар от ворот - с учетом времени, когда событие было фактически исполнено;
фол, карточка, офсайд, гол - с учетом времени, когда событие произошло.
Для интервалов с 41-ю по 45-ю минуту и с 86-й по 90-ю минуту сравнение статистических показателей производится без учета компенсированного времени.
Расчет ставок "Последним/Первым произойдет" будет произведен с учетом компенсированного времени.
 - Маркет "1МС". Расчет ставок будет произведен следующим образом: аут, угловой, удар от ворот, карточка, штрафной удар - с учетом времени, когда событие было назначено.
Для интервалов с 41-ю по 45-ю минуту и с 86-й по 90-ю минуту сравнение статистических показателей производится без учета компенсированного времени.
 - Маркеты на статистику команд в чемпионатах/турнирах будут рассчитаны по результатам действительных матчей с учетом дополнительного времени (без учета послематчевых пенальти и автоголов), проведенных в рамках группового этапа и серии игр плей-офф. Маркеты на статистику игроков в матче будут рассчитаны с учетом дополнительного времени.

- **"ПРОСМОТР ВИДЕОПОВТОРА ГЛАВНЫМ СУДЕЙ ДА/НЕТ"** - главный судья воспользовался телевизором видеопросмотра
"ВИДЕОПРОСМОТР - ДА/НЕТ" , акт видеопросмотра подтверждается по телетрансляции одним из следующих признаков:
главный судья показал жест видеопросмотра (прямоугольник);
главный судья воспользовался телевизором видеопросмотра.
- **АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ МАТЧИ.** В этих ставках сравниваются результаты команд по указанным состоявшимся матчам. Если один из матчей был перенесен (не состоялся), если по одному из матчей было признано техническое поражение, то ставки на альтернативные матчи будут рассчитаны с коэффициентом "1" (возврат).
- **ЭКСПРЕСС ИСХОДЫ.** Вид ставок на футбол, который включает в себя два и более исхода, например:
"Меньше 2.5 голов и меньше 4 карточек"
"П2 и меньше 10 угловых и меньше 4 карточек."
Чтобы данный вид ставки был выигрышным, надо, чтобы сошлись все исходы, указанные в данном событии.
Ставки принимаются на основное время игры, включая добавочное/компенсированное время. Дополнительное время не учитывается.
Угловой, который был разыгран повторно, засчитывается один раз.
Второе нарушение, вследствие которого была показана карточка, будет засчитано как одна карточка. Например, после желтой карточки сразу же показана красная карточка – в зачет пойдет всего одна карточка. Учитываются только карты, которые были показаны игрокам на поле.
В случае если один из параметров ставки совпадает с предложенным вариантом, то возврат с коэффициентом "1" по виду ставок "экспресс исходы" не предусматривается.
- **АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИСХОДЫ. ТОТАЛ ОЧКОВ, ПОЛУЧЕННЫХ ЗА КАРТОЧКИ В МАТЧЕ.** Данный вид ставок предлагает угадать количество очков, набранных командами(ой) за карточки в матче. Ставки принимаются на основное время игры.
 - Учитываются только карты, которые были показаны игрокам на поле.
 - За каждую желтую карточку начисляется = 10 очков.
 - За каждую красную карточку = 25 очков.
 - Максимальное количество очков за второе нарушение, вследствие которого показана карточка, будет равно 25 очкам - столько очков будет выдано при условии, что вслед за желтой карточкой сразу была показана красная.
- **Альтернативные исходы. Выступление команды.** Данный вид ставок предлагает угадать количество заработанных очков командой в течение матча. Ставки принимаются на основное время игры. Учитываются только те красные карточки, которые были показаны игрокам на поле. Угловой, поданный повторно, не будет засчитан как очередной угловой, и за него не будут зачислены новые 3 очка.
Очки начисляются следующим образом
 - за каждый гол = 10 очков
 - не забьет (сухая победа) = 5 очков
 - за каждый угловой = 3 очка
 - за каждую красную карточку = - (минус)10 очков
- **Альтернативные исходы. Очки, первые 5 минут.** Ставки, размещенные на первые 5 минут, будут рассчитаны исходя из событий, произошедших с 0:00 по 4:59.
Очки начисляются следующим образом:

- Угловой, который был разыгран повторно (и т.д.), будет засчитан всего один раз.
 - Пенальти, который исполняется повторно по решению судьи, будет учитываться один раз.
 - Максимальное количество очков за второе нарушение составляет 10 очков. Данное количество очков можно заработать при условии, если за желтой карточкой незамедлительно последует красная карточка. Учитываются только те карты, которые были показаны игрокам на поле.
 - За каждый гол 10 очков
 - За каждый угловой = 3
 - За каждый назначенный пенальти = 10
 - Каждая показанная карточка = 5
- **АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИСХОДЫ. ВСЕГО ОЧКОВ ЗА МАТЧ.** Данный вид ставок предлагает угадать количество очков, заработанных командами в течение матча. Очки начисляются следующим образом:
 - Угловой, который был разыгран повторно (и т.д.), будет засчитан всего один раз.
 - Пенальти, который исполняется повторно по решению судьи, будет учитываться один раз.
 - Максимальное количество очков за второе нарушение составляет 13 очков. Данное количество очков можно заработать при условии, если за желтой карточкой (3 очка) незамедлительно последует красная карточка (10 очков). Учитываются только те карты, которые были показаны игрокам на поле.
 - За каждый гол = 10
 - За каждый угловой = 3
 - За каждый назначенный пенальти = 10
 - за каждую показанную желтую карточку = 3 очка
 - за каждую показанную красную карточку = 10 очков
 - **Дуэли игроков.** Ставки на голы забитые игроками рассчитываются с учетом компенсированного времени, без учета дополнительного. В случае, если хотя бы один из указанных игроков не вышел на поле, то ставки на дуэли с участием этого игрока рассчитаны с коэффициентом "1". Ставки действительны для основного состава.
 - **Дуэли удалений.** Ставки на удаление спортсмена рассчитываются с учетом компенсированного времени, без учета дополнительного. Ставки на удаление действительны для указанных футболистов, а не всей команды (если не указано иное). Букмекерская компания предлагает исходы: игрок против игрока; игрок против команды.
 - **Безголевые промежутки.** Длительность промежутка рассчитывается как разница между минутами первого гола и началом матча, минутами следующих забитых голов и минутами конца матча и последнего гола. Начало матча – 0 мин. Голы, забитые в компенсированное время, считаются голами, забитыми на 45 и 90 минутах соответственно. Если в матче не было голов, то для расчета принимается, что в матче один безголевой промежуток - 90 минут. Пример расчета. Если в матче 3 гола: на 10, 30 и 90 минутах. В матче было всего 4 безголевых промежутка: 10 минут (с 0 до 10 минуты), 20 минут (с 10-ой по 30 минуту), 60 минут (с 30-ой по 90 мин) и промежуток в 0 минут (90-90).

- **Дуэль судейских бригад.** Каждому событию со стороны судейской бригады приписывается определенный балл, на основе этого выстраивается игра и коэффициенты.
Баллы зачисляются:
Желтая карточка - 1 балл. 2 показанные желтые и последовавшая красная не суммируются (ЖК + ЖК = КК = 2 балла).
Красная карточка - 2 балла
Зафиксированный оффсайд - 0,5 балла
Назначенный пенальти - 3 балла
Ставки могут быть рассчитаны возвратом в случае замены главного судьи; если матч был начат и незакончен (кроме ставок с predetermined результатом на момент остановки матча).
- **Лучший футболист матча.** В случае, если футболист не вышел в стартовом составе, но принял участие в матче, то все ставки на него считаются действительными. Если футболист не принял участие в матче, то все ставки на него рассчитываются с коэффициентом 1. В случае если на официальном сайте турнира отсутствует информация, то расчет производится по данным статистики футбольного матча.

8.2. ХОККЕЙ

8.2.1. Ставки на матчи хоккей на льду по ЛИНИИ принимаются на:

- основное время (60 минут игры, 3 периода по 20 минут);
- основное время с учетом овер-тайма (пометка «с ОТ»);
- основное время с учетом овер-тайма и буллитов (пометка «с ОТ и буллитами»).

Ставки на матчи по лайву принимаются только на основное время.

LIVE-ставки на хоккейные матчи КХЛ и НХЛ могут приниматься на:

- основное время;
- основное время с учетом овер-тайма (пометка «с ОТ»);
- основное время с учетом овер-тайма и буллитов (пометка «с ОТ и буллитами»).

Пример 1. Баффало Сейбрс–Торонто Мэйпл Лифс (с ОТ и буллитами). В данном случае ставки на матч принимаются на основное время с учетом ОТ и буллитов. Счет матча 2:3 (1:0, 1:1, 0:1, 0:0, 0:1). Все исходы будут рассчитаны исходя из конечного счета 2:3. Тотал для этой игры будет равен 5.

Пример 2. Баффало Сейбрс–Торонто Мэйпл Лифс (с ОТ). В этом случае ставки на матч принимаются на основное время с учетом ОТ. Итоговым счетом для этой игры будет считаться счет 2:2 (1:0, 1:1, 0:1; 0:0). Тотал для этой игры будет равен 4. Ставки на победу 1-ой и 2-ой команд будут рассчитаны проигрышем.

Пример 3. Баффало Сейбрс–Торонто Мэйпл Лифс. В этом случае ставки на матч принимаются только на основное время. Итоговым счетом, для этой игры будет являться счет 2:2 (1:0, 1:1, 0:1). Тотал для этой игры будет равен 4. Ставки на победу 1-ой и 2-ой команд будут рассчитаны проигрышем.

В случае если матч начнется, но не будет завершен, все ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты ставок уже определены на момент остановки матча.

МАТЧ ХОККЕЙ НА ЛЬДУ СЧИТАЕТСЯ СОСТОЯВШИМСЯ, ЕСЛИ СЫГРАНО НЕ МЕНЕЕ 55 МИНУТ МАТЧА. В ЭТОМ СЛУЧАЕ ВСЕ СТАВКИ БУДУТ РАССЧИТАНЫ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ НА МОМЕНТ ОСТАНОВКИ МАТЧА.

8.2.1.1. Хоккей на траве - ставки рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (70 минут игры, 2 тайма по 35 минут или 4 тайма по 17 минут 30 секунд).

Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 60 минут матча. В этом случае все ставки будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.

8.2.1.2. Индорхоккей – вариант хоккея на траве, в него играют в закрытых помещениях. Игра длится 2 тайма по 20 минут.

8.2.1.3. Хоккей с мячом (бенди) - ставки рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (90 минут игры, 2 тайма по 45 минут или 3 тайма по 30 минут).

Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 80 минут матча. В этом случае все ставки будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.

8.2.1.4 Инлайн хоккей – хоккей на роликах с шайбой или мячом. Игра длится 4 периода по 12 мин.

8.2.1.5. Флорбол - хоккей в зале, играется в закрытых помещениях на твёрдом полу полым пластиковым мячом. Ставки рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (60 минут игры, 3 тайма по 20 минут).

8.2.2. Ставка на время забитой шайбы рассчитывается в пределах указанной минуты, на основании указанных статистических данных, или в исключительных случаях на основании принятого решения букмекерской конторы. Временной отрезок с 1-ой по 9-ую минуту подразумевает промежуток времени с 00:00:01 по 00:08:59. Временной отрезок с 10-ой минуты – другой временной отрезок, который начинается с 00:09:00.

8.2.3. Расчёт ставок **«КТО ВЫШЕ ПО ИТОГАМ ЧЕМПИОНАТА»** производится согласно данным итогового протокола, таблицы организации, официально проводящей соревнование. **"ЧМ. ПОБЕДИТЕЛЬ ГРУППЫ"**. Для расчета статистических показателей будут использованы результаты команд с учетом ОТ, но без учета буллитов.

8.2.4. При равной результативности сравниваемых периодов ставка на сравнение **«ОДИН ПЕРИОД БОЛЬШЕ ДРУГОГО ПЕРИОДА»** считается проигранной.

8.2.5. Ставки на «Тотал. Штрафное время» принимаются на количество минут штрафного времени, на которое были удалены игроки команд за нарушения. Учитываются только **2-Х МИНУТНЫЕ ШТРАФЫ**. Штраф "2+2" учитывается как два удаления. Штрафные минуты, назначенные до начала или после окончания периода (матча), учтённые в протоколе, принимаются для расчёта по ставкам. Количество штрафных минут определяется только по данным официального протокола.

Ставки на «Тотал малых штрафов. Штрафное время» принимаются на количество назначенных малых штрафов.

8.2.6. Количество реализаций численного большинства. В данной ставке необходимо определить количество шайб забитых в большинстве.

Пример. Команда 1 забила в большинстве 1 гол, команда 2 в большинстве не забила ни одного гола. Значит в большинстве был забит 1 гол.

Ставка "Количество реализаций численного большинства МЕНЬШЕ 1.5" - выигрыш.

Ставка "Количество реализаций численного большинства БОЛЬШЕ 1.5" — проигрыш.

8.2.7. Индивидуальный тотал игрока (в хоккее) – необходимо определить индивидуальный тотал игрока по системе «гол+пас». Все ставки на индивидуальный тотал игроков принимаются только на основное время. Если участник, член команды, не принимал участия в матче, коэффициент выигрыша по ставкам на него принимается равным «1».

8.2.8. Ставка «Гол в пустые ворота» рассчитывается выигрышем, если в момент гола вратаря не было на игровой площадке (заменен полевым игроком)

8.2.9. Ставка «Победитель в матче» рассчитывается по регламенту турнира, в рамках которого проводится матч. Например, ставка на матчи НХЛ регулярного турнира «Победитель в матче» рассчитывается с учетом ОТ и буллитов. Ставка "Победитель в матче" на матчи серии плей-офф рассчитывается с учетом ОТ.

8.3. БАСКЕТБОЛ, АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ

8.3.1. Ставки на эти виды спорта принимаются с учётом овертаймов, если не оговорено иное. Исключение составляют события, для которых в линии дан исход ничья (X) – в этом случае ставки на победу одной из команд или ничью принимаются на основное время.

8.3.1.1. Американский футбол - ставки принимаются на: основное время (60 минут, 4 четверти по 15 минут) и основное время с учетом овер-тайма (пометка «с ОТ»). В случае, если матч начнется, но не будет завершён, все ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты ставок уже определены на момент остановки матча.

Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 55 минут матча. В этом случае все ставки будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.

8.3.1.2 Баскетбол — ставки принимаются на основное время (48 минут игры, 4 четверти по 12 минут или 40 минут игры, 4 четверти по 10 минут ; NCAA - 2 половины по 20 минут); основное время с учетом овер-тайма (пометка «с ОТ»). В случае, если матч начнется, но не будет завершён, все ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты ставок уже определены на момент остановки матча.

Матч считается состоявшимся если сыграно не менее 35 минут матча для матчей продолжительностью 40 минут (или не менее 40 минут для матчей продолжительностью 48 минут). В этом случае все ставки будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.

В баскетбольных матчах (для событий с пометкой «ОТ») ставки на форы и тоталы на 4-ую четверть и 2-ую половину рассчитываются без учета овертайма (ОТ).

В кубковых матчах по баскетболу, если по итогу двух матчей играется овертайм, то второй матч рассчитывается с учетом овертайма. Так же овертайм (ОТ), назначаемый по сумме результатов двух матчей, учитывается в ставках на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п.

Регламент товарищеских (кубковых, клубных) баскетбольных матчей уточняется участником пари самостоятельно на официальном источнике. Если товарищеский матч закончился в ничью (изменился регламент матча), то ставки на победы будут рассчитаны возвратом с коэффициентом "1", а все тоталы и форы будут рассчитаны согласно полученному результату.

Статистика баскетбольных матчей, в т.ч. статистика ставок «хозяева-гости» рассчитывается с учетом овертайма (ОТ).

Команды NBA могут располагаться как в прямой последовательности (хозяева - гости), так и в обратной. В случае обратного расположения возврат по ставкам не производится.

8.3.1.3. Нетбол - разновидность женского баскетбола (4 четверти по 15 минут). Ставки на этот вид спорта рассчитываются и принимаются на основное время и на основное время с учетом овер-тайма (пометка «с ОТ»).

8.3.2. Для ставок **«КТО ВЫШЕ ПО ИТОГАМ ЧЕМПИОНАТА»**, во время предварительного этапа, когда команды могут находиться в разных группах, в случае невыхода команд из группы приоритет отдаётся занятому месту (в группе), а лишь потом набранным очкам.

8.3.3. Ставка **«ТОТАЛ САМОЙ РЕЗУЛЬТАТИВНОЙ (НЕРЕЗУЛЬТАТИВНОЙ) ЧЕТВЕРТИ»**. Две и более четверти с одинаковым самым результативным (нерезультативным) тоталом не являются основанием для возврата ставок. Расчет в данном случае производится исходя из тотала (при расчете тотала 4 четверти очки, набранные во время ОТ - не учитываются).

8.3.4. Ставка **«САМАЯ РЕЗУЛЬТАТИВНАЯ ЧЕТВЕРТЬ»**. В случае если однозначно нельзя установить, какая четверть самая результативная (две и более четверти завершились с равным результатом), расчет ставок на такие четверти производится с коэффициентом 1. Ставки на остальные четверти считаются проигранными (при расчете тотала 4 четверти очки, набранные во время ОТ, не учитываются).

8.3.5. Ставка **«САМАЯ РЕЗУЛЬТАТИВНАЯ ПОЛОВИНА»**. В случае если обе половины завершились с одинаковым результатом, расчёт ставок производится с коэффициентом «1».

8.3.6. Ставка **«ТАЙМ-МАТЧ»** – в линии обозначается буквами «П» – победа и «Н» – ничья, при этом на первом месте ставится исход первой половины, а на втором – исход матча на основное время. *Например, ПП2 обозначает победу первой команды (П1) в первой половине и победу второй команды (П2) в матче в основное время.*

Ставка «ТАЙМ-МАТЧ С ОТ» – на первом месте ставится исход первой половины, а на втором – исход матча с учетом ОТ. Например, П1П2 обозначает победу первой команды (П1) в первой половине и победу второй команды (П2) в матче с учетом ОТ.

8.3.7. ПЕРВЫЙ ФОЛ. В этой ставке необходимо определить, какая из команд получит первый фол (несоблюдение правил, вызванное персональным контактом или неспортивным поведением).

8.3.8. ПЕРВЫЙ ПОДБОР. В этой ставке необходимо определить, какая из команд первой выполнит подбор.

8.3.9. При расчете ставок «Потери» учитывается только сумма индивидуальных показателей игроков команды без учета командных показателей.

При расчете ставок «Подборы» учитывается сумма индивидуальных показателей игроков и командных показателей. Для матчей NBA, WNBA, чемпионат Франции (муж.) учитываются только личные подборы

8.3.10. Ставка "Гонка до ... очков" (сделанная по линии) может быть представлена:

- в двух исходах (П1, П2), в этом случае если указанного количества очков не получит ни одна из команд, ставки на победу будут рассчитаны с коэффициентом 1 (Например, "Гонка до 20 очков П1", при счете 19-19, ставка будет рассчитана возвратом (с коэффициентом 1).);
- в трех исходах (П1, П2, Никто), в этом случае расчет ставок согласно полученным результатам.

8.3.11. Ставка «Счет по четвертям...»

Пример. «Ставка по четвертям 2-0» будет рассчитана выигрышем, если две четверти из 4-х выиграла 1 команда и две четверти сыграно в ничью. Пример счета (40:30; 35:35; 60:58; 30:30).

Ставка "Счет по четвертям 1-1" - одну четверть выиграла 1 команда, одну четверть выиграла 2 команда, 2 четверти сыграны в ничью. Пример счета (40:30; 35:35; 30:60; 50:50).

8.3.12. В ставке "СуперТотал () Б/М" необходимо определить, больше или меньше указанного тотала набрали команды. Например: "СуперТотал: (166-167 возврат) 167.5 Б". Для выигрыша данной ставки команды должны набрать больше чем 167,5 очков. В случае набора 166 или 167 очков - ставка будет рассчитана возвратом.

8.3.13. В ставке "СуперФора команда 1/2 ()" необходимо определить, выиграет ли команда с учетом предложенной форы. Например: "СуперФора 2: (-4;-3 возврат) -4.5". Для выигрыша данной ставки разница в счете должна быть в 5 и более очков в пользу 2 команды. В случае, если с учетом форы (-4) или (-3) получится ничья, то ставка будет рассчитана возвратом.

8.3.14. Ставки на средние статистические показатели спортсменов в регулярном сезоне NBA (очки, подборы, передачи, блокшоты). Для расчета данного вида ставок необходимо, чтобы спортсмен принял участие в 58 играх по правилам NBA.

8.3.15. Дабл-дабл (трипл-дабл) в матче. В этой ставке необходимо определить, будет или не будет в матче у игрока двузначная результативность в двух показателях (дабл-дабл), в трех показателях (трипл-дабл). Показатели: перехваты, подборы, очки, передачи, блок-шоты. Если у игрока был трипл-дабл, то ставка дабл-дабл на этого игрока будет рассчитана проигрышем.

8.3.16. Баскетбол 3х3. Играют до 21 очка, пока команда не наберет указанное количество, но тайм длится не более 10 минут. Если игра закончится с равным счетом, то играют овертайм до разницы в 2 очка.

8.4. БЕЙСБОЛ, СОФТБОЛ

8.4.1. Ставки на бейсбольные матчи принимаются с учётом дополнительных иннингов, если не оговорено иное.

8.4.2. Ставки ЛИНИЯ. Если матч по бейсболу не начался в указанное время и на официальном сайте есть подтверждение о переносе матча, то все ставки на этот матч рассчитываются с коэффициентом «1».

8.4.3. Ставки LIVE. Если матч приостановлен (прерван) и возобновляется в течение 72 часов, то ставки остаются в силе до окончания матча. Если матч не завершён в течение 72 часов, то все ставки на него аннулируются, за исключением исходов, которые уже были определены.

8.4.4. Матч считается состоявшимся если сыграно не менее 5 полных иннингов или 4,5 иннингов. Если сыграно менее 4,5 иннингов, то будут рассчитаны: ставки на победы; проход в следующий этап; ставки, результаты которых уже определены на момент остановки матча. Все остальные ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1».

8.4.5 В предсезонных матчах MLB при равенстве очков в конце 9-го иннинга, играется дополнительный 10-ый. Но, если и в 10-ом, никто не победит, то игра заканчивается ничьей и ставки на П1 и П2 рассчитываются коэффициентом «1» (возврат).

8.4.6. Если в рамках игрового дня хотя бы один матч отменен, перенесен, не завершён и считается несостоявшимся (сыграно менее 5 полных иннингов), расчёт ставок на событие «Хозяева-Гости» производится с коэффициентом «1».

8.4.7. Софтбол (softball) — спортивная командная игра с мячом, разновидность бейсбола. В официальной игре команды играют 7 иннингов. При равенстве очков играют дополнительные иннинги.

8.5. ВОЛЕЙБОЛ

8.5.1. В случае, если матч начнется, но не будет завершён, все ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты ставок уже определены на момент остановки матча.

8.5.2 Форa и тотал на волейбольный матч указываются в очках, если в линии не указано иное. Ставка «Счёт по партиям» – в линии соответствующие колонки озаглавлены: 3:0; 3:1 и т. д.

8.5.3. Ставка «Продолжительность матча». Нужно определить, больше или меньше предложенного значения в минутах будет длиться матч. Определяется из суммарной длительности всех партий матча по данным официального протокола.

8.5.4. Ставка «Гонка до трёх (пяти и т.д.) очков». Требуется определить, кто из участников матча первым наберёт указанное количество очков в партии. Если один из участников матча по любой причине отказывается продолжать игру до того, как им или его соперником будет набрано указанное количество очков, расчёт ставок производится с коэффициентом «1».

8.5.5. Ставка "Экстра поинты". В этой ставке требуется определить, будут ли экстра поинты в сете. Ставка "Экстра поинты в сете - да" будет рассчитана выигрышем, в случае победы одной из команд после счета 24:24.

8.5.6. Ставка "Тай-брейк". В этой ставке требуется определить, будет ли 5 партия (тай-брейк) в игре. Ставка "Тай-брейк - да" будет рассчитана выигрышем, если была 5 партия (тай-брейк) в игре.

8.5.7. Если сет не был доигран, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки принимаются для расчётов по ставкам. Все остальные будут рассчитаны с коэффициентом «1». Если сет доигран, но матч не завершён, ставки на этот сет будут считаться действительными.

8.5.8. Ставки на волейбол на ЕКВ и кубок вызова будут рассчитываться с учетом "золотого" сета, если будет предложен такой выбор события ("золотой" сет (до 15 очков) назначается, если соперники на какой-либо стадии еврокубков имеют равное количество очков).

8.6. БАДМИНТОН, НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС, ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ

8.6.1. Форa и тотал на эти виды спорта указываются в очках, если в линии не указано иное.

8.6.2. Если начало матча задержано или матч отложен по какой-либо причине, то все ставки остаются в силе до конца матча или до конца турнира, в рамках которого этот матч проводится, пока матч не будет доигран или не произойдет отказ одного из участников. Если какой-либо матч не завершён*, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (например, исход первой партии, тотал первой партии и т. д.), принимаются для расчётов по ставкам. По всем остальным ставкам выплата производится с коэффициентом, равным «1».

**Если матч прерван из-за отказа или дисквалификации команды в первом сете, то все ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме ставок на те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки. Ставки на победителя матча в этом случае будут рассчитаны с коэффициентом «1».*

8.6.3. Ставка «**ПОБЕДИТЕЛЬ**». Победителем считается спортсмен (команда), занявший первое место в турнире, группе. В случае, если спортсмен откажется выступать в турнире до его начала, расчёт ставок производится с коэффициентом «1».

8.6.4. Ставка «**КТО ПРОЙДЕТ ДАЛЬШЕ**». В предложенных парах необходимо назвать игрока, который пройдёт дальше в турнирной сетке. Если оба игрока покинули турнир, лучшим будет считаться тот, кто прошёл дальше в турнирной сетке; если оба игрока выбыли в одном раунде, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1». В случае, если игрок откажется выступать на турнире до его начала, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1».

8.6.5. Если в линии допущена опечатка в инициалах спортсмена (например, вместо Иванов А. написано Иванов В.), это не будет являться основанием для отмены ставки, и она остаётся в силе.

8.7. ГАНДБОЛ, ПЛЯЖНЫЙ ГАНДБОЛ, ФУТЗАЛ, ПЛЯЖНЫЙ ФУТБОЛ, РЕГБИ, ВОДНОЕ ПОЛО, ДАРТС

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

8.7.2. **БУКМЕКЕРСКАЯ КОМПАНИЯ НЕ НЕСЁТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА НЕТОЧНОСТИ В ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ МАТЧЕЙ. ДАННЫЕ, УКАЗЫВАЕМЫЕ В ЛИНИИ И ЛАЙВЕ, НОСЯТ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ (ОРИЕНТИРОВОЧНЫЙ) ХАРАКТЕР. РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ НЕОБХОДИМО УТОЧНЯТЬ НА ОФИЦИАЛЬНЫХ ИСТОЧНИКАХ.**

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

8.7.4. Для ставок «Кто выше по итогам чемпионата» в случае невыхода команд из группы выше считается команда, набравшая наибольшее количество очков. При равенстве очков расчёт ставок производится согласно данным итогового протокола.

8.7.5. Регби. Дополнительный период и серия пенальти (серия ударов, серия бросков) учитываются только в ставках на победителя матча, выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т. п.

8.7.6. Гандбол. Ставки LIVE. Если матч не был завершён, то все ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты ставок уже определены на момент остановки матча.

8.7.7. Дартс. Форa и тотал на матчи по дартсу указываются в сетaх, если в линии не указано иное.

«180 очков» в дартсе - максимально возможный результат 3-х бросков за один подход.

8.8. ТЕННИС, СКВОШ

8.8.1. Форa и тотал на теннисный матч указываются в геймах, если в линии не указано иное.

- В теннисных матчах в решающем сете форa и тотал считаются по очкам, а полностью по матчу - за 1 гейм.

Пример. Гронефельд/Пешке - Никулеску /Закопалова. Ставка "Тотал 21.5М". Счет игры (6:3; 3:6; 4:10points). Третий сет будет рассчитан как один гейм. Тотал будет рассчитан как: 6+3+6+3+**1**=19. Ставка выиграла.

- **В теннисных матчах с пометкой "чемп. тай-брейк" или "супер тай-брейк"** форa и тотал за весь матч будут рассчитываться с учетом счета на супер тай-брейке.

Пример. Гронефельд/Пешке - Никулеску/Закопалова (чемп. тай-брейк). Ставка "Тотал 21.5М". Счет игры (6:3; 3:6; **4:10points**).

Тотал будет рассчитан как: 6+3+6+3+**4+10**=32. Ставка проиграла.

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

8.8.3. Ставка **«СЧЁТ ПО СЕТАМ»** - соответствующие колонки озаглавлены в линии: 2:0; 2:1 и т.д.

8.8.4. Ставка **«КТО ПРОЙДЁТ ДАЛЬШЕ»** - в предложенных парах предлагается назвать теннисиста, который пройдёт дальше в турнирной сетке. Если оба теннисиста покинули турнир,

лучшим будет считаться теннисист прошедший дальше в турнирной сетке; если оба теннисиста выбыли в одном раунде, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1». В случае если теннисист откажется выступать на турнире до его начала коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1».

8.8.5. Ставка **«ПОБЕДИТЕЛЬ»**. Победителем считается теннисист (команда), занявший первое место в турнире. В случае если теннисист откажется выступать в турнире до его начала, коэффициент выигрыша по ставкам на него принимается равным «1».

8.8.6. Ставка **«ПОБЕДА В ГЕЙМЕ»**. В данной ставке предлагается определить, кто из спортсменов выиграет гейм.

8.8.7. **ТАЙ-БРЕЙК** считается как отдельный гейм. В случае если гейм не завершен по любой причине (прерван и не завершен матч, один из участников отказывается продолжать игру, дисквалификация и проч.), расчет ставок на этот гейм производится с коэффициентом «1».

8.8.8. Ставка **«СЧЁТ ПЕРВОГО СЕТА»**. В данной ставке необходимо определить точный счёт первого сета. Если первый сет не доигран, то расчет ставок на данный исход производится с коэффициентом «1».

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

8.8.10. Если теннисный матч прерван, не завершён в тот же день и отложен, ставки на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился, пока матч не будет доигран или не произойдёт отказ одного из участников.

8.8.11. Если теннисный матч прерван из-за отказа или дисквалификации теннисиста в первом сете, то все ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме ставок по уже сыграным геймам и тех случаев, когда результаты исходов уже были определены на момент остановки матча.

НАПРИМЕР: Федеррер-Родик 0:0 (2:0) . Родик отказывается продолжать игру из-за травмы. Все ставки, подлежат возврату игрокам.

8.8.12. Если теннисный матч прерван из-за отказа или дисквалификации теннисиста, ставки на победителя матча остаются в силе при условии, что первый сет был полностью сыгран. Ставки на другие исходы аннулируются (рассчитываются с коэффициентом «1»), за исключением тех случаев, когда результаты исходов уже были определены на момент остановки матча.

Теннисисту в случае отказа или дисквалификации присуждается техническое поражение.

ПРИМЕР 1. Матч Родригес – Хербер прерван при счёте 1:0 (6:2, 0:3) из-за отказа Родригеса. Ставки на фору в матче по геймам Родригес (-2,5) и Хербер (+2,5), тотал матча (21,5) по геймам, счета по сетам 2-0, 2-1 и 1-2 будут рассчитаны с коэффициентом «1». Все ставки на 1-й сет будут рассчитаны; П2 в матче - выигрыш, П1 в матче и счёт 0:2 по сетам будут рассчитаны проигрышем.

ПРИМЕР 2. Матч Бенетто – Кляйн прерван при счёте 1:1 (6:4, 0:6, 0:1) из-за отказа Бенетто. Ставки на тотал матча по геймам больше 21,5 будут рассчитаны как выигрышные, а ставки на тотал матча по геймам меньше 21,5 будут рассчитаны как проигрышные, т.к. выигрыш по такому выбору невозможен (минимальное количество геймов равно 22: 1:2 (6:4, 0:6,0:6)). Все ставки на 1-й и 2-й сет будут рассчитаны, П2 в матче - выигрыш; П1 в матче, счёт 0:2 и 2:0 по

сетам будут рассчитаны проигрышем. Ставки на форы по геймам, на счета по сетам 2-1, 1-2 будут рассчитаны с коэффициентом «1».

8.8.13. В случае изменения формата матча (количества сетов) ставки на следующие исходы: победа спортсмена в матче; победа спортсмена в первом сете; фора по геймам на первый сет; тотал первого сета; кто первым подаст в матче; кто выиграет первый гейм в матче; сохраняют силу, и расчёт по ним производится на основании результата матча. Расчёт ставок по остальным исходам производится с коэффициентом «1».

8.8.14. Ставки на сет:

Если теннисный матч не доигран из-за того, что один из участников по любой причине отказывается продолжать игру или дисквалифицирован, то ставки на сет, который не состоялся или не доигран, считаются недействительными и подлежат возврату.

8.8.15. Ставки на фору в сете (матче):

Если матч не доигран из-за того, что один из участников по любой причине отказывается продолжать игру или дисквалифицирован, то ставки считаются недействительными и подлежат возврату, кроме тех случаев, когда результаты исходов уже были определены на момент остановки матча.

8.8.16. Ставка «Поинты». Поинт — розыгрыш мяча (кто выиграет одно очко при подаче).

Пример: «Поинт 4 (8 гейм) выиграет 2» (Второй оппонент выиграет 4-й поинт (подачу) в 8-м гейме). 8-й гейм сыграли следующим образом:

1-й поинт: 0-15 (выиграл второй)

2-й поинт: 15-15 (выиграл первый)

3-й поинт: 15-30 (выиграл второй)

4-й поинт: 15-40 (выиграл второй) — ставка выиграла.

8.8.17. Ставки на гейм, который в сете был разыгран как тай-брейк, рассчитываются возвратом (с коэффициентом выигрыша равным «1»).

8.8.18. Ставка "Тотал самого нерезультативного/результативного сета". Ставки на тоталы будут рассчитаны исходя из регламента матча теннисных турниров (игра до 2-х или 3-х побед).

8.8.19. Ставка "Результативность периодов" (рассматриваются только 1-ый и 2-ой сет).

Например: "Самый результативный период - ничья" - выигрыш, если счет матча будет (6:3; 3:6; 6:4).

Ставка "Результативность периода 1" и "Результативность периода 2" при равном количестве геймов в 1-ом и 2-м сетах будет рассчитана проигрышем.

8.8.20. Ставка "Кто сделает больше брейков в матче" дается по линии в трех исходах: "Игрок 1", "Игрок 2", "Никто". В случае равенства брейков в матче выигрышной ставкой является "Никто".

8.8.21. Ставка «Победит (...) на тай-брейке с другим счетом» предполагает победу одного из игроков в супер тай-брейке после счета 9:9.

Пример. Кляйн (Авс) - Клек (Свк). Счет на тай-брейке 7 : 10. Ставка будет рассчитана проигрышем.

8.8.22. Ставка "Тай-брейк или экстра геймы в финальном сете". В расчет данной ставки берется последний 3-ий сет (матч до 2-х побед) или 5ый сет (матч до 3-х побед).

8.8.23. Ставка "Игрок возьмет свою подачу со счета 0-40 - Да" выиграет в случае, если теннисист проигрывал 0-40 и выиграл 40-40 на своей подаче.

8.8.24. Ставка «Будет успешным первый компьютерный повтор (да/нет)». Если оба теннисиста не использовали компьютерный повтор, то коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1».

8.8.25. Статистические данные (количество эйсов, двойных ошибок, процент попадания первой подачи и т.д.) берутся с официальных сайтов турнира.

8.8.26. Формат матча FAST4 или до двух выигранных сетов (из 3-х сетов), или до трёх (из 5-ти сетов). Сет проводится до 4-х выигранных геймов, при счёте 3:3 играется тай-брейк до 5 выигранных очков без разницы в два очка (*заканчивается при счёте 5:4*). В тай-брейке при счёте 4:4, игрок (пара) на приёме выбирает поле (*правое или левое*), в которое будет осуществляться подача. На тай-брейке смена сторон происходит после 4-х разыгранных очков.

8.9. БИАТЛОН

8.9.1. «**КТО ВЫШЕ**». В предлагаемых парах необходимо назвать участника (для эстафеты – команду), который будет выше в итоговом протоколе. Если оба участника сошли с дистанции или один из участников не стартовал – происходит возврат ставок. Если один из участников не финишировал, ставки на него проиграны.

8.9.2. «**ПРОМАХИ**». Сравнение общего количества промахов участников гонки. Нужно определить, какой из предложенных спортсменов допустит большее количество промахов.

8.9.3. Если участник сошёл с дистанции, не выстрелив на всех рубежах – возврат ставок.

8.9.4. «**ПРОМАХИ В ЭСТАФЕТАХ**». Количество промахов в эстафете рассчитывается путём сложения количества штрафных кругов и использованных дополнительных патронов у всех участников команды.

8.9.5. «**ЛУЧШИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ, КАКОЙ СТРАНЫ ВЫШЕ**». В предлагаемых парах необходимо назвать страну, представитель которой будет выше в итоговом протоколе гонки.

8.9.6. «**ПОБЕДИТЕЛЬ ГОНКИ**». Победителем гонки считается участник, который занял в итоговом протоколе первое место. Если победителей двое и более, то будет применено правило "Одновременного финиша".

8.9.7. «**ЛИДЕР ПОСЛЕ 1-ГО (2-ГО И Т. Д.) ЭТАПА**». Победитель этапа определяется по данным итогового протокола. Если победителей соответствующего этапа двое и более, коэффициент выигрыша принимается равным «1».

8.9.8. Ставка "Дополнительные патроны Швеция (13.12.2013 | 17:25) Тотал 7.5 М". Ставка будет рассчитана выигрышем, если биатлонистами Швеции будет использовано 7 и менее дополнительных патронов.

8.9.9. Ставка "Отрыв победителя от 2 места 0 - 20 сек - да". Ставка будет рассчитана выигрышем, если отрыв победителя от 2-го места составит 20 или менее секунд.

8.9.10. Ставка "Прوماхи. Лежа меньше стоя". В случае, если количество промахов лежа и стоя будет одинаковым (или равным 0), то ставки на "нет" будут рассчитаны выигрышем, ставки на "да" - проигрышем.

8.10. ФОРМУЛА 1, МОТОГОНКИ

8.10.1. **«ПОБЕДИТЕЛЬ ГОНКИ»** (итоговой классификации). Победителем считается гонщик, занявший первое место в итоговом протоколе гонки (итоговой классификации).

8.10.2. **«ОПРЕДЕЛЁННОЕ МЕСТО ГОНЩИКА В ИТОГОВОМ ПРОТОКОЛЕ»**.

8.10.3. **«ОДИН НА ОДИН»**. В предложенных парах предлагается назвать гонщика, который выступит лучше. Лучшим будет гонщик, занявший в гонке (итоговой классификации) более высокое место.

8.10.4. Если оба гонщика сошли с дистанции, лучшим будет считаться гонщик, прошедший больше кругов; если оба гонщика сошли на одном круге, расчет по ставкам производится с коэффициентом «1». Если в итоговой классификации гонщик не проехал свой быстрый круг (т. е. не показал зачётного времени), то его место определяется протоколом итоговой классификации.

8.10.5. **«ЗАКОНЧИТ ГОНКУ – НЕ ЗАКОНЧИТ ГОНКУ»**. Необходимо определить, доедет или не доедет определённый гонщик до финиша. При этом считается, что гонщик доехал до финиша, если он классифицирован с отставанием от лидера.

8.10.6. **«БЫСТРЕЙШИЙ КРУГ»**. Необходимо определить, кто из гонщиков быстрее всех пройдёт один из кругов.

8.10.7. Прогрессивный круг входит в зачёт гонки.

8.10.8. Подлежит классификации. Для того чтобы пройти классификацию, пилот должен пройти 90% кругов, пройденных победителем. Пилот сходящий с дистанции после прохождения 90% кругов, пройденных победителем, считается прошедшим Классификацию.

8.11. ВЕЛОСПОРТ

8.11.1. **«КТО ВЫШЕ»**. В предлагаемых парах необходимо назвать спортсмена (команду), который будет выше в итоговом протоколе. Если один или оба спортсмена сошли с дистанции, расчёт ставок производится согласно данным итогового протокола. Если один или оба спортсмена не стартовали, то расчёт производится с коэффициентом «1».

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

8.11.3 Групповые ставки. При расчете учитываются только игроки, указанные в ЛИНИИ.

- В случае, если один или несколько из указанных игроков не стартовали, то расчёт производится с коэффициентом «1».
- Если ни один из указанных игроков не наберет очков в конкретном соревновании, то по всем предложенным игрокам расчёт производится с коэффициентом «1».
- В случае, если один или несколько из указанных игроков не стартовали, то расчёт производится с коэффициентом «1».

8.12. КЕРЛИНГ

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

8.12.2. В случае, если матч начнется, но не будет завершен, все ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты ставок уже определены на момент остановки матча.

8.12.3. Матч считается состоявшимся если сыграно 5 полных эндов, и все ставки будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.

8.12.4. Команде засчитывается поражение независимо от счета матча, если она не успела за отведенное время выполнить все броски (в течение одного энда команды по очереди выпускают по 8 камней).

8.13. ЛАКРОСС

8.13.1. Ставки принимаются с учётом овертайма.

8.13.2. Ставка на время забитого мяча рассчитывается в пределах указанной минуты, на основании указанных статистических данных, или в исключительных случаях на основании принятого решения букмекерской конторы. Временной отрезок с 1-ой по 9-ую минуту подразумевает промежуток времени с 00:00:01 по 00:09:00. Временной отрезок с 10-ой минуты – другой временной отрезок, который начинается с 00:09:01.

8.14. КЕЙРИН

1. Кейрин - разновидность велотрековых гонок, где финальному спринту предшествуют несколько кругов с установленной скоростью.
2. За гонкой наблюдают четыре судьи. После финиша судьи поднимают белый или красный флаг, свидетельствующие о «чистоте» прошедшей гонки или о наличии нарушений на участке, отведённом судье. В случае выявления нарушений просматривается видеозапись и выносится решение. Если будет доказано, что гонщик нарушил правила, то он обычно дисквалифицируется.
3. Некоторые ставки могут быть не доступны, если в гонке меньше 9 участников.
4. В исключительных ситуациях, если гонка будет прервана по «техническим» или «внешним» причинам (независимо от спортсменов), то ставки по всем исходам будут рассчитаны с коэффициентом 1.

8.15. СНУКЕР

8.14.1. Ставка **«КТО ПРОЙДЁТ ДАЛЬШЕ»** – в предложенных парах необходимо назвать игрока, который пройдёт дальше в турнирной сетке. Если оба игрока покинули турнир, лучшим будет считаться тот, кто прошёл дальше в турнирной сетке; если оба игрока выбыли в одном раунде, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1». В случае, если игрок откажется

выступать на турнире до его начала, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1».

8.14.2. Ставки на фреймы, ставки с учетом форы и специальные ставки. Эти ставки рассчитываются, если будет сыграно полное количество фреймов, необходимое для определения победителя матча. Если в матче по каким-либо причинам победа была присуждена игроку до его завершения, то все ставки на фреймы, ставки с учетом форы и специальные ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме случаев, когда результат ставки уже определён.

8.14.3. Если в каком-либо фрейме одному из игроков было присуждено техническое поражение, то в этом фрейме форы и тоталы на этот фрейм будут рассчитаны с коэффициентом "1".

8.14.4. Ставка «Кто пройдет дальше». В предложенных парах необходимо назвать игрока, который пройдет дальше в турнирной сетке. Если оба игрока покинули турнир, лучшим будет считаться тот, кто прошёл дальше в турнирной сетке; если оба игрока выбыли в одном раунде, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1». В случае если игрок откажется выступать на турнире до его начала, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1».

8.14.5. Ставка "Тотал 100-ых серий". В этой ставке необходимо определить, что игрок за один подход (не отходя от стола) наберет 100 или более очков.

8.14.6. Ставка "Первый шар - синий". Ставка будет рассчитана выигрышем, если синий шар будет выбит первым среди цветных шаров (желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый, черный).

8.16. БОКС, ЕДИНОБОРСТВА

8.15.1. Ставка **«ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПОЕДИНКА»** обозначается в линии **«ТОТАЛ РАУНДОВ»**. Клиенту предлагается определить количество раундов поединка. При расчете учитывается количество только полных завершившихся раундов.

8.15.2. В случае, если решение об исходе боя не может быть принято или бой прекращается по любой причине без вынесения решения о результате матча, все ставки подлежат возврату с коэффициентом «1». Если результат матча уже был определён, то ставки будут рассчитаны в соответствии с полученным результатом.

8.15.3. В случае если спортсмен в начале следующего раунда не вышел после удара гонга, считается, что матч окончился в предыдущем раунде.

8.15.4. Ставка **«ПОБЕДА ПЕРВОГО (ВТОРОГО) СПОРТСМЕНА»**. Обозначается в линии «Победа первого (второго) спортсмена» соответственно «1» («2»), включает в себя следующие пункты:

- «Победа по очкам»;
- «Победа нокаутом»;
- «Победа техническим нокаутом»;
- «Техническое решение»;
- «Дисквалификация соперника или его отказ во время поединка».

8.15.5. Ставка **«НИЧЬЯ»**. Обозначается в линии «Х», определяется по решению судей равенством очков спортсменов после окончания всех раундов поединка.

8.15.6. Ставка **«ПОБЕДА ПО ОЧКАМ»**. Означает победу, одержанную по решению судей после окончания всех раундов поединка.

8.15.7. Ставка **"ПОБЕДА ТЕХНИЧЕСКИМ РЕШЕНИЕМ"**. Означает остановку боя из-за травмы или по другой причине с последующим подсчетом очков в судейских записках и подведением результата по итогам неполного числа раундов;

8.15.8. Ставка **«ДОСРОЧНАЯ ПОБЕДА»**. Включает в себя нокаут, технический нокаут, дисквалификацию соперника или его отказ во время поединка.

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

8.15.10. Правила данного раздела так же применимы для единоборств, смешанных боевых искусств.

8.17. UFC

1. Начало боя определяется звуком гонга, оповещающего о начале первого раунда.
2. В случае, если решение об исходе боя не может быть принято или бой прекращается по любой причине без вынесения решения о результате матча, все ставки аннулируются. Если результат матча уже был определён, то ставки будут рассчитаны в соответствии с полученным результатом.
3. В случае изменения количества раундов ставки на исход поединка остаются в силе, а ставки на количество раундов подлежат возврату с коэффициентом «1».
4. Ставка «Тотал раундов». Игроку предлагается определить количество раундов поединка. При определении тотала учитываются раунды, с момента начала которых прошло не меньше половины времени раунда. Половиной 5-ти минутного раунда 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 сек) раунда, ставка "больше/меньше" на общее количество состоявшихся раундов будут рассчитаны с коэффициентом "1".
Если первый раунд заканчивается в первые 2 минуты, то тотал раундов 0,5 м будет рассчитан выигрышем.
5. В случае если спортсмен в начале следующего раунда не вышел после удара гонга, считается, что матч окончился в предыдущем раунде.
6. Ставка «Победа первого (второго) спортсмена». Обозначается в линии «Победа первого (второго) спортсмена» соответственно «1» («2»), включает в себя следующие пункты:
 - «Победа по очкам»;
 - «Победа нокаутом»;
 - «Победа техническим нокаутом»;
 - «Победа техническим решением»;
 - «Дисквалификация соперника или его отказ во время поединка».
7. Ставка «Ничья». Обозначается в линии «X», определяется по решению судей равенством очков спортсменов после окончания всех раундов поединка.
8. Ставка «Победа по очкам». Означает победу, одержанную по решению судей после окончания всех раундов поединка.
9. Ставка «Досрочная победа». Включает в себя нокаут, технический нокаут, болевой/удушающий/добровольную сдачу, дисквалификацию соперника или его отказ во время поединка.
10. Маркет "Победа (2 исхода)". В случае, если матч закончится вничью, то ставки на П1 и П2 будут рассчитаны с коэффициентом "1".
11. Ставка "Победа 2 в раунде 3". Эта ставка будет рассчитана выигрышем, если второй одержит досрочную победу нокаутом или техническим решением в 3-м раунде.

12. Перспективные бои. Предполагаемая дата проведения соревнования до конца текущего года. Из указанного списка перспективных боев будет рассчитан только один фактически состоявшийся матч. Несостоявшиеся бои будут рассчитаны с коэффициентом "1". Расчет ставок будет произведен по дате состоявшегося боя, согласно результатам официального источника.

8.18. ГОЛЬФ

8.16.1. **«ПОБЕДИТЕЛЬ ТУРНИРА»**. Победителем считается гольфист, занявший первое место в турнире.

8.16.2. Если два лидирующих участника (или несколько) показывают одинаковые результаты по окончании основного времени игры, победитель турнира обычно определяется по системе с выбыванием с применением правила «внезапной смерти». В таком случае победитель «плей-офф» объявляется победителем турнира и в тотализаторе. Считается, что все остальные участники занимают второе место.

8.16.3. В некоторых турнирах официальные лица могут предложить претендентам на звание победителя пройти определённое число дополнительных лунок. В таких случаях победителем объявляется участник, набравший наименьшее количество очков в результате прохождения оговорённого числа лунок, а второе место занимают остальные участники.

8.16.4. **«ОДИН НА ОДИН»**. В предложенных парах необходимо назвать гольфиста, который выступит лучше. Лучшим будет считаться гольфист, который пройдёт полный круг (18 лунок) с наименьшим количеством очков.

8.16.5. Если участник, начавший игру, выходит из неё до прохождения всех 18-ти лунок, ему присуждается поражение независимо от счёта. Началом игры считается первый удар в сторону лунки. Если участник выходит из игры до её начала, все ставки на всех игроков данной группы рассчитываются с коэффициентом «1».

8.16.6. Если начинающая игру группа переформируется, ставки, сделанные на первоначально сформированную группу, считаются действительными.

8.16.7. В турнирах, на которые повлияла плохая погода, ставки рассчитываются по последним текущим результатам, если было сыграно не менее 36 лунок, кроме случаев, когда турнир проходит более чем на одном поле.

8.19. КРИКЕТ

8.18.1. Ставки будут засчитаны на основе официального результата, объявленного управляющим органом соответствующего матча или турнира.

8.18.2. Если матч прерван и не доигран, ставки на этот матч рассчитываются с коэффициентом "1".

8.18.3. Если официальный результат матча ничья и ставок на ничью не предлагалось, будут учитываться любые средства для определения победителя, например, «на вылет» (bowl off), «супер овер» и т.д. («супер оверы» и «на вылет» не идут в расчет по всем остальным ставкам).

8.18.4. Лучший бэтсмен в команде. Ставки на Тест-матчи и Чемпионаты округа (County Championship) остаются действительными, вне зависимости от

количества поданных бросков (оверов). Для того, чтобы ставки имели силу в однодневном матче, должно быть подано минимум 20 бросков (оверов). Для того чтобы ставки имели силу в матчах Twenty20, должно быть подано минимум 10 бросков (оверов).

8.18.5. Ставки на любого игрока, который не входит в стартовый состав из 11 игроков, аннулируются. Ставки на игроков, которые выбраны в стартовый состав, но не бьют по мячу, будут рассчитываться с коэффициентом "1".

8.18.6. В случае сокращения тестового матча от 1 до 20 оверсов все ставки в матче остаются в силе и будут рассчитаны по результатам матча. Если матч будет сокращен на 21 и более оверсов, то ставки подлежат возврату, кроме тех случаев, когда результаты исходов уже были определены.

8.18. 7. В случае сокращения матча Twenty20 от 1 до 5 оверсов все ставки в матче остаются в силе и будут рассчитаны по результатам матча. Если матч будет сокращен на 6 и более оверсов, то ставки подлежат возврату, кроме тех случаев, когда результаты исходов уже были определены.

8.18.8. Ставка "Лучший бэтсмен". Если два или более игрока набрали одинаковое количество ранов, то расчёт ставок на данных игроков производится с коэффициентом «1». В случае если игрок объявлен в стартовом составе, но не вышел на поле, то ставка на "Лучшего бэтсмана" будет рассчитана проигрышем.

8.18.9. Альтернативные исходы. В данных маркетах используют точную систему определения исхода по шкале очков. Система выглядит следующим образом: 1 очко - за ран, 20 очков - за калитку, 10 очков - за захват, 25 очков - за стампинг

- Ставки идут возвратом на неучаствующего игрока.
- В матчах One Day обе команды должны провести более 40 Оверов каждая, в противном случае ставки будут аннулированы, за исключением случаев, когда исход матча уже определен.
- В Test и First Class матчах в расчёт берется целый матч. В случаях ничьи, минимум 200 оверов должно быть сыграно, в противном случае ставки будут аннулированы за исключением случаев, когда исход матча уже определен. В Twenty20 матчах, должны быть сыграны все запланированные 20 оверов, известен результат официальных источников за исключением случаев, когда исход матча уже определен.

8.20. КИБЕРСПОРТ

8.19.1. Все ставки на тотал и форы раундов для Counter-Strike принимаются с учетом всех возможных овертаймов

8.19.2. Если один из игроков (или команда) снимается с матча (по любой причине), то во всех оставшихся раундах/картах ему засчитывается поражение. Ставки в режиме live рассчитываются с коэффициентом 1, если на момент остановки матча исход события не был предопределен.

8.19.3. В случае переноса игры более чем на 24 часа компания оставляет за собой право сделать по ставкам возврат с коэффициентом 1.

8.19.4. Если в имени игрока или команды допущена опечатка, ставки остаются в силе, в том числе если игрок выступает под смурф-аккаунтом. Замена игрока в составе команды не влияет на статус ставок, даже если замена игрока произошла по ходу матча.

8.19.5. В случае остановки матча судьей и назначении переигровки не учитывается результат остановленной игры.

8.19.6. Форa и тотал на матч указываются по картам, кроме случаев, когда даётся тотал или форa на конкретную карту или матч проходит по системе bo1.

8.19.7. Ставка "Карта завершится днем" основывается на внутриигровом изменении времени суток. Первый день в игре начинается с 0-й минуты и меняется ночью с периодом в 5 мин. Искусственная ночь, являющаяся умением героя Night Stalker, считается днем.

8.19.8. В Dota 2 и League of Legends победа в карте и матче производится по факту падения трона или нексуса одной из сторон.

8.19.9. В случае, если first blood в Dota 2 делает "башня" или "нейтральные монстры", то такая смерть не идёт в зачёт матча и данное убийство не учитывается.

8.19.10. Ставки на серию убийств Double Kill, Triple Kill, Ultra Kill и Rampage в Dota 2 будут рассчитаны по наивысшему показателю серии убийств за карту. Пример: если в игре был Ultra Kill и это является наибольшей серией убийств - все остальные исходы считаются проигрышными, а ставка Ultra Kill – ДА будет рассчитана выигрышем.

Ставки на следующий 10-ый (20-ый, 30-ый, 40-ый и т.д.) фраз в Dota 2 - это ставка на последовательность фраз. Побеждает команда, которая сделает 10-ый (20-ый, 30-ый, 40-ый и т.д.) фраз на карте. Пример: после счета 5:4 счет стал 5:5, побеждает команда 2.

8.19.20. Ставки на продолжительность карты по минутам будут рассчитываться с секундами внутри каждой игровой минуты. Т.е. в случае выбора исхода "Продолжительность карты 27,5 больше", - для выигрыша необходимо чтобы карта закончилась после 27:30, т.е. 27:35, 27:44 и так далее. Если карта закончилась в 27:15, - то такая ставка будет рассчитана проигрышем. В случае, если карта закончилась в 27:30, ставка будет рассчитана с коэффициентом 1.

8.21. ГЭЛЬСКИЙ ФУТБОЛ, ХЕРЛИНГ

8.20.1. Все ставки рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (70 минут игры, 2 тайма по 35 минут или 60 минут игры, 2 тайма по 30 минут). Чтобы все ставки были действительными, матч должен быть сыгран полностью, за исключением случаев, когда результаты рынков уже определены на момент остановки матча.

8.20.2. Все ставки рассчитываются, исходя из общего счета матча:

Гол - 3 очка (мяч, забитый в сетку), Индивидуальное очко - 1 (между удлиненными штангами).

Пример: за матч команда 1 набрала 0-12 (0 – количество голов, 12 – индивидуальные очки), и команда 2 набрала 2-5 (2 гола по 3 очка и 5 индивидуальных очков - 11 очков). Общий счет игры будет записан как 12-11 - победа 1-ой команды.

8.22. ШАРЫ

8.21.1. Ставки на сету и матчи. В матче должны быть сыграны все сету. Если по какой-либо причине победа в матче присуждена участнику до окончания матча, то ставки на сету по данному матчу аннулируются, если дальнейшая игра не повлияет на результат.

8.21.2. В случае если победа в матче присуждается игроку до окончания всех сетов, ставки на матч будут рассчитываться по официальному победителю, если хотя бы одна сторона (один энд) будет сыграна целиком.

8.21.3. Если любой из перечисленных игроков будет заменен до начала матча, все ставки аннулируются.

8.21.4. В случае если матч начался, но не завершился, то игрок, прошедший в следующий раунд будет считаться победителем.

8.23. ШАХМАТЫ

8.22.1 Ставки на результат партии рассчитываются на основании официального результата конкретной партии, а на результат матча – по сумме результатов всех партий, из которых состоит матч.

8.22.2. Если несколько участников по окончании турнира разделили первое место, и тай-брейк для определения единоличного победителя не проводился, то при расчете ставок на победителя применяется правило Одновременного финиша.

8.22.3. Если начало партии задержано или партия отложена по какой-либо причине, то все ставки остаются в силе до конца партии или до конца турнира.

8.22.4. Победа с учетом форы (0). Если по окончании партии зафиксирована ничья, то все ставки аннулируются.

8.24. ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА

1. Началом соревнования считается начало первого квалификационного раунда.
2. Ставки на сравнения участников друг против друга (спортсмен или команда). Оба участника должны начать соревнование для того, чтобы ставки считались действительными. Если один из участников выбыл из соревнования по любой причине, то его оппонент считается победителем. Если ни один из участников не завершил соревнование, тогда ставки на сравнение будут рассчитаны из учета стадии выбывания участника.

8.25. ГОНКИ НА ЛОДКАХ

1. В заезде принимают участие 6 гонщиков. Гонка состоит из 3 кругов. Униформа и лодки гонщиков соответствуют следующей маркировке:
 - Лодка 1 - белая
 - Лодка 2 - черная
 - Лодка 3 - красная
 - Лодка 4 - синяя
 - Лодка 5 - желтая
 - Лодка 6 - зеленая
2. «Победитель гонки». Победителем считается гонщик, занявший первое место в итоговом протоколе гонки.
3. Если заезд не завершён и официальный результат не объявлен, то все ставки на этот заезд будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме случаев, когда результат уже определён.

4. Стартовая линия должна быть пересечена от 0 до 1 секунды. Если лодка стартует раньше отметки 0 (ранний старт (F)) или после отметки 1 (поздний старт (L)), то ставки на эти лодки будут рассчитаны с коэффициентом "1".
5. SP (Starting Price) - стартовые коэффициенты. Это коэффициенты в момент старта гонки. Рассчитываются официально на основании усреднения коэффициентов, предлагаемых организаторами соревнования к моменту начала гонки. Если участник соревнования отозван до начала старта, или не принимал участие в гонке (согласно официальному протоколу), и новый рынок SP не был сформирован, то ставки на снятого участника будут рассчитаны с коэффициентом «1».

8.26. КОНСТРУКТОР

8.24.1. Конструктор – это игра, участники которой выбирают составы двух виртуальных команд из игроков (команд), участвующих в реальных матчах, и размещают ставки на результат противостояния этих игроков (команд). Расчет ставок осуществляется на основе суммарного количества сетов (голов), которые выиграны (забиты) всеми участниками реальных матчей, входящими в виртуальные команды.

8.24.2 Набор виртуальной команды производится по следующим правилам:

- соперники по реальному матчу не могут быть выбраны в одну команду;
- один и тот же участник реального матча не может войти в состав обеих виртуальных команд;
- участник реального матча может быть включен в состав виртуальной команды только один раз;
- в каждую виртуальную команду можно выбрать от одного до пяти участников из реальных матчей, при этом количество участников в командах может быть различным;
- состав виртуальной команды могут включаться участники парных матчей,
- в виртуальные команды можно включать как теннисных игроков, так и футбольные и хоккейные команды.

8.24.3 Для определения результатов предлагаемых рынков суммируется количество сетов (голов), выигранных (забитых) каждым участником виртуальной команды в реальном матче в основное время.

8.24.4. Ставки принимаются на следующие рынки:

- Результат матча
- Результат матча с учетом форы
- Тотал матча

8.24.5 В Бетконструкторе доступны только одиночные ставки.

8.24.6 Если начало матча задержано или матч отложен по какой-либо причине, то все ставки остаются в силе до конца матча или до конца турнира.

8.24.7 Расчет ставок производится после завершения всех реальных матчей, из которых были выбраны участники в виртуальные команды. Если один или несколько реальных матчей прерваны из-за отказа или дисквалификации игрока, то все ставки, сделанные на виртуальные команды, аннулируются, за исключением случаев, когда результаты рынков уже однозначно определены.

8.24.8 Ставки "Тотал" и "Фора" в теннисных матчах бетконструктора рассчитываются как ставки "Тотал по сетам" и "Фора по сетам".

8.27. ШОРТ-ФУТБОЛ

ШОРТ-ФУТБОЛ 2х2

1. Игра длится 2 тайма по 5 минут. Секундомер останавливается, только если требуется длительное разбирательство (травма, спорный момент, проблемы с мячом).
2. Размеры площадки 18 на 9 (допускаются изменения).
3. Играют 2 на 2, количество замен не ограничено.
4. Вратарей нет. За игру рукой назначается штрафной. Если игра рукой была в пределах штрафной площадки — пенальти.
5. Пенальти бьется с центра поля по пустым воротам. Гол засчитывается, если мяч пересек линию ворот по воздуху.
6. Угловые и ауты пробиваются с места пересечения боковой и центральной линии, соперники в этот момент должны быть на своей половине поля.
7. В случае неспортивного поведения и удаления игрока, оставшейся в меньшинстве команде засчитывается поражение.
8. По всем спорным вопросам окончательное решение остается за судьей матча.
9. Ставки на недоигранный по любой причине матч рассчитываются с коэффициентом 1.

ШОРТ-ФУТБОЛ 3х3

1. Игра длится 2 тайма по 5 минут. Секундомер останавливается, только если требуется длительное разбирательство (травма, спорный момент, проблемы с мячом).
2. Размеры площадки 18 на 9 (допускаются изменения).
3. Играют 3 на 3, количество замен не ограничено.
4. Вратарей нет. За игру рукой назначается штрафной. Если игра рукой была в пределах штрафной площадки — пенальти.
5. Пенальти бьется с центра поля по пустым воротам. Гол засчитывается, если мяч пересек линию ворот по воздуху.
6. Находиться у своих ворот внутри штрафной площадки более двух секунд запрещается, за это нарушение назначается пенальти.
7. В случае неспортивного поведения и удаления игрока, оставшейся в меньшинстве команде засчитывается поражение.
8. По всем спорным вопросам окончательное решение остается за судьей матча.
9. Ставки на недоигранный по любой причине матч рассчитываются с коэффициентом 1.

ШОРТ-ФУТБОЛ 4х4

1. Игра длится 2 тайма по 5 минут. Секундомер останавливается, только если требуется длительное разбирательство (травма, спорный момент, проблемы с мячом).
2. Размеры площадки строго не регламентируются.
3. Вратарей нет. За игру рукой назначается штрафной. Если игра рукой была в пределах штрафной площадки — пенальти.
4. Пенальти бьется с центра поля по пустым воротам. Гол засчитывается, если мяч пересек линию ворот по воздуху.
5. Защищаться в створе ворот (внутри штрафной площадки) запрещается, за это нарушение назначается пенальти.
6. При пробитии штрафных нельзя выстраивать стенку, находиться на пути мяча может только один игрок в створе ворот.
7. Турнир ежедневно играется на выбывание — победитель остается на площадке и играет следующий матч, проигравший — отдыхает. В случае ничьей площадку покидают обе команды.

8. В случае удаления игрока, команда играет в меньшинстве 1 минуту либо до пропущенного мяча.
9. По всем спорным вопросам окончательное решение остается за судьей матча.
10. Ставки на недоигранный по любой причине матч рассчитываются с коэффициентом 1.

ШОРТ-ФУТБОЛ 5х5

1. Игра длится 2 тайма по 5 минут. Секундомер останавливается, только если требуется длительное разбирательство (травма, спорный момент, проблемы с мячом).
2. Размеры площадки строго не регламентируются.
3. Пенальти бьется с 6-метровой отметки.
4. В случае удаления игрока, команда играет в меньшинстве 1 минуту либо до пропущенного мяча.
5. Турнир ежедневно играется на выбывание — победитель остается на площадке и играет следующий матч, проигравший — отдыхает. В случае ничьей площадку покидают обе команды.
6. По всем спорным вопросам окончательное решение остается за судьей матча.
7. Ставки на недоигранный по любой причине матч рассчитываются с коэффициентом 1.

8.28. СТРИТФУТБОЛ

1. Ставки на футбол 3х3 (Стритфутбол) принимаются на основное время.
2. Время игры — 2 тайма по 5 минут «грязного времени» (без остановки секундомера).
3. Чтобы ставки были действительными, должно быть сыграно все время матча, за исключением случаев, когда результаты ставок уже определены на момент остановки матча.
4. В игре используется мини-футбольный мяч, размер № 4.
5. Все три игрока в команде равноправны, вратарей нет, руками играть нельзя.
6. В случае умышленной игры рукой, в любой точке поля, назначается штрафной.
7. В случае нарушения игроком правил игры назначается штрафной удар. Обороняющиеся игроки могут выставить стенку на расстоянии 3 метра от мяча. Штрафной удар можно как разыграть, так и пробить по воротам.
8. Пенальти пробивается с центра поля, по свистку арбитра, любым игроком. Мяч должен залететь в ворота не касаясь земли, при этом пересечь линию ворот.
9. Если мяч вылетел за пределы площадки, разыгрывается аут с земли. Обороняющиеся игроки должны находиться в метре от места розыгрыша аута. Прямого удара по воротам с аута нет, гол не будет засчитан, назначается удар от ворот.
10. Физический контакт в игре запрещен. Допускаются только соприкосновения; запрещены подкаты, толчки, игра в корпус и игра лёжа.

8.29. ФУТБОЛТЕННИС

1. Командный вид спорта. Играют 2 на 2. Допускается неограниченное количество замен.
2. Играют футбольным мячом через теннисную сетку. Размеры площадки 12,8 x 9 метров. Матч идет до двух побед по сетам (максимум 3 сета). Сет играют 11 очков, с отрывом от соперника в два очка.
3. Команда за три касания (меньше - можно, больше - нет) должна перевести мяч через сетку на половину соперника. Одному игроку нельзя касаться мяча дважды подряд. Нельзя играть рукой. Допускается два удара мяча об пол (меньше - можно, больше - нет) до того, как мяч будет отправлен на половину соперника, и один удар после приёма командой подачи соперника.

4. подача производится ногой из-за линии, ограничивающей площадку. Если мяч касается сетки и падает на зону соперников, назначается переподача. Игроки противоположной команды не могут блокировать подачу над сеткой.
5. В случае если матч начнется, но не будет завершён по любой причине, все ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты ставок уже определены на момент остановки матча.
6. Фора и тотал указываются в очках, кроме случаев «фора по сетам» и «тотал по сетам».
7. Ставка "Экстра поинты". В этой ставке требуется определить, будут ли экстра поинты в сете. Ставка "Экстра поинты в сете - да" будет рассчитана выигрышем в случае победы одной из команд после счета 10:10.

8.30. КУНГ-ВОЛЕЙБОЛ

1. Играют 2 команды по 3 игрока в каждой (1-2 запасные). Количество замен не ограничено.
2. Площадка для игры - 13х6м. Сетка делит поле по середине на 2 равные части.
3. Игра до победы в двух сетах (максимальное количество сетов - 3). В сете побеждает команда, набравшая 21 очко с разницей в счёте 2 очка или больше. При равном счете (20:20) сет продолжается, пока одна из команд не будет вести с разницей в 2 очка (баланс). Если счет по сетам 1:1, то играется третий сет (тай-брейк) до 15 очков с разницей в счёте в 2 и более очков.
4. Принцип игры:
 - Попасть в половину соперника.
 - На своей половине у команды есть максимум 3 касания. У каждого игрока только одно касание. Если касаний больше - очко засчитывается сопернику.
 - Касание игроком сетки или заступ под сеткой на половину соперника - очко засчитывается сопернику.
 - Любое касание рукой считается ошибкой, и очко засчитывается сопернику.
 - Если мяч коснулся поля в квадрате, то очко засчитывается сопернику.
 - Мяч упал за линией поля - аут.
 - Мяч попал в сетку и не перелетел на другую половину - ошибка на подаче (очко и подача отдаются сопернику). Команда, набравшая очко, подаёт.
5. При розыгрыше мяча правила соответствуют волейбольным.

8.31. БАСКЕТБОЛ 3Х3.

1. Игра проводится на баскетбольном корте 3х3 с одной корзиной. Игровая поверхность стандартного корта 3х3 имеет размеры 15 м (ширина) x 11 м (длина). Корт должен иметь зону, размеченную как на площадке для классического баскетбола.
2. Начисление очков.
 - За каждый бросок изнутри дуги (зона 1-очковых попаданий с игры) должно быть начислено 1 очко.
 - За каждый бросок из-за дуги (зона 2-очковых попаданий с игры) должно быть начислено 2 очка.
 - За каждый успешный штрафной бросок должно начисляться 1 очко
3. Играют до 21 очка, пока команда не наберет указанное количество. Длительность одного тайма не более 10 минут.
4. Однако первая команда, набравшая 21 очко или больше, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного времени. Если игра закончится с равным счетом, то играют овертайм до разницы в 2 очка.

5. С полными правилами можно ознакомиться <https://russiabasket.ru>

8.32. ХОККЕЙ НА ЛЬДУ 3Х3

1. Спортивная командная игра «Хоккей на льду 3х3» проводится в соответствии с Официальными правилами проведения соревнований по хоккею, утвержденными приказом Министерства спорта Российской Федерации от 17 августа 2018 г. № 729 за исключением нижеописанных правил.
2. Матчи проводятся в численном составе по 4 (четыре) хоккеиста независимо от игрового амплуа в каждой из команд.
3. Игры проходят в три периода по 7 минут «чистого» времени. Продолжительность перерыва между периодами матча должна составлять не более 3-х минут.
4. Назначение малого штрафа приводит к выполнению штрафного броска с преследованием.
5. Двойной малый штраф или большой штраф влечет за собой выполнение двух штрафных бросков, первых из которых выполняется без преследования.
6. Продолжительность дисциплинарного штрафа составляет 5 минут.
7. Взятие ворот засчитывается только в том случае, если команда в зоне атаки совершила как минимум одну передачу (пас).
8. Автогол (гол в свои ворота) - взятие игроком защищающейся команды собственных ворот, засчитывается как взятие ворот нападающей командой.

8.33. БОКС. UNSULLIED TOURNAMENT

1. Начало боя определяется звуком гонга, оповещающего о начале первого раунда.
2. Продолжительность боя - 3 раунда по 3 мин или досрочная победа одного из участников.
3. В случае, если решение об исходе боя не может быть принято или бой прекращается по любой причине без вынесения решения о результате матча, все ставки рассчитываются с коэффициентом 1. Если результат матча уже был определен, то ставки будут рассчитаны в соответствии с полученным результатом.
4. Все ставки остаются в силе, если в бое проведено не менее 2 полных раундов. В противном случае, в силе остаются только ставки на Победу участника в матче, а также Ничью. Остальные ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты ставок уже определены на момент остановки матча.
5. Ставка «Победа первого (второго) спортсмена». Обозначается в линии «Победа первого (второго) спортсмена» соответственно «1» («2»), включает в себя следующие пункты:
 - «Победа по очкам» - означает победу, одержанную по решению судей после окончания всех раундов поединка;
 - «Победа нокаутом»;
 - «Победа техническим нокаутом» - означает победу, одержанную одним из участников при наборе им 25 очков до окончания всех раундов поединка.
 - «Дисквалификация соперника или его отказ во время поединка».
6. Ставка «Ничья». Обозначается в линии «X», определяется по решению судей равенством очков спортсменов после окончания всех раундов поединка.

7. За каждый акцентированный удар решением судьи игрок получает очки.
 - 1 очко за прямой или боковой удар;
 - 2 очка за апперкот;
 - 5 очков за нокдаун.
8. Максимальное количество возможных набранных спортсменом очков за бой равно 25, не зависимо от количества очков за последний решающий удар.
9. Ставка "Победа 2 в раунде 3". Эта ставка будет рассчитана выигрышем, если второй одержит победу по очкам в 3-м раунде.
10. Ставка «Гонка до пяти (семи и т.д.) очков». Требуется определить, кто из участников матча первым наберёт указанное количество очков в раунде. Если один из участников матча по любой причине отказывается продолжать игру до того, как им или его соперником будет набрано указанное количество очков, расчёт ставок производится с коэффициентом «1».

9. ФОРМИРОВАНИЕ КОЭФФИЦИЕНТОВ

9.1. Все формируемые букмекерской конторой коэффициенты выигрыша представляются в нескольких разновидностях : десятичный, американский, английский, гонконгский, индонезийский, малазийский.

9.2. Шансы или вероятный исход события представляет собой вероятность, с которой может произойти (или не произойти) то или иное событие, и отображается в виде коэффициента, а также рассчитывается по формуле: $1/N\% \cdot 100 = \text{Кф}$. Где $N\%$ - шанс или вероятность исхода; Кф – коэффициент выигрыша. Обратный расчет коэффициента выигрыша в шанс или вероятный исход события рассчитывается по формуле: $100/\text{Кф} = N\%$.

9.2.1 Шанс или вероятный исход события определяется, и может изменяться от 0% (ноля процентов) до 100% (ста процентов).

9.3. При формировании коэффициентов выигрыша на исходы события во всяком случае все возможные шансы или вероятность исходов такого события не может быть в сумме меньше 100% (ста процентов).

- Например, во всех возможных исходах события, состоящем из двух возможных исходов – тотал в матче больше и тотал в матче меньше, коэффициенты выигрыша таких исходов могут быть не более: 2,0 (ТБ) и 2,0 (ТМ) при шансах или вероятном исходе 50% (ТБ) и 50% (ТМ); 1,95 (ТБ) и 2,05 (ТМ) при шансах или вероятном исходе 51,28% (ТБ) и 48,78% (ТМ); 1,90 (ТБ) и 2,11 (ТМ) при шансах или вероятном исходе 52,63% (ТБ) и 47,39% (ТМ) и т.п. по аналогии.
- Например, во всех возможных исходах события, состоящем из трех возможных исходов – Победа Команды 1 и Ничья в матче и Победа Команды 2, коэффициенты выигрыша таких исходов могут быть не более: 3,0 (П1) и 3,0 (Н) и 3,0 (П2) при шансах или вероятном исходе 33,33% (П1) и 33,33% (Н) и 33,33% (П2); 2,85 (П1) и 3,0 (Н) и 3,15 (П2) при шансах или вероятном исходе 35% (П1) и 33,33% (Н) и 31,67% (П2); 2,85 (П1) и 3,15 (Н) и 3,0 (П2) при шансах или вероятном исходе 35% (П1) и 31,67% (Н) и 33,33% (П2) и т.п. по аналогии.

9.4. При формировании коэффициентов выигрыша, коэффициенты выигрыша имеют обратную зависимость (связь между двумя переменными, которые изменяются в противоположных направлениях) от шансов или вероятных исходов. Т.е., чем больше шанс или вероятный исход, тем ниже (меньше) на него коэффициент выигрыша, и наоборот.

9.5. При формировании коэффициентов выигрыша по ходу матча (ставок на «Live-события») во всяком случае шанс или вероятность исхода также зависит от времени оставшегося до конца матча.

- Например, при равном счете в матче (ничья) или текущем преимуществе (превосходстве, перевесе) в забитых мячах одной из команд (победа), коэффициент выигрыша на ничью в матче или победу команды, имеющей текущее преимущество

(превосходство, перевес) в забитых мячах, должен уменьшаться в прямой зависимости (связь между двумя переменными, которые изменяются в одном и том же направлении) относительно времени, оставшимся до конца матча, т.к. шанс или вероятный исход такого события более вероятен. При этом коэффициент выигрыша другой команды такого матча, которая имеет текущий недостаток (проигрывает, отсутствует преимущество), должен увеличиваться в обратной зависимости относительно времени, оставшимся до конца матча.

9.6. Возможные ошибки при формировании коэффициентов выигрыша указанные в данной главе являются основанием считать ставки по таким коэффициентам выигрыша неверными, ставки с такими коэффициентами выигрыша объявляются недействительными (отмене ставки; см. п. 1.25), и расчет по таким ставкам осуществляется с коэффициентом «1».

9.7. Букмекерская контора оставляет за собой право предоставлять коэффициенты выигрыша на любое количество шансов или возможных исходов события на свое усмотрение, вне зависимости их реального количества в таком событии.

10. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

10.1 Правила по отдельным видам спорта или иным событиям, не указанным в настоящих Правилах, оформляются в виде приложений к Правилам.

10.2 В общих и спорных случаях организатор азартных игр применяет соответствующие, не противоречащие настоящим Правилам азартных игр, пункты Правил приема ставок и выплаты выигрышей Букмекерской компанией.

10.3. Порядок направления заявлений клиентами.

10.3.1. При возникновении любых споров клиент вправе обратиться в Букмекерскую контору с заявлением, составленным в произвольной форме, (далее – Заявление) только следующими перечисленными способами:

10.3.2. путем направления Заявления в Букмекерскую контору по одному из следующих адресов:

- (основной адрес) 241035, г. Брянск, улица Ульянова, д. 64;
- (дополнительный адрес; филиал) 241035, г. Брянск, улица Ульянова, д. 64;
- (дополнительный адрес; филиал) ДАЛЬНЕВОСТОЧНЫЙ ФИЛИАЛ ООО "Букмекер Паб", 690037, г. Владивосток, Ул. Адмирала Юмашева, д. 22
- (дополнительный адрес; филиал) ФИЛИАЛ ООО "Букмекер Паб", 125430, г. МОСКВА, ШОССЕ ПЯТНИЦКОЕ Д. 39, ПОМЕЩЕНИЕ IV, КОМ. 14
- (дополнительный адрес; филиал) Г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, УЛ. ГОРОХОВАЯ, Д. 47 ЛИТЕРА Б, ОФИС 418

10.4. Датой приема Заявления клиента в Букмекерской конторе по настоящим Правилам считается фактическая дата регистрации входящего обращения клиента.

10.5. В целях досудебного урегулирования спора, возникшего между клиентом и Букмекерской конторой по любым вопросам, надлежащим уведомлением Букмекерской конторы признается направление письменной претензии клиента в порядке, установленном п. 10.3.1. настоящих Правил.

10.6. При необходимости Букмекерская контора вправе запросить у клиента надлежащим образом оформленные копии документов, подтверждающих факты, указанные в обращении клиента, а также документы, подтверждающие правомерное владение клиентом Личного кабинета, денежных средств, переведенных на счет Букмекерской конторы в ЦУПИСе и прочее.

10.7. Букмекерская контора рассматривает Заявления клиента при возникновении любых

споров в срок не более 30 (тридцати) дней со дня получения соответствующего Заявления клиента.

10.7.1. Срок рассмотрения Заявления клиента в особых случаях может быть увеличен до 60 (шестидесяти) дней со дня получения соответствующего Заявления клиента.

10.8. В случае, если письменный ответ на Заявление клиента не требуется, Букмекерская контора проводит преданализ проблемы, изложенной в Заявлении клиента, по возможности решает указанную проблему. Доведение до клиента решения по такому Заявлению, принятое Букмекерской конторой, не требуется.

10.9. В случае, если требуется письменный ответ на Заявление клиента, Букмекерская контора проводит преданализ проблемы, изложенной в Заявлении клиента, по возможности решает указанную проблему. По итогам рассмотрения Заявления клиента Букмекерская контора подготавливает и направляет ответ в сроки, установленные п. 10.7. или 10.7.1. настоящих Правил.

10.10. Букмекерская контора и клиент понимают, что контактная информация о клиенте, на чье имя регистрируется электронная почта (e-mail) в любой службе электронной почты и в любом домене, может быть указана любая, в том числе недостоверная, таким образом Букмекерская контора и клиент не признают юридическую силу и обязательность для себя документов и переписки по электронной почте исходящей со стороны клиента.

11. ПРИЛОЖЕНИЕ

Рассмотрим примеры расчета различных видов ставок.

11.1. РАСЧЕТ СТАВКИ «СИСТЕМА»

Система 3/6 - это ставка на полную комбинацию экспрессов определённого размера (3) из выбранного заранее количества событий (6). Чтобы система 3/6 не проиграла, должно выиграть минимум 3 события.

Сумма ставки: 60 руб.

Для расчёта выигрыша по системе вам необходимо выполнить следующие действия:

1. Для системы 3 из 6 вариантов будет составлено 20 экспрессов, например:

Событие 1 + событие 2+ событие 3, событие 1 + событие 2+ событие 4 и т.д., т.е 20 экспрессов по три события в каждом экспрессе.

Пример купона.

№ события	кф	результат
-----------	----	-----------

1	событие 1 1.6	выигрыш
---	---------------	---------

2	событие 2 1.9	проигрыш
---	---------------	----------

3	событие 3 1.9	проигрыш
---	---------------	----------

4	событие 4 1.3	выигрыш
---	---------------	---------

5	событие 5 1.45	выигрыш
---	----------------	---------

6	событие 6 1.85	выигрыш
---	----------------	---------

В купоне сошлось четыре события: Событие 1, Событие 4, Событие 5, Событие 6. Вам необходимо было угадать три события.

2. Расчёт суммы ставки на один вариант: делим сумму ставки (60 руб.) на количество вариантов для системы 3/6 (20), получаем $60:20=3$ руб. Сумма ставки на один вариант составляет 3 руб.

3. В системе было угадано 4 варианта, следовательно будет составлено 4 комбинации экспрессов из трех событий.

№ варианта экспресс кф

I	событие 1	1.6
	событие 4	1.3
	событие 5	1.45
II	событие 1	1.6
	событие 4	1.3
	событие 6	1.85
III	событие 4	1.3
	событие 5	1.45
	событие 6	1.85
IV	событие 1	1.6
	событие 5	1.45
	событие 6	1.85

4. Рассчитываем выигрыш для каждого экспресса из приведенной таблицы:

I экспресс. $1.6 \times 1.3 \times 1.45 \times 3$ руб. = 9.05 руб.

II экспресс. $1.6 \times 1.3 \times 1.85 \times 3$ руб. = 11.54 руб.

III экспресс. $1.85 \times 1.3 \times 1.45 \times 3$ руб. = 10.45 руб.

IV экспресс. $1.6 \times 1.85 \times 1.45 \times 3$ руб. = 12.88 руб.

Итоговый расчёт выигрыша по данной системе, сумма выигрышей по всем вариантам системы:

$I + II + III + IV = 9.05 + 11.54 + 10.45 + 12.88 = 43.92$ руб.

11.2. РАСЧЕТ СТАВКИ «ЦЕПОЧКА»

Купон состоит из четырех событий. Сумма ставки 100 рублей.

ВОЛЕЙБОЛ. ЮЖНАЯ КОРЕЯ (ЖЕН) - МЬЯНМА (ЖЕН) (13.09.2013 10:45)	1-ый выиграет 15-й поинт в 1-м гейме	1.45
ВОЛЕЙБОЛ. АИР ФОРЦЕ (ЖЕН) - НЭВИ (ЖЕН) 3-й СЕТ (13.09.2013 09:45)	После 30 очков П1	1.62

ТЕННИС. ITF. К.ОНИШИ/ЁНЕМУРА - КАТО/ХИРОКО КУВАТА (ЯПО) (13.09.2013 09:45)	Гейм 18: 40:40 Нет	1.36
ХОККЕЙ. ЦСКА (МОСКВА) - ВИТЯЗЬ (ЧЕХОВ) (С ОТ) (10.10.2013 19:00)	Тотал от 2 до 4	1.45

Расчет ставок будет происходить в той последовательности, как указано в купоне.

ПРИМЕР 1. ВЫИГРАЛИ ВСЕ СОБЫТИЯ.

Мьянма выиграла, выигрыш составит $100 \times 1,45 = 145$ руб.; 2-ая ставка (победа Нэви) будет рассчитана как : $(145 - 100) + 100 \times 1,62 = 45 + 162 = 207$ руб.; 3-я ставка будет рассчитана как : $(207 - 100) + 100 \times 1,36 = 107 + 136 = 243$ руб.; 4-я ставка будет рассчитана как : $(243 - 100) + 100 \times 1,45 = 143 + 145 = 288$ руб. Это и будет выигрыш по ставке.

ПРИМЕР 2. ВЫИГРАЛО ПЕРВОЕ, ТРЕТЬЕ И ЧЕТВЕРТОЕ СОБЫТИЯ.

Мьянма выиграла, выигрыш составит $100 \times 1,45 = 145$ руб.; 2-ая ставка – проигрыш $(145 - 100) = 45$ руб. – остаток на счету цепочки; 3-я ставка будет рассчитана как : $45 \times 1,36 = 61,2$ руб. – остаток на счету цепочки; 4-я ставка будет рассчитана как : $61,2 \times 1,45 = 88,7$ руб. Это и будет выигрыш по ставке.

ПРИМЕР 3. ВЫИГРАЛО ПЕРВОЕ, ВТОРОЕ И ЧЕТВЕРТОЕ СОБЫТИЯ.

Мьянма выиграла, выигрыш составит $100 \times 1,45 = 145$ руб.; 2-ая ставка (победа Нэви) будет рассчитана как : $(145 - 100) + 100 \times 1,62 = 45 + 162 = 207$ руб.; 3-я ставка – проигрыш, будет рассчитана как : $207 - 100 = 107$ руб.; 4-я ставка будет рассчитана как : $(107 - 100) + 100 \times 1,45 = 7 + 145 = 152$ руб. Это и будет выигрыш по ставке.

11.3. РАСЧЕТ СТАВКИ ТИПА ЭКСПРЕСС «СТАЙЕР»

СТАВКА 1

Сингапур (23) - Малайзия (23) (15.06.2015 | 13:15), 1X. Коэф. 1, 67. Сумма – 1000 руб.

Игра закончилась со счетом (0:0), Сумма выигрыша по купону составила 1670 руб.

Клиент сразу забрал сумму ставки 1000 рублей. Осталось - 670 рублей.

На эту сумму участник пари делает следующую ставку.

СТАВКА 2

БК Александрия (жен) - КСМ Орадеа (жен) (с ОТ) (15.06.2015 | 16:45), Тотал 142.5 Б. Коэф. 1.88. Сумма ставки 670 руб.

Игра закончилась со счетом (80:70). Сумма выигрыша составила 1259,6 руб.

СТАВКА 3

ФК Бертон Альбион - ФК Флитвуд Таун (17.06.2015 | 23:45) Тотал 1.5 М. Коэф. 1.28. Сумма ставки 1259,6 руб.

Игра закончилась со счетом (1:0). Ставка выиграла. Сумма выигрыша составила 1612,3 руб.

СТАВКА 4

Бенфика (Лиссабон) - Жил-Висенте (Барселуш) (05.07.2015 | 18:30). П1. Коэф. 1.27. Сумма ставки 1612,3 руб.

Игра закончилась со счетом (0:0). Ставка проиграла.

11.4. РАСЧЕТ СТАВКИ НА ИСХОД «АЗИАТСКИЙ ТОТАЛ»

Ставка на тотал, кратный 0.25 (но не кратного 0.5). Такая ставка рассчитывается, как две ставки в размере половины суммы, с одинаковыми коэффициентами, и с ближайшими значениями «обычных тоталов» (целочисленными, или кратными 0.5).

Например, ставка на тотал 1.75 меньше – 100 руб с коэффициентом 1.4.

При расчете ставка разбивается на две: тотал (1.5)М сумма 50 руб и тотал (2)М сумма ставки 50 руб.

РАССМОТРИМ НЕСКОЛЬКО ВАРИАНТОВ:

счет матча (0:0) или (0:1) – оба тотала прошли, ставка выиграла ($100 \times 1.4 = 140$ руб.)

счет матча (1:1), (0:2) – ставка на тотал (1.5)М – проигрыш; ставка на тотал (2)М – возврат 50 рублей.

счет матча (1:2) – ставка проиграла.

11.5. РАСЧЕТ СТАВКИ НА ИСХОД «АЗИАТСКИЙ ГАНДИКАП»

Когда совершается ставка «азиатским гандикапом», то фактически букмекер принимает две ставки. Так, ставка с коэффициентом (+1,25) представляет собой набор двух ставок: на фору (+1) и на фору (+1,5). Сумма на каждую из этих ставок равна половине суммы всего гандикапа. Общий выигрыш гандикапа будет равен сумме выигрышей этих двух ставок.

Пример, фора 1 (+0,75), сумма ставки 100 руб

СТАВКА +0,75 НА 1 КОМАНДУ разбивается на: ставки с форами (+1) и (+0,5).

Рассмотрим несколько вариантов исходов матча :

- счет матча (0:1) – фора (+0.5) - проигрыш, фора (+1) – возврат. Сумма выигрыша — 50 рублей
- счет матча (1:1) – фора (+0.5) - выигрыш, фора (+1) – выигрыш. Сумма выигрыша $100 \times 1,4 = 140$ руб.
- счет матча (0:2) – ставка проиграла.

12. ПРАВИЛА ПРИЕМА СТАВОК И ВЫПЛАТЫ ВЫИГРЫШЕЙ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Букмекерская контора принимает ставки на спортивные и другие события, происходящие в России и за рубежом. Прием ставок и выплата по ним выигрышей осуществляются при предъявлении участником азартной игры (клиентом) документа, удостоверяющего его личность.
2. Ставки принимаются у лиц, достигших 18-летнего возраста, зарегистрированных и идентифицированных, согласных с предлагаемыми букмекерской конторой настоящими Правилами, Правилами азартных игр, Правилами посещения игорного заведения ООО «Букмекер Паб» и действующим законодательством. Лицо регистрирующееся в системе Букмекерской компании соглашается с тем, что указанный им в форме регистрации номер телефона будет привязан к его личному кабинету в системе Букмекерской компании, и на этот телефон будут сообщаться пароли, результаты и маркетинговые предложения в виде смс. Букмекерская контора имеет право признать недействительными ставки, сделанные с нарушением настоящих Правил, Правил азартных игр, Правил посещения игорного заведения ООО «Букмекер Паб» и действующего законодательства.
Букмекерская контора не несет никакой ответственности относительно того, когда именно ей стало известно, либо установлено впоследствии, что ставки были сделаны с нарушением Правил.
3. Условия приёма ставок (коэффициенты, форы, тоталы, ограничения по максимуму ставки и т.д.) могут быть изменены после любой ставки, при этом условия ранее сделанных ставок остаются неизменными. Перед передачей информации об условиях пари клиент должен выяснить все изменения в текущей линии.
4. Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в приёме ставки любому лицу без объяснения причин.
5. В случае ошибок персонала (опечатки в предлагаемом перечне событий, несоответствии коэффициентов и т.п.), при наличии доказательств неспортивной борьбы, при отступлении от настоящих Правил при приёме ставок, а также при других аргументах, подтверждающих некорректность ставок, букмекерская контора оставляет за собой право объявить ставки на таких условиях недействительными. Выплата по этим ставкам производится с коэффициентом «1».
6. При внесении изменений в настоящие Правила, ставки, принятые начиная с указанной даты изменений, действуют согласно изменённым Правилам.
7. Клиент отвечает за сохранность и правильность заполнения квитанции, полученной от оператора и содержащей : информацию о ставке. Все ставки, зарегистрированные в букмекерской конторе, являются действительными. Отмена ставок возможна только на основании настоящих Правил и Правил азартных игр ООО «Букмекер Паб». В случае утери квитанции клиент вправе действовать согласно п. 3.14 раздела 3. «Основные правила приёма ставок» Правил азартных игр ООО «Букмекер Паб».
8. Сбой связи при передаче информации о заключаемом пари из кассы пункта приема ставок в процессинговый центр букмекерской конторы или наоборот при получении клиентом подтверждения о принятии ставки является может являться основанием для её отмены только по решению букмекерской конторы.
9. Любая ставка, сделанная клиентом, а также согласие клиента на заключение пари с Букмекерской конторой, является безусловным подтверждением того, что клиент знает настоящие Правила и с ними согласен.

10. Только результаты событий, объявленные букмекерской конторой, являются основанием для расчёта ставок и определения выигрышей. Претензии по результатам событий будут рассматриваться только в пакете с официальными документами соответствующих спортивных федераций. Результаты, объявленные другими букмекерскими конторами не являются официальными источниками информации для букмекерской конторы.
11. Все спорные вопросы принимаются в течение 30 дней с даты расчета ставки на основании письменного заявления клиента.
12. Если клиент совершает мошеннические действия против букмекерской конторы, то компания оставляет за собой право пресечь такие действия путём:
 - отмены ставок, сделанных таким путём;
 - обращения в правоохранительные органы по факту совершения мошеннических действий таким клиентом.
13. Букмекерская контора не несёт ответственности и не принимает претензии относительно корректности перевода названий команд, фамилий игроков, мест проведения соревнований с иностранных языков. Вся информация, приведённая в названии турнира, носит вспомогательный характер. Возможные ошибки этой информации не являются основанием для возврата ставок.

2. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПРИЁМА СТАВОК И ВЫПЛАТЫ ВЫИГРЫШЕЙ

1.

1. Букмекерская контора принимает ставки на основании линии - перечня событий и их исходов с коэффициентами выигрыша, предлагаемых Букмекерской конторой для заключения пари.
2. Минимальная ставка на любое событие равна 20 (двадцать) руб.
3. Максимальная ставка определяется букмекерской конторой на каждое событие отдельно и зависит от вида спорта и события.
4. Букмекерская контора имеет право ограничивать максимальную ставку на отдельные события, а также ограничивать или повышать максимальную ставку конкретному клиенту без уведомления и объяснения причин.
5. Приём повторных ставок на один исход или комбинацию исходов от одного клиента может быть ограничен по решению Букмекерской конторы.
6. Информация об условиях ставки считается зарегистрированной после выдачи клиенту квитанции и получения от клиента ставки. Зарегистрированная информация об условиях ставки после согласования клиентом её условий с оператором, получения клиентом квитанции отмене не подлежит, за исключением случаев, указанных в настоящих Правилах, Правилах азартных игр и Правил посещения игорного заведения ООО «Букмекер Паб».
7. Ставка считается выигранной клиентом, если правильно предсказаны все исходы, указанные в такой ставке. Исключением являются ставки по «системе».
8. Информация об условиях ставки принимается до начала события; дата, время начала событий и комментарии, указанные в линии, являются ориентировочными. Исключение составляет информация об условиях ставки на «Live-события», т. е. ставки по ходу матча. Такая информация и ставка, осуществленная в соответствии с ней, считаются действительными до окончания матча.

9. В случае, если по каким-либо причинам информация об условиях ставки передана клиентом оператору после фактического начала события, что такая информация не может быть зарегистрирована, и ставка не может быть осуществлена, а если по какой-либо причине такая ставка совершена, то ставка подлежит отмене.
10. В случае, если информация о ставке и/или ставка признаны недействительными, происходит возврат суммы этой ставки, а если она включена в экспресс или систему, то она исключается из него (неё).
11. В случаях неправильно рассчитанных ставок (например, из-за ошибочных результатов), такие ставки пересчитываются.
12. Все спортивные события будут считаться перенесёнными, отменёнными только при наличии сведений из официальных документов организаций, проводящих спортивные соревнования, официальных сайтов спортивных федераций, сайтов спортивных клубов; указанные в линии спортивные события корректируются на основании этих данных.
13. Ставка подлежит отмене, если клиент заведомо вводил в заблуждение персонал (сотрудников букмекерской конторы), представляя им ложные сведения и требования в отношении приёма ставок, выплаты выигрыша, результата события и иные сведения и требования подобного характера. Вышеуказанные случаи действуют и в отношении несовершеннолетних лиц: не достигших 18-ти лет и их родителей.
14. Выигрышная квитанция действительна к выплате в течение 30 дней с момента расчёта последнего (по времени расчёта) спортивного события в такой квитанции.

13. ПРАВИЛА ПОСЕЩЕНИЯ ИГОРНОГО ЗАВЕДЕНИЯ

1. ПОРЯДОК ПОСЕЩЕНИЯ ИГОРНОГО ЗАВЕДЕНИЯ

1. В игорное заведение не допускаются лица:
 - не достигшие возраста 18 (восемнадцати) лет;
 - находящиеся в состоянии алкогольного, наркотического или токсического опьянения, а также в случае немотивированного агрессивного поведения;
 - имеющие явно видимые признаки психического отклонения в поведении, отличные от общепринятого поведения человека;
 - в грязной, пачкающей, специальной рабочей одежде, а также своим внешним видом и действиями нарушающие общепринятые нормы морали, нравственности и этики;
 - с животными, птицами, пресмыкающимися, рептилиями и иными видами и объектами животного мира;
 - имеющие визуальные признаки инфекционных заболеваний.
2. Посетителям игорного заведения категорически запрещается проносить:
 - громоздкий багаж, большие сумки, рюкзаки, чемоданы, спортивный инвентарь;
 - любые виды огнестрельного, газового, травматического и холодного оружия, независимо от наличия документов, дающих право на их ношение или хранение (кроме сотрудников правоохранительных органов, органов государственного надзора и контроля, имеющих табельное оружие, при исполнении ими служебных обязанностей);

- макеты огнестрельного, газового, травматического, холодного оружия;
 - отравляющие и ядовитые вещества;
 - вещества с сильным отталкивающим запахом;
 - любые виды горючих, химических, взрывоопасных и пиротехнических веществ и средств;
 - наркотические, токсические и психотропные вещества и средства;
 - алкогольные и безалкогольные напитки, игральные карты, игральные кости;
 - технические средства фото-, видео- и аудиозаписывающие (кроме сотрудников правоохранительных органов, органов государственного надзора и контроля, при исполнении ими служебных обязанностей).
3. Посетителям запрещается проводить в игорном заведении фото-, видео- и аудиозапись без соответствующего разрешения администрации Общества, за исключением представителей правоохранительных органов, органов государственного надзора и контроля при исполнении ими служебных обязанностей.
4. Посетителям запрещается:
- отвлекать или препятствовать к осуществлению персоналом игорного заведения своих обязанностей речью, шумом и т.п.
 - препятствовать исполнению обязанностей обслуживающему персоналу игорного заведения.
5. Игорное заведение не оборудовано гардеробом, и не имеет специально отведённого места, для хранения верхней одежды, головных уборов и иных вещей посетителей.
- Игорное заведение не несет ответственности за вещи посетителей, оставленных без присмотра, и меры по обеспечению сохранности таких вещей принять не может.
6. На территории игорного заведения организатором азартной игры, без каких-либо дополнительных объявлений, предупреждений и т.п., для посетителей организована/может быть организована безвозмездная услуга по публичному показу спортивных событий, а также по информированию о текущих, и закончившихся результатах спортивных событий и др.
- В игорном заведении отсутствует техническая возможность непредставления безвозмездных услуг посетителям.
 - Игорное заведение вправе на своё усмотрение ограничить возможность любого посетителя воспользоваться любой (из) безвозмездной услугой, путем ограничения входа в игорное заведение такого посетителя.

2. ОБЯЗАННОСТИ ПОСЕТИТЕЛЕЙ ИГОРНОГО ЗАВЕДЕНИЯ

1. Посетители игорного заведения обязаны:
- соблюдать настоящие Правила, а также Правила приема ставок и выплаты выигрышей ООО «Букмекер Паб»;
 - вести себя корректно, сдержанно, не нарушать общественный порядок, нормы морали, нравственности, этики, не совершать действий, нарушающих покой других посетителей;

- выполнять требования сотрудников игорного заведения, в том числе службы безопасности. При этом посетитель имеет право оспорить или обжаловать действия сотрудника у администрации, но лишь после того, как все требования сотрудника игорного заведения, в том числе службы безопасности, будут выполнены.

2. Посетители игорного заведения несут ответственность за несоблюдение правопорядка, правил и условий нахождения в игорном заведении.

3. Имея намерение посетить игорное заведение посетитель соглашается с условиями и принимает вышеописанные правила.

4. Администрация имеет право потребовать от любого посетителя, нарушающего настоящие Правила, немедленно покинуть игорное заведение без объяснения причин.

14. ОСНОВНЫЕ ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ

Футбол

Матчи сборных	http://www.fifa.com	Чемпионат Индонезии	http://www.ligaindonesia.co.id
Лига Чемпионов УЕФА, Лига Европы	http://www.uefa.com	Чемпионат Ирана	http://www.persianleague.com
Футбол. Лига Чемпионов CONCACAF	http://www.concacaf.com	Чемпионат Ирландии	http://www.sseairtricityleague.ie
Лига Чемпионов Африки	http://www.cafonline.com	Чемпионат Исландии	http://www.ksl.is
Лига Чемпионов Азии	http://www.the-afc.com	Чемпионат Испании	http://rfef.es
Чемпионат Англии	http://www.sportinglife.com		
Чемпионат Австралии	http://www.a-league.com.au	Чемпионат Италии, C1-A/B, C2-A/B	http://www.lega-pro.com
Чемпионат Австралии. VPL лига	http://www.footballfedvic.com.au	Чемпионат Казахстана	http://www.kff.kz
Чемпионат Австрии	http://www.bundesliga.at	Чемпионат Канады	http://www.canadiansoccerleague.ca
Чемпионат Алжира	http://www.lnf.dz	Чемпионат Катар	http://www.qfa.com.qa
Чемпионат Аргентины	http://www.afa.org.ar	Чемпионат Китая	http://sports.sina.com.cn/csl
Чемпионат Армении	http://www.ffa.am	Чемпионат Кипра	http://www.cfa.com.cy
Чемпионат Беларуси	http://abff.by	Чемпионат Коста-Рики	http://www.unafut.com
Чемпионат Бельгии	http://www.sport.be	Чемпионат Колумбии	http://www.dimayor.com
Чемпионат Болгарии	http://www.pfl.bg	Чемпионат Кувейта	http://www.kfa.org.kw
Чемпионат Боливии	http://www.lfpb.com.bo	Чемпионат Латвии	http://www.lff.lv

Чемпионат Боснии и Герцеговины	http://www.nfsbih.ba	Чемпионат Литвы	http://www.lff.lt
Чемпионат Бразилии	http://esporte.uol.com.br	Чемпионат Македонии	http://ffm.mk
Чемпионат Венгрии	http://www.mlsz.hu	Чемпионат Мальты	http://www.mfa.com.mt
Чемпионат Венесуэлы	http://www.federacionvenezolanadefutbol.org	Чемпионат Марокко	http://www.frmf.ma
Чемпионат Германии	http://www.kicker.de	Чемпионат Мексики	http://www.femexfut.org.mx
Чемпионат Греции	http://www.superleaguegreece.net	Чемпионат Молдавии	http://www.fmf.md
Чемпионат Греции. 2-й дивизион	http://www.epae.org	Чемпионат Новой Зеландии	http://www.nzfc.co.nz
Чемпионат Гондураса	http://hondurasfutbol.com	Чемпионат Норвегии	http://www.fotball.no
Чемпионат Нидерландов	http://www.knvb.nl	Чемпионат ОАЭ	http://www.proleague.ae
Чемпионат Дании	http://www.dbu.dk	Чемпионат Панамы	http://www.fepafut.com
Чемпионат Египта	http://www.efa.com.eg	Чемпионат Парагвая	http://www.apf.org.py
Чемпионат Израиля	http://eng.football.org.il	Чемпионат Перу	http://adfp.org.pe
Чемпионат Израиля, 2-й дивизион	http://eng.football.org.il	Чемпионат Польши	http://www.ekstraklasa.org
Чемпионат Индии	http://www.the-aiff.com	Чемпионат Польши, 2-й дивизион	http://www.pzpn.pl
Чемпионат Румынии	http://www.lpf.ro		
Чемпионат Румынии, 2-й дивизион	http://www.firf.ro	Чемпионат Португалии, 2-й дивизион	http://www.lfpf.pt
Чемпионат Саудовской Аравии	http://www.spl.com.sa	Чемпионат России, Премьер-лига	https://premierliga.ru
Чемпионат Северной Ирландии	http://www.bbc.co.uk/sport	Чемпионат России. ФНЛ (1-й дивизион)	http://www.1fnl.ru
Чемпионат Сербии	http://www.superliga.rs	Чемпионат России, 2-й дивизион	http://www.pfl-russia.com
Чемпионат Сингапура	http://www.sleague.com	Чемпионат Швеции.	www.allsvenskan.se
Чемпионат Словакии	http://www.futbalsfz.sk	Чемпионат Шотландии	http://www.sportinglife.com
Чемпионат Словении	http://www.nzs.si	Чемпионат Эквадора	http://www.ecuafutbol.org
Чемпионат США (MLS)	http://web.mlsnet.com	Чемпионат Эстонии	http://www.jalgpall.ee
Чемпионат США (NASL)	http://www.nasl.com/	Чемпионат ЮАР	http://www.psl.co.za

Чемпионат Таиланда	http://www.thaipremierleague.co.th	Чемпионат Южной Кореи (K-League)	http://www.kleague.com
Чемпионат Туниса	http://www.ftf.org.tn	Чемпионат Южной Кореи (National League)	http://www.n-league.net
Чемпионат Турции	http://www.tff.org.tr	Чемпионат Японии	https://www.jleague.jp
Чемпионат Турции, 2-й дивизион	http://www.tff.org.tr	Чемпионат Франции	http://www.lfp.fr
Чемпионат Украины	http://www.fpl.ua	Чемпионат Хорватии	http://www.prvahnl.hr
Чемпионат Уэльса	http://www.welshpremier.com	Чемпионат Чехии	http://fotbal.cz
Чемпионат Уругвая	http://www.auf.org.uy	Чемпионат Чили	http://www.anfp.cl
Чемпионат Финляндии	http://www.veikkausliiga.com	Чемпионат Швейцарии	http://www.football.ch
Австралия, Океания, Новая Зеландия	http://sportstg.com		

Баскетбол

Турниры ФИБА	http://www.fiba.com	Чемпионат Испании. Женщины	http://www.feb.es
Турниры ФИБА-Америка	http://www.fibaamericas.com	Чемпионат Ирана	http://iranbasketball.org
Турниры ФИБА-Европа	http://www.fibaeurope.com	Чемпионат Италии. Мужчины	http://www.legabasket.it
Евролига УЛЕБ	http://www.euroleague.net	Чемпионат Италии, 2-й дивизион. Мужчины	http://www.legapallacanestro.com
Еврокубок	http://eurocupbasketball.com	Чемпионат Италии, 3-й дивизион. Мужчины	http://www.legapallacanestro.com
Адриатическая лига	http://www.abaliga.com	Чемпионат Италии. Женщины	http://www.legabasketfemminile.it
Балканская лига	http://www.balkanleague.net	Чемпионат Канады	http://www.nblcanada.com
Балтийская лига	http://www.bbl.net	Чемпионат Кипра	http://www.basketball.org.cy
Лига ВТБ	http://www.vtb-league.com	Чемпионат Китая	http://sports.sina.com.cn/cba

Юго-восточная Азиатская лига	http://aseanbasketballleague.com	Чемпионат Латвии	http://www.basket.lv
NBA	http://www.nba.com	Чемпионат Литвы	http://www.lkl.lt
WNBA	http://www.wnba.com	Чемпионат Мексики	http://www.lnbp.com.mx
NCAA	http://www.ncaa.com	Чемпионат Нидерландов	http://www.basketballleague.nl
Австралия. АБА. Лига Виктории	http://www.bigv.com.au	Чемпионат Новой Зеландии	http://www.basketball.org.nz
Австралия. АБА. Лига Квинсленда	http://www.qabl.basketball.net.au	Чемпионат Норвегии	http://www.basket.no
Австралия. АБА. Лига Нового Южного Уэльса	http://www.waratah.basketball.net.au	Чемпионат Перу	http://www.ligadelima.com
Австралия. АБА. Центрально- Австралийская лига	http://www.premierleaguesa.com.au	Чемпионат Польши. Мужчины	http://www.plk.pl
Австралия. АБА. Юго-Восточно- Австралийская лига	http://www.seabl.com.au	Чемпионат Польши. Женщины	http://www.basketligakobiet.pl
Чемпионат Австралии. Мужчины	http://www.nbl.com.au	Чемпионат Португалии	http://www.fpb.pt
Чемпионат Австралии. Женщины	http://www.wnbl.com.au	Чемпионат Пуэрто-Рико	http://www.bsnpr.com
Чемпионат Австрии	http://www.oebf.at	Чемпионат России	http://www.russiabasket.ru
Чемпионат Аргентины	http://www.lnb.com.ar	Чемпионат Румынии	http://www.frbaschet.ro
Чемпионат Бельгии	http://www.scooreleague.com	Чемпионат Сербии	http://www.kls.rs
Чемпионат Болгарии	http://bgbasket.com	Чемпионат Словакии	http://www.basketliga.sk
Чемпионат Бразилии	http://www.lnb.com.br	Чемпионат Словении	http://www.kzs.si
Чемпионат Бразилии. Женщины	http://www.ligadebasquetefeminino.com.br	Чемпионат Турции	http://www.tbl.org.tr
Чемпионат Великобритании	http://www.bbl.org.uk	Чемпионат Турции. Женщины	http://tbf.org.tr
Чемпионат Венгрии	http://www.kosarsport.hu	Чемпионат Турции, 2-й дивизион. Мужчины	http://tbf.org.tr
Чемпионат Венесуэлы	http://www.lpb.com.ve	Чемпионат Украины	http://www.superleague.ua
Чемпионат Германии	http://www.beko-bbl.de	Чемпионат Филиппин. РВА	http://pba.inquirer.net
Чемпионат Греции	http://www.esake.gr	Чемпионат Индонезии	http://www.nblindonesia.com

Чемпионат Дании	http://www.basketligaen.dk
Чемпионат Израиля	http://www.basket.co.il
Чемпионат Филиппин. РВА. D-лига	http://pbadleague.inquirer.net
Чемпионат Финляндии	http://www.basket.fi
Чемпионат Франции. Мужчины	http://www.lnb.fr
Чемпионат Франции. Женщины	http://www.basketlfb.com
Чемпионат Хорватии	http://www.hks-cbf.hr
Чемпионат Чехии	http://www.cbf.cz
Чемпионат Швейцарии	http://www.lnba.ch

Чемпионат Испании. Мужчины	http://www.acb.com
Чемпионат Испании, 2-й дивизион. Мужчины	http://www.feb.es
Чемпионат Швеции	http://basketliganherr.se
Чемпионат Эстонии	http://www.basket.ee
Чемпионат Южной Кореи. Мужчины	http://www.kbl.or.kr
Чемпионат Южной Кореи. Женщины	http://www.wkbl.or.kr
Чемпионат Японии. ВJ-лига	http://www.bj-league.com
Чемпионат Японии. Лига NBL	http://www.nbl.or.jp

Волейбол

Еврокубки	http://www.cev.lu
Матчи сборных	http://www.fivb.com
Среднеевропейская лига	http://mevza.volley.net.at
Чемпионат Австрии	http://www.volley.net.at
Чемпионат Азербайджана	http://avf.az
Чемпионат Алжира	http://www.afvb.org
Чемпионат Англии	http://volleyballengland.org
Чемпионат Аргентины	http://www.aclav.com
Чемпионат Бельгии	http://www.volleyvvb.be
Чемпионат Беларуси	http://bvfb.by
Чемпионат Бразилии	http://www.cbv.com.br

Чемпионат Италии. Мужчины	http://www.legavolley.it
Чемпионат Италии. Женщины	http://www.legavolleyfemminile.it
Чемпионат Казахстана	http://www.volley.kz
Чемпионат Катар	http://www.qvba.org
Чемпионат Кипра	http://www.volleyball.org.cy
Чемпионат Китая	http://www.volleychina.org
Чемпионат Латвии	http://www.volejbols.lv
Чемпионат Ливана	http://www.lebvolley.com
Чемпионат Литвы	http://www.ltf.lt
Чемпионат Нидерландов	http://www.volleybal.nl
Чемпионат Перу	http://fpv.com.pe

Чемпионат Болгарии	http://bgvolleyball.com	Чемпионат Польши. Мужчины	http://www.plusliga.pl
Чемпионат Венгрии	http://www.hunvolley.hu	Чемпионат Польши. Женщины	http://www.orlen-liga.pl
Чемпионат Германии	http://www.volleyball-bundesliga.de	Чемпионат Португалии	http://www.fpvoleibol.pt
Чемпионат Греции. Мужчины	http://www.volleyleague.gr	Чемпионат России	http://www.volley.ru
Чемпионат Греции. Женщины	http://www.volleyball.gr	Чемпионат Румынии	http://www.frvolei.ro
Чемпионат Дании	http://www.volleyball.dk	Чемпионат Сербии	http://www.wienerliga.org
Чемпионат Израиля	http://www.iva.org.il	Чемпионат Словакии	http://www.svf.sk
Чемпионат Индонезии	http://www.voliindonesia.com	Чемпионат Словении	http://www.odbojka.si
Чемпионат Ирана	http://www.iranvolleyball.com	Чемпионат Турции	http://www.tvf.org.tr
Чемпионат Испании	http://www.rfevb.com	Чемпионат Украины	http://fvu.in.ua
Чемпионат Чехии	http://www.cvf.cz	Чемпионат Финляндии	http://www.mestaruusliiga.fi
Чемпионат Швейцарии	http://www.volleyball.ch	Чемпионат Филиппин.	http://www.v-league.ph
Чемпионат Швеции	http://iof3.idrottonline.se/SvenskaVolleybollforbundet	Чемпионат Филиппин. Суперлига	http://philippinesuperliga.com
Чемпионат Эстонии	http://www.volley.ee	Чемпионат Франции	http://lnv.fr
Чемпионат Южной Кореи	http://kovo.co.kr	Чемпионат Хорватии	http://www.hou.hr
Чемпионат Японии	http://www.vleague.or.jp	Чемпионат Черногори	http://www.oscg.me
		и	

Хоккей

Матчи сборных	http://www.iihf.com	Чемпионат Польши	http://www.hokej.net
AHL	http://www.theahl.com	Чемпионат Словакии	http://www.szlh.sk
NHL	http://www.nhl.com	Чемпионат Украины	http://fhu.com.ua
OHL	http://www.ontariohockeyleague.com	Чемпионат Финляндии	http://www.sm-liiga.fi
QMJHL	http://www.theqmjhl.ca	Чемпионат Финляндии, 2-я лига	http://www.mestis.fi
WHL	http://www.whl.ca	Чемпионат Франции	http://www.hockeyfrance.com
КХЛ	http://www.khl.ru	Чемпионат Чехии	http://www.hokej.cz
КХЛ	http://www.khl.ru	Чемпионат Чехии, 1-я лига	http://www.hokej.cz

ВХЛ	http://www.vhlru.ru	Чемпионат Швейцарии	http://www.sehv.ch
МХЛ	http://mhl.khl.ru	Чемпионат Швеции	http://www.hockeyligan.se
МХЛ. Дивизион Б	http://mhl2.khl.ru	Чемпионат Швеции, 2-я лига	http://www.hockeyallsvenskan.se
Азиатская лига	http://www.alhockey.com	Чемпионат Германии, 2-я бундеслига	http://www.esbg.de
MOL-лига	http://www.icehockey.hu	Чемпионат Дании	http://www.ishockey.dk
Чемпионат Австралии	http://www.theaihl.com	Чемпионат Италии	https://hockey.fisg.it
Чемпионат Австрии	http://www.erstebankliga.at	Открытый чемпионат Казахстана	http://www.icehockey.kz
Чемпионат Беларуси	http://www.hockey.by	Чемпионат Норвегии	http://www.hockey.no
Чемпионат Великобритании	http://eliteleague.co.uk	Чемпионат Германии	http://www.del.org

Гандбол

Гандбол. Турниры ИФГ	http://www.ihf.info
Гандбол. Турниры ЕНФ	http://www.eurohandball.com
Гандбол. Европейская Лига Чемпионов	http://www.ehfcl.com
Гандбол. Женщины. Региональная лига	http://www.wrhl.info
Гандбол. Мужчины. Юго-Восточная лига	http://www.seha-liga.com
Гандбол. Чемпионат Австрии	http://oehb.sportlive.at
Гандбол. Чемпионат Беларуси	http://handball.by
Гандбол. Чемпионат Болгарии	http://www.bulgarianhandball.eu
Гандбол. Чемпионат Боснии и Герцеговины	http://www.rsbih.com
Гандбол. Чемпионат Венгрии	http://www.keziszovetseg.hu

Бейсбол

Бейсбол. MLB	http://www.mlb.com
Бейсбол. NPB	http://www.npb.or.jp
Бейсбол. LMP	http://www.lmp.mx
Бейсбол. Корея	www.koreabaseball.com

Хоккей с мячом

Хоккей с мячом. Матчи сборных	http://www.worldbandy.com
Хоккей с мячом. Чемпионат Норвегии	http://www.bandyforbundet.no
Хоккей с мячом. Чемпионат России	http://www.rusbandy.ru
Хоккей с мячом. Чемпионат Финляндии	http://www.finbandy.fi
Хоккей с мячом. Чемпионат Швеции	http://www.svenskbandy.se

Хоккей на траве

Гандбол. Чемпионат Германии. Мужчины	http://www.dkb-handball-bundesliga.de		
Гандбол. Чемпионат Германии. Женщины	http://www.hbf-info.de	Хоккей на траве. Матчи сборных	http://www.fih.ch
Гандбол. Чемпионат Греции	http://www.handball.org.gr	Хоккей на траве. Евролига	http://www.ehlhockey.tv
Гандбол. Чемпионат Дании	http://www.dhf.dk	Хоккей на траве. Чемпионат Англии	http://www.englandhockey.co.uk
Гандбол. Чемпионат Израиля	http://www.handballisr.co.il	Хоккей на траве. Чемпионат Германии	http://www.hockeyliga.de
Гандбол. Чемпионат Исландии	http://www.hsi.is	Хоккей на траве. Мужчины. Чемпионат Индии	http://hockeyindia.org
Гандбол. Чемпионат Испании	http://www.asobal.es	Хоккей на траве. Чемпионат Италии	http://www.federhockey.it
Гандбол. Чемпионат Италии	http://www.figh.it	Хоккей на траве. Чемпионат Нидерландов	http://www.hockey.nl
Гандбол. Чемпионат Катара	http://www.qatarhandball.com	Хоккей на траве. Мужчины. Чемпионат Нидерландов	http://www.hockey.nl
Гандбол. Чемпионат Латвии	http://www.handball.lv		
Гандбол. Чемпионат Литвы	http://www.rankiniolyga.lt		
Гандбол. Чемпионат Люксембурга	http://www.flh.lu		
Гандбол. Чемпионат Македонии	http://macedoniahandball.com.mk		
Гандбол. Чемпионат Норвегии	http://www.handball.no		
Гандбол. Чемпионат Польши	http://www.zprp.pl		
Гандбол. Чемпионат Португалии	http://www.fpa.pt		
		Футзал	
		Футзал. Чемпионат Бразилии	http://www.futsaldobrasil.com
		Футзал. Чемпионат Испании	http://www.lnfs.es
		Футзал. Чемпионат Италии	http://www.divisionecalcioa5.it
		Футзал. Чемпионат Польши	http://futsalekstraklasa.pl
		Футзал. Чемпионат Португалии	http://www.futsalportugal.com

Гандбол.
Чемпионат <http://www.rushandball.ru>
России

Гандбол.
Чемпионат <http://www.frh.ro>
Румынии

Гандбол.
Чемпионат <http://sahf.org.sa>
Саудовской
Аравии

Гандбол.
Чемпионат <http://www.rss.org.rs>
Сербии

Гандбол.
Чемпионат <http://www.rokometna-zveza.si>
Словении

Гандбол.
Чемпионат <http://www.slovakhandball.sk>
Словакии

Гандбол.
Чемпионат <http://www.thf.gov.tr>
Турции

Гандбол.
Чемпионат <http://www.handball.net.ua>
Украины

Гандбол.
Чемпионат <http://finnhandball.net>
Финляндии

Гандбол.
Чемпионат <http://www.ff-handball.org>
Франции

Гандбол.
Чемпионат <http://www.hrs.hr>
Хорватии

Гандбол.
Чемпионат <http://www.chf.cz>
Чехии

Гандбол.
Чемпионат <http://handball.ch>
Швейцарии

Гандбол.
Чемпионат <http://www.svenskhandboll.se>
Швеции

Гандбол.
Чемпионат <http://www.handball.ee>
Эстонии

Гандбол.
Чемпионат <http://www.handballkorea.com>
Южной
Кореи

Водное поло

Водное поло.
Матчи <http://www.fina.org>
сборных

Водное поло.
Еврокубки <http://www.len.eu>

Футзал.
Чемпионат <http://www.amfr.ru>
России

Футзал.
Чемпионат <http://www.frf.ro>
Румынии

Футзал.
Чемпионат <http://www.fotbal.cz>
Чехии

Футзал.
Чемпионат <http://www.fleague.jp>
Японии

Флорбол

Флорбол.
Матчи сборных <http://www.floorball.org>

Флорбол.
Чемпионат <http://www.floorball.dk>
Дании

Флорбол.
Чемпионат <http://www.salibandyliiga.fi>
Финляндии

Флорбол.
Чемпионат <http://www.cfbu.cz>
Чехии

Флорбол.
Женщины.
Чемпионат <http://www.innebandy.se>
Швеции

Флорбол.
Чемпионат <http://www.swissunihockey.ch>
Швейцарии

Теннис

Теннис.
Турниры ATP <http://www.atpworldtour.com>

Теннис.
Турниры WTA <http://www.wtatennis.com>

Теннис.
Турниры ITF <http://www.itftennis.com>

Регби

Регби. Кубок
Мира <http://www.irb.com>

Водное поло. Чемпионат Венгрии	http://www.mvlsz.hu	Регби. Amlin Challenge Cup	http://www.ercrugby.com
Водное поло. Чемпионат Греции	http://www.koe.org.gr	Регби. Currie Cup	http://www.sarugby.co.za
Водное поло. Чемпионат Испании	http://www.rfen.es	Регби. Heineken Cup	http://www.ercrugby.com
Водное поло. Чемпионат Италии	http://www.federnuoto.it	Регби. ITM Cup	http://www.itmcup.co.nz
Водное поло. Чемпионат России	http://www.waterpolo.ru	Регби. LV Cup	http://www.lv.com
Водное поло. Чемпионат Сербии	http://www.waterpoloserbia.org	Регби. RaboDirect PRO12	http://www.rabodirectpro12.com
Водное поло. Чемпионат Хорватии	http://www.hvs.hr	Регби. Австралийская национальная лига	http://www.nrl.com
		Регби. Европейская Суперлига	http://www.superleague.co.uk
		Регби. Чемпионат Англии.	http://www.premiershiprugby.com
		Премьер-Лига	
		Регби. Кооперативный Чемпионат	http://www.rugbyleaguechampionships.co.uk
		Регби. Чемпионат Франции	http://www.lnr.fr