

**Общество с ограниченной ответственностью**  
**«БУКМЕКЕРСКАЯ КОНТОРА «ФАВОРИТ»**

**Правила**  
**приема ставок и выплаты выигрышей**

**Версия 9**

Москва, 2021

## 1. Основные понятия и термины

1.1. **Авторизация** – процедура получения доступа в персонифицированный раздел Сайта (личный кабинет) с использованием персонального логина и пароля.

1.2. **Акция (Рекламная акция)** – стимулирующие мероприятия, проводимые Букмекерской конторой в целях привлечения внимания и стимулирования интереса к услугам Букмекерской конторы для Клиентов или лиц, не являющихся Клиентами, в порядке и на условиях, определяемых Букмекерской конторой и(или) положением Букмекерской конторы «\_\_название\_\_».

1.3. **Бетбилдер (Конструктор ставки)** – функция, позволяющая комбинировать разные Исходы на один и тот же матч.

1.4. **Блокировка аккаунта** – ограничение доступа Клиента к Учетной записи, в порядке и случаях, установленных настоящими Правилами.

1.5. **Букмекерская контора (Организатор)** — юридическое лицо, ООО «БК «ФАВОРИТ», осуществляющее свою деятельность в соответствии с законодательством РФ и на основании Лицензии № 9, выданной ФНС РФ от 14.08.2009 г., член союза «Первая саморегулируемая организация букмекеров» на основании свидетельства о членстве № 10 от 16.02.2016 г.

1.6. **Верификация** — процедура удаленной проверки и подтверждения полученных при проведении Идентификации (в том числе упрощенной Идентификации) данных о Клиенте, а также подтверждения отсутствия доступа к аккаунту Клиента третьих лиц. Верификация не является обязательной Идентификацией Клиента, проводится по усмотрению Букмекерской конторы и в установленном Организатором порядке. Верификация может быть двух видов: а) упрощенная, включающая в себя только действия по подтверждению аккаунта; б) полная, включающая в себя подтверждение всех данных, полученных ранее, в том числе с использованием информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и средств видео связи.

1.7. **Выигрыш** — денежные средства, подлежащие выплате Клиенту в случаях, предусмотренных настоящими Правилами.

1.8. **Зависимые исходы** — Исходы событий с одними и теми же участниками, наступление одного из которых увеличивает вероятность наступления другого Исхода.

1.9. **Интерактивная ставка** — денежные средства, в том числе электронные денежные средства, передаваемые с использованием электронных средств платежа центром учета переводов Интерактивных ставок Букмекерских контор Организатору Пари по поручению Клиентов и служащие условием участия в азартной игре в соответствии с настоящими Правилами.

1.10. **Исход** — отдельная позиция в Линии, на которую предлагается заключить Пари.

1.11. **Клиент (Участник)** — физическое лицо, достигшее возраста восемнадцати лет, завершившее процедуру регистрации на Сайте, прошедшее Идентификацию в установленном законом порядке и выразившее намерение заключить Пари с Букмекерской конторой.

1.12. **Контрофер (Встречное предложение)** — заключение Пари Ординар на выбранный Исход с Коэффициентом выше предложенного в Линии.

1.13. **Коэффициент** — предлагаемая Букмекерской конторой котировка, показывающая, во сколько раз увеличится сумма заключенного Пари в случае угаданного Исхода (Исходов) Клиентом.

1.14. **Кэшаут** — опция досрочного расчета Пари, которая может быть предложена Клиенту, с определенным Букмекерской конторой порядком расчета Выигрыша.

1.15. **Лайв пари** — Пари, заключенное по ходу (во время) События.

1.16. **Линия** — совокупность Событий, возможные Исходы этих Событий, Коэффициенты на возможные Исходы этих Событий, которые предлагаются Букмекерской конторой для заключения Пари. Букмекерская контора предлагает как «Прематч» Линию, содержащую События, которые не начались и предложения по Исходам которых закрываются с началом События для заключения Пари, так и «Лайв» Линию, которая содержит События, которые уже начались.

1.17. **Мультиаккаунт** — использование Клиентом нескольких аккаунтов для заключения Пари.

1.18. **Недействительное пари** — Пари, заключенное с нарушением настоящих Правил и подлежащее Отмене.

1.19. **Отмена пари** — признание Пари на Исход События несостоявшимся в соответствии с настоящими Правилами или правилами, установленными организатором События. В этом случае расчет Пари происходит с Коэффициентом «1».

1.20. **Пари** — основанное на риске соглашение о Выигрыше, заключенное между Клиентом и Букмекерской конторой, при котором его Исход зависит от События, относительно которого неизвестно, наступит оно или

нет. Пари заключаются на условиях, предлагаемых Букмекерской конторой. Пари заключаются при использовании функциональных возможностей Сайта в Процессинговом центре Интерактивных ставок Букмекерской конторы посредством специального оборудования, позволяющего обеспечить учет, обработку Интерактивных ставок и фиксирование результатов Пари.

1.21. **Правила** — настоящие правила приема Пари и выплаты Выигрышей, разработанные и утвержденные Организатором Пари, определяющие порядок заключения Пари, выплаты Выигрышей, разрешения спорных вопросов, особенности заключения Пари на различные События и отдельные виды Пари и варианты Исходов, соответствующие действующему законодательству РФ.

1.22. **Прематч пари** — Пари, заключенное до начала События.

1.23. **Проигрыш** – Исход Пари, при котором Событие завершилось с Результатом, который не был выбран Участником. В случае Проигрыша Участник признается проигравшим и не имеет права на получение Выигрыша.

1.24. **Результат** — конечный итог События.

1.25. **Сайт** — официальный сайт Букмекерской конторы, имеющий доменное имя [www.888.ru](http://www.888.ru) (полная и мобильная версии) и мобильные приложения [888.ru](http://888.ru), служащие для приема Интерактивных ставок, заключения Пари и выплаты Выигрышей в соответствии с законодательством РФ.

1.26. **Событие** — спортивное соревнование или событие в ходе спортивного соревнования, на которое предлагается заключить Пари.

1.27. **Супербет (ВИП-ставка)**— заключение Пари на сумму, превышающую текущую максимальную сумму Пари.

1.28. **Учетная запись (аккаунт)** — хранимая в системе совокупность данных о Клиенте, необходимая для его опознавания и предоставления доступа в Личный кабинет на Сайте. Учетная запись необходима для заключения Пари с Букмекерской конторой.

1.29. **Фрибет** – бонус, мера поощрения Участника, которая предоставляется по усмотрению Организатора, в случаях, порядке и на условиях, определенных положениями, утвержденными Организатором.

## 2. Общие положения

2.1. Настоящие Правила вступают в силу с даты их утверждения и опубликования.

2.2. Интерактивные ставки принимаются у лиц, достигших возраста восемнадцати лет.

2.3. Заключая Пари, Клиент подтверждает, что он ознакомлен с настоящими Правилами и согласен с ними.

2.4. Клиент каждый раз при Авторизации подтверждает свой возраст и свои персональные данные, предоставленные им при первоначальной Идентификации. Клиент несет ответственность за дальнейшее обновление данных, предоставленных при регистрации, и обязуется уведомлять Организатора обо всех изменениях таких данных в течение 5 (пяти) рабочих дней с даты изменений, но в любом случае не позднее заключения Пари.

2.5. Заключая Пари, Клиент подтверждает свое согласие с условиями, изложенными в настоящих Правилах.

2.6. Букмекерская контора заключает Пари с Клиентами на События, происходящие в России и за рубежом.

2.7. Команда хозяев, как правило, указывается первой в порядке представления команд, команда гостей — второй. Исключения составляют События, проходящие на нейтральном поле, матчи североамериканских спортивных лиг, а также некоторые другие События на усмотрение Букмекерской конторы.

2.8. Клиент заключает Пари с Букмекерской конторой на основании Линии и настоящих Правил.

2.9. Клиент обязан обеспечить отсутствие возможности доступа третьих лиц к своей Учетной записи на Сайте.

2.10. Клиент самостоятельно несет ответственность за сохранение логина и пароля от возможности использования их третьими лицами, а также самостоятельно меняет пароль при возникновении такой необходимости.

2.11. Букмекерская контора имеет право в любой момент по своему усмотрению произвести процедуру Верификации Клиента и приостановить прием от него Интерактивных ставок и выплату Выигрышей на время проведения процедуры Верификации.

2.12. Букмекерская контора оставляет за собой право отказать Клиенту в приеме Интерактивных ставок и выплате Выигрышей, а также право Отмены любого или всех Пари и/или на Блокировку аккаунта в случаях:

- отказа Клиента от процедуры Верификации в течение 14 календарных дней с момента запроса Букмекерской конторой процедуры Верификации;

- подтверждения по итогу проведения Верификации факта доступа третьих лиц и/или повторной регистрации, в том числе под новым именем (Мультиаккаунт);
- отсутствия возможности подтвердить достоверность ранее представленных Клиентом данных, или подтверждение недостоверности таких данных.

При этом возврат внесенной Клиентом Интерактивной ставки происходит по заявлению Клиента, оформленному в соответствии с предложенной Букмекерской конторой формой.

2.13. При заключении Пари с Букмекерской конторой Клиент дает согласие на обработку его персональных данных в соответствии с федеральным законом № 152-ФЗ «О персональных данных», в порядке, определенном Публичной офертой Организатора.

2.14. Букмекерская контора вправе отказать любому лицу в регистрации на Сайте без объяснения причин.

2.15. Букмекерская контора оставляет за собой право в любое время по своему усмотрению изменять, добавлять или удалять пункты настоящих Правил. Заключая Пари, Клиент соглашается с Правилами в редакции, действующей на момент заключения Пари.

2.16. Букмекерская контора вправе отменить Пари, в случае если ей установлены признаки необычного хода События, относительно которого заключено Пари. Необычный ход События может быть установлен по информации, полученной от организатора События, саморегулируемой организации организаторов азартных игр в букмекерских конторах, общероссийской спортивной федерации или профессиональной спортивной лиги по соответствующему виду спорта или по данным специализированных организаций, в том числе действующих на коммерческой основе, специализирующихся на выявлении признаков оказания влияния (манипулирования) спортивными соревнованиями.

2.17. Букмекерская контора отменяет любое Пари, заключенное на детско-юношеское спортивное соревнование.

### **3. Основные правила приема Интерактивных ставок и выплаты Выигрышей по ним.**

3.1. Интерактивные ставки принимаются Букмекерской конторой путем перевода денежных средств, за исключением почтовых переводов, только с помощью Центра учета переводов Интерактивных ставок (ЦУПИС) с электронного средства платежа Клиента, открытого в ЦУПИС, на счет Букмекерской конторы, открытый в ЦУПИС.

3.2. Интерактивные ставки вносятся только денежными средствами с использованием электронных средств платежа по поручению Клиента.

3.3. Для совершения Интерактивной ставки Клиенту необходимо зарегистрироваться на Сайте, пройти Идентификацию и авторизоваться на Сайте.

3.4. Интерактивная ставка может быть использована Клиентом для заключения неограниченного количества Пари. Минимальная сумма Пари составляет 10 (Десять) рублей.

Интерактивная ставка служит условием участия в азартной игре и должна использоваться Клиентом для целей заключения Пари. Запрос Клиента на выплату Выигрыша в отношении внесенной Интерактивной ставки, по которой не были заключены Пари на всю сумму внесенной Интерактивной ставки, признается не соответствующим требованиям настоящих Правил и характеру деятельности Букмекерской конторы, как организатора азартных игр. Запрос на выплату Выигрыша принимается к исполнению Букмекерской конторой в объеме денежных средств, не превышающих сумму, полученную в результате расчета заключенных клиентом Пари (одного или нескольких).

Букмекерская контора оставляет за собой право произвести выплату Выигрыша на то электронное средство платежа, с использованием которого Клиентом ранее был осуществлен перевод Интерактивной ставки. Не допускается возврат внесенной Клиентом и принятой Букмекерской конторой Интерактивной ставки по инициативе Клиента. Возврат внесенной Клиентом и принятой Букмекерской конторой Интерактивной ставки возможен только по инициативе Букмекерской конторы на основании письменного заявления Клиента в случаях, предусмотренных настоящими Правилами.

3.5. Максимальная выплата на одно Пари (включая Пари типа «экспресс», «система» и др.) определяется Букмекерской конторой и не может превышать 20 000 000 рублей, включая сумму Пари. Такое ограничение применяется даже в том случае, если потенциальный выигрыш превышает установленную максимальную выплату.

Максимальный коэффициент на одно Пари (включая пари типа «экспресс», «система» и др.) – 10 000.

В случае, если клиент заключил Пари на коэффициент от 10 001 и выше, выигрыш по такому Пари Букмекерская контора рассчитывает с коэффициентом, равным «1», при этом на счет клиента будет зачислен выигрыш, рассчитанный как сумма Пари, умноженная на коэффициент 10 000 и уменьшенная на сумму Пари.

3.6. Условия заключения Пари могут быть изменены Букмекерской конторой, при этом условия ранее заключенных Пари остаются неизменными. Перед тем как заключить Пари, Клиент самостоятельно выясняет все изменения в текущей Линии, и несет полную ответственность за правильный выбор Исхода. Споры относительно процесса выбора Исхода Пари не принимаются и не рассматриваются.

3.7. Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в заключении Пари любому лицу без объяснения причин.

3.8. Букмекерская контора имеет право признать Недействительными пари, заключенные с нарушением настоящих Правил, а также в других случаях, предусмотренных настоящими Правилами. При этом Букмекерская контора не обязана приводить доказательства относительно того, когда именно ей стало известно либо установлено, что такие Пари были заключены с нарушением настоящих Правил.

3.9. Обрыв интернет соединения у Клиента или другие сбои в коммуникациях, не являются основанием для Отмены пари. Пари не подлежат Отмене или корректировке по требованию Клиента.

3.10. Букмекерская контора не несет ответственности и не принимает претензии относительно корректности перевода с иностранных языков названий команд, фамилий игроков, мест проведения соревнований. Вся информация, приведенная в названии турнира, носит вспомогательный характер. Ошибки в предоставленной информации по Событию в Линии, в том числе в указании данных участников События, не являются основанием для Отмены пари.

3.11. Букмекерская контора оставляет за собой право Отмены пари:

3.11.1. В случае ошибок персонала Букмекерской конторы при заключении Пари.

3.11.2. Очевидных опечатках в предлагаемой Линии, в том числе при несоответствии Коэффициентов в Линии вероятности Исхода События и в случаях прямо предусмотренных Правилами, ошибочном порядке представления команд (хозяева/гости).

3.11.3. В случае заключения Лайв пари после того, как участник События приобрел существенное преимущество (например, забитие гола, удаление у соперника, в том числе отложенное, назначение пенальти, отмена гола, видеопросмотр, назначение опасного штрафного удара, для Пари на статистику — назначение углового, вбрасывания из аута, предъявление желтой карты, офсайд и т.д.), при условии, что оно не было отражено в предлагаемой Линии.

3.12. Букмекерская контора оставляет за собой право использовать видеопросмотр официальной трансляции События и/или альтернативные источники информации для установления истинного фактического Результата.

3.13. Все спорные вопросы принимаются к рассмотрению на основании письменного заявления Клиента в течение 10 календарных дней с даты объявления Букмекерской конторой Результата События и расчета Пари. Претензии по расчету Пари принимаются к рассмотрению только со ссылками на источники информации о Результатах Событий. Ссылки на сайты сторонних букмекерских контор не рассматриваются. По истечении этого периода никакие претензии не будут удовлетворены.

3.14. При заключении Пари в Букмекерской конторе Клиенту запрещается:

- Использование нескольких Учетных записей (Мультиаккаунт);
- Использование технических средств для получения преимущества;
- Заключение повторных Пари с целью обойти установленные лимиты;
- Заключение Пари на очевидные опечатки;
- Злоупотребление Акциями в рамках Программы лояльности, предлагаемой Букмекерской конторой.

3.15. Букмекерская контора оставляет за собой право пресечь действия, указанные в п.3.14, путем Отмены пари, прекращения Клиенту доступа к аккаунту (аккаунтам) и/или обращения в правоохранительные органы по факту совершения мошеннических действий таким Клиентом.

3.16. Букмекерская контора прикладывает максимальные усилия для быстрой и точной обработки Пари, для их незамедлительного расчета и подтверждения заявок на выплату Клиентам. В отдельных случаях, требующих особого внимания (п.п. 3.11, 3.14), Букмекерская контора имеет право как увеличивать время рассмотрения заявок на выплату, так и перерасчитывать Пари с соответствующим изменением баланса на счете Клиента. Букмекерская контора оставляет за собой право расчета с Коэффициентом «1» любых Пари, независимо от того, размещены ли они со средствами, полученными в результате ошибки или нет. При этом, если в результате перерасчета Пари баланс Клиента принимает отрицательное значение, последний утрачивает возможность заключать Пари до момента пополнения баланса до положительного значения.

3.17. В случае ошибочного зачисления средств на счет Клиента, Клиент обязан незамедлительно уведомить Букмекерскую контору о вышеуказанной ошибке. В случае выявления ошибки Букмекерской конторой, сумма ошибочного перечисления списывается с баланса Клиента. Если в результате таких действий баланс Клиента принимает отрицательное значение, последний утрачивает возможность заключать Пари до момента пополнения баланса до положительного значения. Букмекерская контора вправе применять все средства правовой защиты для возврата ошибочно перечисленных сумм.

3.18. Букмекерская контора оставляет за собой право Отмены любого Пари, если есть подозрения, что Клиент на момент Пари обладал информацией об Исходе События, на которое заключено Пари (в том числе состоявшегося). Данные о том, что Клиент на момент Пари обладал информацией об Исходе События, могут быть основаны на размере, количестве или манере заключения Пари. При этом Букмекерская контора не обязана обосновывать причину возникновения таких подозрений.

3.19. При возникновении подозрений относительно использования Клиентом Мультиаккаунта, Букмекерская контора оставляет за собой право проводить дополнительную Верификацию Клиентов в целях установления и/или подтверждения личности Клиента.

3.20. Запрещается заключать повторные Пари, а также объединять в Экспресс Исходы Событий, разные по названию, но одинаковые по условиям их Проигрыша или Выигрыша. Не допускаются одновременно заключенные Пари, а также Пари, позволяющие обойти существующие максимальные суммы Пари или выплаты, на один и тот же Исход от группы лиц или от конкретного Клиента. Букмекерская контора имеет право объявить такие Пари Недействительными, даже после того, как станет известен официальный Результат События (Событий).

3.21. В случае возможного вмешательства в Результат матча (в том числе в случае подозрений о договорных матчах) Букмекерская контора оставляет за собой право приостановить выплаты по данному Событию и/или объявить Отмену пари на этот матч, а также передать информацию в компетентные органы для дальнейшего расследования и предотвращения подобных инцидентов.

3.22. При обнаружении Букмекерской конторой признаков неспортивной борьбы, такие как оказание противоправного влияния на Результаты официальных спортивных соревнований, в результате того, что Клиент состоит в родственных, свойских или служебных связях со спортсменом, участником, спортивным судьей, тренером, помощником тренера и другими категориями субъектов, указанных в части 3 статьи 26.2 Федерального закона от 4 декабря 2007 года N 329-ФЗ, или является таким субъектом, Букмекерская контора имеет право отказать в заключении Пари или отменить Пари, а также передать информацию в компетентные органы для дальнейшего расследования и предотвращения подобных инцидентов. При этом Букмекерская контора не обязана доказывать причину таких подозрений.

3.23. Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в Линии, носят ориентировочный характер.

3.24. Выплата Выигрыша производится не более пяти раз в сутки для каждого Клиента. По решению Букмекерской Конторы количество выплат Выигрышей для одного Клиента может быть увеличено или уменьшено.

3.25. В случае, если по каким-либо причинам (в том числе техническим), запрос на получение Выигрыша не доступен для оформления на Сайте, Букмекерская контора вправе осуществить выплату конкретному Клиенту на основании его письменного заявления.

3.26. Букмекерская контора имеет право ограничить сумму Пари на все или отдельные События, или ограничить максимальную сумму Пари конкретному Клиенту, а также ввести другие ограничения на заключение пари по своему усмотрению без уведомления и объяснения причин. Данное изменение считается изменением соглашения между Клиентом и Букмекерской конторой. Клиент выражает свое согласие с изменениями путем заключения Пари на измененных условиях. Клиент вправе не принимать измененные условия и расторгнуть соглашение с Букмекерской конторой, при этом, Пари, заключенные до введения изменений, сохраняют свою силу на прежних условиях.

3.27. Букмекерская контора вправе ограничить лимит выплаты Выигрыша в отношении любого Клиента в размере 5 000 000 (пять миллионов) рублей 00 коп. в сутки. При этом, если запрос на выплату Выигрыша поступил от Клиента в выходной или нерабочий праздничный день, то Букмекерская контора оставляет за собой право произвести выплату Выигрыша в первый рабочий день, следующий за выходным или нерабочим праздничным днем, в который от Клиента поступил указанный запрос.

3.28. Букмекерская контора вправе предложить «ВИП-ставку» (Супербет) конкретному Клиенту — заключить Пари по своему усмотрению на сумму, превышающую текущую максимальную сумму Пари на выбранный Исход или Исходы.

3.29. Букмекерская контора вправе предоставить Клиенту возможность запросить более высокий Коэффициент пари (сделать Контрофер). Контрофер может быть доступен для Пари на сумму от 50 000 рублей. В случае, если максимальная сумма Пари на выбранный Исход менее 50 000 рублей, Контрофер не предлагается.

3.30. Расчет Пари до окончания События. Опция «Кэшаут»

3.30.1. Кэшаут — опция досрочного расчета Пари (до окончания События). Опция Кэшаут доступна только для нерассчитанных Пари и может быть предложена Букмекерской конторой как для Прематч, так и Лайв пари, как для Одиночных пари (Ординаров), так и для Экспрессов. Для Пари типа Система и Пари заключенных за Фрибет, опция Кэшаут недоступна.

3.30.2. Чтобы воспользоваться опцией Кэшаут, необходимо оформить запрос на выбранное Пари, нажав на значок Кэшаут (в разделе «История пари»). В случае согласия Клиента с суммой Выигрыша с использованием опции Кэшаут, происходит расчет Пари, и Клиенту на Лицевой счет зачисляется сумма Выигрыша. При этом финальный Результат События, на которое было заключено Пари, значения не имеет.

3.30.3. Букмекерская контора оставляет за собой право не предлагать опцию Кэшаут для отдельных Событий и/или Исходов. А также отказать в использовании опции Кэшаут любому лицу без объяснения причин.

3.30.4. Обработка запроса на опцию Кэшаут может происходить с некоторыми задержками. Запрос на опцию Кэшаут может быть отклонен, если в течение периода ожидания меняются условия досрочного расчета или выбранный Исход более не предлагается для заключения Пари.

3.30.5. Букмекерская контора оставляет за собой право отменить опцию Кэшаут, если расчет суммы произведен ошибочно в связи с техническими проблемами, а также не несет ответственности за отсутствие возможности воспользоваться опцией Кэшаут в период технических сложностей.

3.30.6. Букмекерская контора оставляет за собой право менять условия Кэшаута без предварительного уведомления Клиентов. При этом новые условия отражаются в настоящих Правилах в течение 14 (четырнадцати) календарных дней с момента такого изменения и становятся обязательными для Клиентов с момента их опубликования на Сайте.

3.31. Бетбилдер – функция, позволяющая комбинировать разные Исходы на один и тот же матч.

3.31.1. Функция Бетбилдер доступна как для Прематч, так и для Лайв пари.

3.31.2. Пари, заключенные с помощью функции Бетбилдер, можно комбинировать с другими Пари, в том числе, созданными с помощью данной функции. Если как минимум один из Исходов рассчитан с Коэффициентом «1», то все Пари подлежит расчету с Коэффициентом «1», даже если остальные Исходы рассчитаны как Выигрыш. Если как минимум один из Исходов рассчитан как Проигрыш, то все Пари рассчитывается Проигрышем.

3.31.3. Букмекерская контора оставляет за собой право не предлагать функцию Бетбилдер для отдельных Событий и/или Исходов. А также отказать в использовании данной функции любому лицу без объяснения причин.

3.31.4. Букмекерская контора оставляет за собой право отменить или изменить расчет Пари, если первоначальный расчет Пари был произведен ошибочно (неверно).

3.31.5. Букмекерская контора оставляет за собой право отменить Пари, заключенное с помощью функции Бетбилдер, если расчет Пари произведен ошибочно в связи с техническими проблемами, а также не несет ответственности за отсутствие возможности воспользоваться функцией Бетбилдер, по любым причинам.

## 4. Виды Пари и варианты Исходов

### 4.1. Букмекерская контора предлагает следующие виды Пари:

4.1.1. **Одиночное Пари (Ординар)** — Пари на одно Событие. Выигрыш по одиночному Пари (Ординару) определяется умножением суммы Пари на установленный для данного Исхода Коэффициент.

4.1.2. **Экспресс** — Пари на одновременный прогноз нескольких независимых друг от друга Событий. В Экспресс можно включать любую комбинацию Исходов невзаимосвязанных Событий и нельзя включать Зависимые исходы. Экспресс считается выигранным Клиентом, если в нем нет неверно предсказанных Исходов Событий. Ошибка в прогнозе хотя бы по одному из Событий означает Проигрыш пари данного вида. Выплата по Экспрессу равна произведению суммы Пари на Коэффициент Экспресса, получаемый путем перемножения Коэффициентов выплат всех угаданных Исходов, вошедших в Экспресс.

4.1.3. **Система** — совокупность одинаковых по сумме Пари на все возможные сочетания Экспрессов заданного размера из выбранных Исходов. Сумма Выигрыша по Системе равна сумме Выигрышей по всем Экспрессам, входящим в Систему.

Виды систем:

**Система n/m** – Значение n указывает на количество Исходов в каждом Экспрессе данной Системы, значение m указывает на общее число выбранных Исходов. Например, Система 2/3 включает в себя все возможные сочетания двойных Экспрессов из трех выбранных Исходов. Система рассчитывается как выигрышная если верно предсказано минимум 2 из 3 Исходов.

**Трикси** – система из 3-х Событий. Совокупность 4 равных Пари: 3 комбинации в виде Экспрессов из 2-х Событий и один Экспресс из 3-х Событий. Система рассчитывается как выигрышная, если верно предсказаны минимум 2 из 3 Исходов.

**Патент** – система из 3-х Событий. Совокупность 7 равных Пари: 3 одиночных Пари на каждый из выбранных Исходов, 3 комбинации в виде Экспрессов из 2-х Событий и один Экспресс из 3-х Событий. Система рассчитывается как выигрышная, если предсказан верно минимум один Исход.

**Янки** – система из 4-х Событий. Совокупность 11 равных Пари: 6 комбинаций в виде Экспрессов из 2-х Событий, 4 комбинации в виде Экспрессов из 3-х Событий и один Экспресс из 4-х Событий. Система рассчитывается как выигрышная если верно предсказаны минимум 2 из 4 Исходов.

**Лаки 15** – система из 4-х Событий. Совокупность 15 равных Пари: 4 одиночных Пари на каждый выбранный Исход, а также 6 комбинаций в виде Экспрессов из 2-х Событий, 4 комбинации в виде Экспрессов из 3-х Событий и один Экспресс из 4-х Событий. Система рассчитывается как выигрышная если верно предсказан минимум 1 из 4 Исходов.

**Супер Янки** – система из 5-ти Событий. Совокупность 26 равных Пари: 10 комбинаций в виде Экспрессов из 2-х Событий, 10 комбинаций в виде Экспрессов из 3-х Событий, 5 комбинаций в виде Экспрессов из 4-х Событий и один Экспресс из 5-ти Событий. Система рассчитывается как выигрышная если верно предсказаны минимум 2 из 5 Исходов.

**Лаки 31** – система из 5-ти Событий. Совокупность 31 равных Пари: 5 одиночных Пари на каждый выбранный Исход, а также 10 комбинаций в виде Экспрессов из 2-х Событий, 10 комбинаций в виде Экспрессов из 3-х Событий, 5 комбинаций в виде Экспрессов из 4-х Событий и один Экспресс из 5 Событий. Система рассчитывается как выигрышная если верно предсказаны минимум 1 из 5 Исходов.

**Хайнц** – система из 6-ти Событий. Совокупность 57 равных Пари: 15 комбинаций в виде Экспрессов из 2-х Событий, 20 комбинаций в виде Экспрессов из 3-х Событий, 15 комбинаций в виде Экспрессов из 4-х Событий, 6 комбинаций в виде Экспрессов из 5-ти Событий и один Экспресс из 6-ти Событий. Система рассчитывается как выигрышная если верно предсказаны минимум 2 из 6 Исходов.

**Лаки 63** – система из 6-ти Событий. Совокупность 63 равных Пари: 6 одиночных Пари на каждый выбранный Исход, а также 15 комбинаций в виде Экспрессов из 2-х Событий, 20 комбинаций в виде Экспрессов из 3-х Событий, 15 комбинаций в виде Экспрессов из 4-х Событий, 6 комбинаций в виде Экспрессов из 5 Событий и один Экспресс из 6 Событий. Система рассчитывается как выигрышная если верно предсказаны минимум 1 из 6 Исходов.

**Супер Хайнц** – система из 7-ми Событий. Совокупность 120 равных Пари: 21 комбинация в виде Экспрессов из 2-х Событий, 35 комбинаций в виде Экспрессов из 3-х Событий, 35 комбинаций в виде Экспрессов из 4-х Событий, 21 комбинация в виде Экспрессов из 5-ти Событий, 7 комбинаций в виде Экспрессов из 6-ти Событий и один Экспресс из 7 Событий. Система рассчитывается как выигрышная если верно предсказаны минимум 2 из 7 Исходов.

**Голиаф** – система из 8-ми Событий. Совокупность 247 равных Пари: 28 комбинаций в виде Экспрессов из 2-х Событий, 56 комбинаций в виде Экспрессов из 3-х Событий, 70 комбинаций в виде Экспрессов из 4-х Событий, 56 комбинаций в виде Экспрессов из 5-ти Событий, 28 комбинаций в виде Экспрессов из 6-ти Событий, 8 комбинаций в виде Экспрессов из 7-ми Событий и один Экспресс из 8-ми Событий. Система рассчитывается как выигрышная если верно предсказаны минимум 2 из 8 Исходов.

#### **4.2. Букмекерская контора предлагает следующие Исходы:**

4.2.1. Пари «Победа первой команды» — в Линии обозначается наименованием первой команды.

4.2.2. Пари «Ничья» — в Линии обозначается «Ничья».

4.2.3. Пари «Победа второй команды» — в Линии обозначается наименованием второй команды.

4.2.4. Пари «Победа первой команды или ничья» — Для Выигрыша Пари на такой Исход необходимо, чтобы победила первая команда или произошла ничья.

4.2.5. Пари «Победа первой команды или победа второй команды». Для Выигрыша Пари на такой Исход необходимо, чтобы одна из команд выиграла, т.е. чтобы не было ничьей.

4.2.6. Пари «Победа второй команды или ничья» — Для Выигрыша Пари на такой Исход необходимо, чтобы выиграла вторая команда или произошла ничья.

4.2.7. Пари «Победа команды» с учетом форы» обозначается в Линии «Фора».

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 Пари.

Исход События с учетом форы определяется прибавлением форы к фактическому Результату.

Если полученный Результат в пользу выбранной команды (игрока, гонщика и т.п.), Пари считается выигранным. Если наоборот, то Пари считается проигранным. Если полученный с учетом форы Результат — ничья, то Коэффициент Выигрыша по такому Исходу будет равен «1».

4.2.8. Азиатская фора – кратная «0,25», но не кратная «0,5».

Такой тип Пари рассчитывается как два Пари с ближайшими значениями фор кратных «0,5» с одинаковыми Коэффициентами. Сумма Пари распределяется равнозначно (пополам). Ближайшие значения для форы (+0,75) – это (+0,5) и (+1), для форы (-0,75) – это (-1) и (-0,5). В случае победы по обоим половинным Пари, при расчете Выигрыша учитывается изначальный Коэффициент. Если одна часть Пари выиграла, а по другой возврат, при расчете суммы Выигрыша используется Коэффициент  $(K+1)/2$ , где K – это изначальный Коэффициент. Если одна часть Пари проиграла, а по другой был произведен возврат, то итоговый Коэффициент будет равен 0,5. Если обе половинные части Пари проиграны, то все Пари проигрывает. В случае если Пари с азиатской форой включено в Экспресс или Систему, то при расчете используется Коэффициент Выигрыша, который бы получился при расчете в одиночном Пари.

4.2.9. Тотал — обозначается в Линии «Тотал».

Пари на общее количество голов, очков, геймов и т.д., забитых, набранных, сыгранных и т.д. командами (игроками и т.д.) — для Выигрыша необходимо угадать, больше или меньше будет забито, набрано, проведено относительно предложенного в Линии тотала.

При определении Результата учитывается игровое время, оговоренное настоящими Правилами отдельно для каждого вида спорта, если в Линии не указано иное. При определении индивидуального тотала учитываются только голы, забитые в ворота соперника. Букмекерская контора предлагает два варианта Пари на тотал — «меньше» или «больше». Если Результат совпадает с предложенным значением тотала, Коэффициенты Выигрышей по Пари на «меньше» или «больше» считаются равными «1».

4.2.10. Азиатский тотал – Пари на общее количество голов, очков, геймов и т.д., забитых, набранных, сыгранных и т.д. командами (игроками и т.д.) — для Выигрыша необходимо угадать, больше или меньше будет забито, набрано, проведено относительно предложенного в Линии тотала. Для Пари предложены тоталы, кратные «0,25». Расчет данного вида тоталов осуществляется по аналогии с расчетом пари «Азиатская фора», указанным в пункте правил 4.2.8 Азиатская Фора.

4.2.11. Индивидуальный тотал учитывает количество голов, очков, геймов и т.д., забитых, набранных, сыгранных одной из команд (игроком и т.д.).

Букмекерская контора предлагает два варианта Пари на тотал — «меньше» или «больше». Если Результат совпадает с предложенным значением тотала, Коэффициенты Выигрышей по Пари на «меньше» или «больше» считаются равными «1».

4.2.12. Точный счет. Предлагается угадать точный счет матча.

4.2.13. Тайм/Матч — предлагается угадать Исход первого тайма и всего матча. Например, Реал Мадрид — Манчестер Юнайтед обозначает победу Реал Мадрида в первом тайме и победу Манчестер Юнайтед в матче.

4.2.14. Сравнение результативности таймов (периодов, четвертей, сетов, геймов, иннингов и др.). В таком Пари предлагается отгадать, какой из таймов, периодов, четвертей и т.д. в матче окажется результативнее или в каких будет одинаковая результативность.

4.2.15. Сравнение результативности игроков по итогам турнира. В таком Пари предлагается угадать, какой из игроков по итогам турнира окажется более результативным. При сравнении результативности игроков по итогам турнира (количество забитых мячей, брошенных шайб количество набранных очков и пр.) в случае равенства этих показателей у самых результативных игроков, расчет Пари производится с Коэффициентом «1». Послематчевые забитые пенальти, буллиты не учитываются. Количество сыгранных игроком матчей не учитывается; если игрок не провел ни одного матча, расчет Пари производится с Коэффициентом «1».

4.2.16. Кто выше по итогам чемпионата. В предложенных парах предлагается назвать команду, которая будет выше в турнирной таблице по итогам чемпионата. В случае, если команда не провела на турнире ни одного матча, Коэффициент Выигрыша по Пари принимается равным «1». При равенстве очков у наиболее высоко расположенных команд расчет Пари производится с Коэффициентом «1». Если победителем События объявлен более чем один участник События или команда, чистый Выигрыш по Пари на этих участников определяются по формуле:  $(\sum/n) \times (K-1) - (\sum/n)$ , где  $\sum$  - сумма Пари, K - Коэффициент, с которым было заключено Пари; n - количество победителей.

4.2.17. Хозяева-гости. Победа хозяев (принимающей команды) или гостей (гостевой команды) определяется по разнице голов (очков), набранных соответственно командами хозяев и командами гостей.

4.2.18. Букмекерская контора может предлагать и другие виды Исходов.

#### **4.3. Результаты матчей, дата и время их начала, порядок решения спорных вопросов.**

4.3.1. Если Результат завершенного События аннулирован или изменен по какой-либо причине (дисквалификация команды или игроков, судейство, условия проведения и т.п.), расчет Пари производится на основании первоначального (фактического) Результата. Если Результат завершенного События, представленный на официальном сайте, отличается от данных телевизионной трансляции, то Букмекерская контора оставляет за собой право производить расчет по данным телевизионной трансляции.

4.3.2. 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 расчете Пари принимается фактическое время начала События, которое определяется на основании официальных документов организации, проводящей такое мероприятие.

4.3.3. Пари, заключенные после начала События, подлежат Отмене (за исключением Лайв пари).

4.3.4. Букмекерская контора объявляет действительные Результаты на основании официальных протоколов и других источников информации непосредственно после завершения События. При возникновении спорных ситуаций, при несовпадении Результатов, размещенных различными источниками, при их очевидных ошибках окончательное решение об определении Результатов для расчета выплат принимает Букмекерская контора.

4.3.5. В случае переноса командного соревнования на нейтральное поле, заключенные Пари сохраняются, при переносе на поле соперника — подлежат Отмене. В случае игры команд из одного города при любом переносе игры на другое поле, заключенные Пари считаются действительными и Отмене не подлежат. В международных матчах Отмена пари происходит только при переносе матча на поле страны соперника.

4.3.6. События считаются состоявшимися, если они прерваны, не доиграны в установленные сроки (если не указано иное) и если в них сыграно не менее:

- футбол — 90 минут;
- хоккей — 55 минут;
- регби – 55 минут;
- австралийский футбол – 55 минут;
- баскетбол:
  - продолжительностью 48 минут — сыграно не менее 43 минут;
  - продолжительностью 40 минут — сыграно не менее 35 минут;
- гандбол — 60 минут;
- бейсбол (правило действует только для Прематч пари):
  - 5 периодов (иннингов);
  - или 4,5 иннинга, если хозяева поля выигрывают в данный момент.
- американский футбол — 55 минут;
- пляжный футбол — 30 минут;
- флорбол — 60 минут;
- хоккей с мячом — 90 минут;
- хоккей на траве — 60 минут.

Исключение составляют случаи равного счета на момент остановки тех матчей, в которых по регламенту соревнования не допускается ничейного Исхода. В этих случаях События считаются не состоявшимися, и расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

4.3.7. Если матч был прерван, все Пари, Исход которых был однозначно определен, остаются в силе и рассчитываются согласно настоящим Правилам. Если прерванный матч возобновлен в течение 24 часов после начала матча, все Пари рассчитываются по фактическому Результату в соответствии с настоящими Правилами; если матч не был возобновлен в течение 24 часов, все Пари (кроме тех, Исход которых был однозначно определен на момент остановки) рассчитываются с Коэффициентом, равным «1». Если матч не начался и перенесен более, чем на 24 часа, все заключенные на него Пари подлежат расчету с Коэффициентом, равным «1». Любой матч, прерванный до истечения основного времени и не возобновленный в течение 24 часов, считается несостоявшимся вне зависимости от судейского решения, за исключением случаев, предусмотренных в пунктах настоящих правил.

4.3.8. Если победителем События объявлен более чем один участник События или команда, чистый Выигрыш по Пари на этих участников определяются по формуле:  $(\sum/n) \times (K-1) - (\sum/n)$ , где  $\sum$  - сумма Пари, K - Коэффициент, с которым было заключено Пари; n — количество победителей.

4.3.9. Если участник — член команды (футболист, хоккеист, баскетболист и т.д.) — не принимал участия в Событии, то расчет Пари на такого участника производится с Коэффициентом, равным «1».

4.3.10. Для Лайв пари Результатами, на основе которых рассчитываются Пари, являются Результаты, ставшие известными непосредственно после окончания События. Все последующие изменения (например, изменения Результатов по решению членов жюри после игры) не принимаются в расчет. Букмекерская контора рассчитывает Лайв пари на основе собственных статистических данных о фактическом ходе игры. Если иное не указано, Лайв пари на не участвующих в Событии игроков считаются Недействительными.

4.3.11. Заключая Пари на Исходы из Лайв Линии, следует учитывать, что Коэффициенты на Исходы могут меняться в любую сторону, могут изменяться значение форы/тотала, а также могут временно исключаться из Линии Исход или группа Исходов.

4.3.12. Букмекерская контора не несет ответственности за правильность или актуальность текущих Результатов и времени матчей, а также других данных о матчах, на которые принимаются Лайв пари. Клиентам рекомендуется пользоваться также и другими независимыми источниками.

4.3.13. Клиенты несут исключительную ответственность за свои собственные операции. Пожалуйста, убедитесь, что вы не ошиблись, прежде чем заключить Пари. Как только Пари заключено, его нельзя изменить. Букмекерская контора не берет на себя ответственность за отсутствие или дублирование Пари, сделанных Клиентом, и не будет принимать запросы о несоответствиях и о том, что Пари отсутствует или дублируется. Клиенты могут просматривать свои транзакции в разделе "История пари" на Сайте после каждой сессии, чтобы убедиться, что все запрошенные Пари были приняты.

4.3.14. В спорных ситуациях, не имеющих прецедента, окончательное решение принимается Букмекерской конторой.

4.3.15. В случае несоответствия данных из различных источников информации (даты, времени, Результата, названия команды) Букмекерская контора приостанавливает выплату Выигрышей до уточнения Результатов.

## **Футбол**

1. Пари на футбол заключаются на основное время, без учета дополнительного времени и серии пенальти, кроме специально оговоренных случаев. Основное время включает компенсированное арбитром время, Пари на События в каждом тайме учитывают компенсированное судьей время каждого из таймов. В случае изменения формата матча (турнира), если на Сайте нет особого примечания, все Пари остаются в силе.

2. Все карточки/удаления и События, произошедшие после финального свистка рефери, не учитываются при расчете Пари. Все карточки и удаления, произошедшие в перерыве матча, учитываются в общем Результате матча, однако не учитываются при расчете Пари на первый или второй тайм. Учитываются желтые карточки, предъявленные только находящимся в данный момент на поле игрокам. Желтые карточки, предъявленные запасным игрокам, тренерам или обслуживающему персоналу команд, в расчет не принимаются.

Повторная желтая карточка, предъявленная одному и тому же игроку и приводящая к его удалению, учитывается при расчете Пари.

3. Если матч прерван до окончания основного времени и не завершен в течение 24 часов, все Пари на матч подлежат Отмене, за исключением тех Пари, Исход которых уже был определен на момент Отмены матча.

4. Предлагаются следующие виды Пари на футбол:

**1. Победитель**

**2. Тотал**

**3. Форa**

**4. Двойной шанс**

**5. Игрок забьет гол**

Учитываются только голы, забитые в ворота команды-соперника и официально засчитанные судьей. Если игрок не выходил на поле, происходит Отмена Пари. Если гол забит игроком, на которого не предлагалось заключить Пари, все Пари на такой Исход считаются проигравшими. Если игрок не был заявлен в стартовом составе, но вышел на замену, Пари на данного игрока подлежат расчету по фактическому Результату.

**6. Проход в следующий раунд**

Пари рассчитывается только после завершения последнего матча в серии данного раунда турнира с участием указанных команд.

Пари является выигрышным только в случае выхода указанной команды в следующий раунд соревнований, вне зависимости от того, с каким Результатом завершился какой-либо промежуточный матч / временной отрезок данного раунда соревнований.

Судебные и другие решения об отмене/изменении Результатов турнира, принятые после окончания данного раунда соревнований, в расчет не принимаются.

#### **7. Индивидуальный тотал для указанной команды**

Предлагается отгадать, будет ли число забитых данной командой голов больше либо меньше указанного параметра.

Учитываются только голы, забитые в ворота команды-соперника и официально засчитанные судьей.

Все голы, забитые командами в свои ворота, считаются как голы, забитые командой-соперником.

#### **8. Победитель турнира**

Пари рассчитывается только после завершения финального матча турнира по фактически зафиксированному Результату на момент окончания турнира.

Судебные и другие решения об отмене/изменении Результатов турнира, принятые после окончания данного раунда соревнований, в расчет не принимаются.

Если команда, на которую было заключено Пари, не прошла квалификацию к данному турниру, была дисквалифицирована или отказалась от участия в соревновании, все Пари на данную команду считаются проигравшими.

#### **9. Победитель группового этапа**

Пари рассчитывается только после завершения всех матчей указанной группы в рамках данного раунда турнира.

Судебные и другие решения об отмене/изменении Результатов турнира, принятые после окончания данного раунда соревнований, в расчет не принимаются.

Если команда, на которую было заключено Пари, была дисквалифицирована или отказалась от участия в соревновании, все Пари на данную команду считаются проигравшими.

#### **10. Какая команда забьет первый гол в матче**

Если первый гол в матче — автогол (то есть гол, забитый командой в свои ворота; здесь и далее по тексту — «автогол»), победа в Пари засчитывается Участнику, заключившему Пари в пользу соперника команды, забившей автогол.

#### **11. Какая команда забьет следующий гол в матче**

Если следующий забитый гол в матче — автогол, победа в Пари засчитывается Участнику, заключившему Пари в пользу соперника команды, забившей автогол.

#### **12. Какая команда забьет последний гол в матче**

Если последний гол в матче — автогол, победа в Пари засчитывается Участнику, заключившему Пари в пользу соперника команды, которой был забит данный гол.

#### **13. Забьют ли обе команды**

Необходимо отгадать, забьют ли обе команды в данном матче.

Все голы, забитые командами в свои ворота, считаются как голы, забитые командой-соперником.

#### **14. Тотал нечет/чет**

Если счет матча 0:0, Пари рассчитываются как чет.

#### **15. Победа без учета ничьей**

В случае если основное время матча завершилось вничью, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

#### **16. Сколько голов будет забито в матче**

Предлагается угадать точное число голов в матче.

Учитываются только голы, забитые в основное время (с учетом компенсированного арбитром времени, но без учета дополнительного времени и серии пенальти). Все голы, забитые командами в свои ворота, считаются как голы, забитые командой-соперником.

#### **17. Сколько голов забьет указанная команда**

Предлагается угадать точное число голов, забитых данной командой в матче.

Учитываются только голы, забитые в основное время (с учетом компенсированного арбитром времени, но без учета дополнительного времени и серии пенальти). Все голы, забитые командами в свои ворота, считаются как голы, забитые командой-соперником.

#### **18. Тайм/Матч**

Предлагается угадать Результат первого тайма и всего футбольного матча.

В Линии на первом месте ставится Результат первого тайма, а на втором — всего матча.

#### **19. Кто из игроков забьет первый гол в матче**

Выигрывают Пари, заключенные на игрока, забившего первый засчитанный гол в матче.

Если к моменту первого гола игрок на поле в матче не выходил, по всем Пари, заключенным на него, производится расчет с Коэффициентом, равным «1».

Если первый гол забит игроком, на которого Пари заключить не предлагалось, все Пари на данный Исход считаются проигравшими, исключение — Пари на игроков, которые не вышли на поле к моменту первого гола, по таким Пари осуществляется расчет с Коэффициентом, равным «1».

Если первый гол — автогол (даже если он забит игроком, на которого заключались Пари), все Пари на данную позицию считаются проигравшими. Исключение — Пари на игроков, которые не вышли на поле к моменту первого гола, по таким Пари производится расчет с Коэффициентом, равным «1».

#### **20. Кто забьет последний гол в матче**

Выигрывают Пари на игрока, забившего последний засчитанный гол в матче.

Если игрок на поле в матче не выходил, по всем Пари на него производится расчет с Коэффициентом, равным «1».

Если последний гол забит игроком, на которого не предлагалось заключить Пари, все Пари на такой Исход считаются проигравшими, исключение — Пари на игроков, которые не принимали участие в данном матче, по таким Пари производится расчет с Коэффициентом, равным «1».

Если последний гол — автогол (даже если он забит игроком, на которого заключались Пари), все Пари на данную позицию считаются проигравшими. Исключение — Пари на игроков, которые не вышли на поле к моменту последнего гола, по таким Пари производится расчет с Коэффициентом, равным «1».

#### **21. Точный счет матча**

Предлагается угадать точный счет футбольного матча. В Линии не всегда предлагается «Любой другой счет».

#### **22. С каким преимуществом будет выигран матч**

Необходимо угадать, какая команда и с каким преимуществом в счете выиграет данный матч или же матч закончится вничью.

#### **23. Тотал угловых**

Если в Результате матча суммарное количество поданных угловых равно тоталу Пари, производится расчет с Коэффициентом, равным «1».

Считаются только угловые, поданные командами (вне зависимости от того, сколько угловых было назначено рефери).

Назначенные, но не поданные угловые при расчете Пари не учитываются.

Если команда была вынуждена повторить угловой (из-за ошибки/нарушения при предыдущей подаче углового удара), учитывается только один угловой удар.

#### **24. Первый угловой удар в матче**

Предлагается отгадать, какая из команд разыграет первый угловой удар.

Если в матче нет угловых ударов, данные Пари подлежат Отмене.

Считаются только угловые, поданные командами (вне зависимости от того, сколько угловых было назначено рефери).

Назначенные, но не поданные угловые при расчете Пари не учитываются.

#### **25. Последний угловой удар в матче**

Предлагается отгадать, какая из команд разыграет последний угловой удар.

Если в матче нет угловых ударов, данные Пари подлежат Отмене.

Считаются только угловые, поданные командами (вне зависимости от того, сколько угловых было назначено рефери).

Назначенные, но не поданные угловые при расчете Пари не учитываются.

#### **26. Время первого углового удара**

Предлагается отгадать, в каком временном интервале из предложенных в Линии будет совершен первый угловой удар.

Если в матче нет угловых ударов, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

При этом учитывается время фактической подачи углового удара, а не время, когда он был назначен арбитром.

#### **27. Какая команда подаст больше угловых в матче**

Считаются только угловые, поданные командами (вне зависимости от того, сколько угловых было назначено рефери).

Назначенные, но не поданные угловые при расчете Пари не учитываются.

Если команда была вынуждена повторить угловой (из-за ошибки/нарушения при предыдущей подаче углового удара), учитывается только один угловой удар.

Если не было подано ни одного углового в матче, «Ничья» является выигрышной опцией.

#### **28. Тотал угловых нечет/чет**

Если в матче не было подано ни одного углового удара, Пари рассчитываются как чет.

Считаются только угловые, поданные командами (вне зависимости от того, сколько угловых было назначено рефери).

Назначенные, но не поданные угловые при расчете Пари не учитываются.

Если команда была вынуждена повторить угловой (из-за ошибки/нарушения при предыдущей подаче углового удара), учитывается только один угловой удар.

#### **29. Победит ли указанная команда в одном из таймов**

Предлагается отгадать, победит ли данная команда хотя бы в одном из таймов.

#### **30. Победит ли указанная команда в обоих таймах**

Предлагается отгадать, выиграет ли данная команда и в первом, и во втором таймах. Если хотя бы в одном из таймов зафиксирована ничья или поражение данной команды, такое Пари считается проигранным.

#### **31. Время первого гола**

Предлагается отгадать, в каком временном интервале из предложенных в Линии будет забит первый гол в матче.

Если матч закончился со счетом 0:0, Пари на время первого гола считаются проигранными Участником.

#### **32. Время последнего гола**

Предлагается угадать, в каком временном интервале из предложенных в Линии будет забит последний гол в матче.

Если матч закончился со счетом 0:0, Пари на время последнего гола считаются проигранными Участником.

#### **33. В каком тайме будет забито больше голов**

Необходимо угадать, будет ли в первом тайме больше голов, чем во втором, во втором больше, чем в первом, или же в первом и втором таймах будет забито одинаковое количество голов.

Учитываются только голы, забитые в данных таймах, с учетом компенсированного времени, но без учета возможного дополнительного времени.

Пари на Исход первого тайма матча рассчитываются строго по Результату, зафиксированному после 45 минут и компенсированного времени (если не указано иное). Если первый тайм не доигран, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

#### **34. В каком тайме указанная команда забьет больше голов**

Необходимо угадать, будет ли выбранной командой забито в первом тайме больше голов, чем во втором, во втором больше, чем в первом, или же в первом и втором таймах будет забито одинаковое количество голов указанной командой.

Учитываются только голы, забитые в данных таймах, с учетом компенсированного времени, но без учета возможного дополнительного времени.

Все голы, забитые командами в свои ворота, считаются как голы, забитые командой-соперником.

#### **35. Как будет забит первый гол**

Предлагается отгадать, как именно будет забит первый гол в матче.

Возможны следующие Исходы:

- гол с игры головой;
- гол со штрафного удара;
- гол с пенальти;
- автогол;
- любой другой гол;
- голов не будет.

Независимо от того, какой частью тела был забит гол, если это произошло непосредственно со штрафного удара, Исход «Гол со штрафного удара» является единственным выигрышным, Пари, заключенные на все остальные Исходы, являются проигранными Участником.

Независимо от того, какой частью тела был забит гол, если это произошло непосредственно с пенальти, Исход «Гол с пенальти» является единственным выигрышным, Пари на все остальные Исходы являются проигранными Участником.

Если гол забит ударом головой, Исход «Гол с игры головой» является единственным выигрышным, Пари, заключенные на все остальные Исходы, являются проигранными Участником.

Если первый гол в матче — автогол, Исход «Автогол» является единственным выигрышным, Пари, заключенные на все остальные Исходы, являются проигранными Участником.

#### **36. Какой команде будет показана первая желтая карточка в матче**

Предлагается отгадать, игроку какой команды первым будет показана желтая карточка.

Если во время матча первые желтые карточки показаны двум или более игрокам из разных команд одновременно, при данном Исходе выигрывают Пари на позицию «Обе команды одновременно».

Если в матче не показано ни одной желтой карточки, при данном Исходе выигрывают Пари на позицию «Предупреждений не будет».

#### **37. Какой команде будет показано больше желтых карточек в матче**

Учитываются желтые карточки, предъявленные только находящимся в данный момент на поле игрокам. Желтые карточки, предъявленные запасным игрокам, тренерам или обслуживающему персоналу команд, в расчет не принимаются.

Все карточки, показанные после финального свистка рефери, не учитываются при расчете Пари. Все карточки, показанные в перерыве между первой и второй половиной, учитываются в общем Результате матча, однако не учитываются при расчете Пари на первый или второй тайм.

#### **38. Тотал желтых карточек указанной команде**

Предлагается отгадать, будет ли показано игрокам указанной команды в данном матче больше либо меньше указанного числа желтых карточек.

#### **39. Время первой желтой карточки в матче**

Если в матче не показано ни одной желтой карточки, Пари по данной позиции подлежат расчету с Коэффициентом, равным «1».

При расчете Пари учитывается фактическое время, когда желтая карточка была показана игроку.

#### **40. Тотал желтых карточек нечет/чет**

Если в матче не было показано ни одной желтой карточки, Пари рассчитываются как чет.

#### **41. Забьет ли указанная команда автогол**

Необходимо отгадать, забьет ли в данном матче указанная команда хотя бы один гол в свои ворота.

#### **42. Когда определится победитель**

Возможны следующие Исходы:

- «В основное время» — Пари выиграет, если основное время матча (с учетом компенсированного судьей времени матча) закончится победой одной из команд;
- «В дополнительное время» — Пари выиграет, если основное время матча (с учетом компенсированного судьей времени матча) закончится вничью, а дополнительное время закончится победой одной из команд;
- «В серии пенальти» — Пари выиграет, если и основное, и дополнительное время матча закончатся вничью.

#### **43. В каком тайме будет забит первый гол**

Учитываются только голы, официально засчитанные рефери матча.

#### **44. Компенсированное время матча**

Пари на компенсированное время рассчитываются исходя из времени, показанного четвертым официальным судьей, а не фактически сыгранного компенсированного времени.

#### **45. Будет ли удаление в матче**

Предлагается отгадать, будет ли в футбольном матче хотя бы одно удаление игрока с поля. Учитываются только удаления находящихся в данный момент на поле игроков.

Удаления запасных игроков, тренеров команд, медперсонала и т.д. в расчет не принимаются.

Все удаления, произошедшие после финального свистка рефери, не учитываются при расчете Пари.

#### **46. Какая команда первой произведет замену**

Предлагается отгадать, какая из футбольных команд сделает первую замену. При отсутствии замен в матче по данному Исходу выигрывают Пари на Исход «Замен не будет».

Если обе команды сделают первые замены одновременно или в перерыве матча, при данном Исходе выигрывают Пари на позицию «Обе команды одновременно».

Одновременными считаются замены сделанные в одной и той же игровой паузе, вне зависимости от протяженности паузы.

#### **47. Кто выше**

Необходимо отгадать, какая из команд займет место выше в классификации.

В случае, когда обе команды оставляют турнир на одной его стадии плей-офф, Пари «Кто выше» подлежит расчету с Коэффициентом, равным «1».

Если обе команды оставляют чемпионат мира на одной стадии в групповом турнире, то выше считается команда, которая заняла у себя в группе более высокое место.

Если обе команды заняли в своих группах одинаковые места, Пари «Кто выше» подлежит расчету с Коэффициентом, равным «1».

#### **48. Лучший бомбардир турнира**

Учитываются только голы, забитые в данном турнире, вне зависимости от того, за какую команду данный игрок забил данные голы.

Команды указываются рядом с игроком строго в информационных целях.

Автоголы в расчет не берутся.

Если два и более игрока стали лучшими бомбардирами турнира, Коэффициент по Пари, заключенным на данных игроков, делится на число выигравших Участников.

#### **49. Исход матча и обе забьют**

#### **50. Статистика тура**

Пари на статистику тура или игрового дня. В случае если в туре признаны несостоявшимся хотя бы один или несколько матчей, то Пари на статистику тура подлежат расчету с Коэффициентом, равным «1».

#### **51. Будет ли попадание в штангу или перекладину**

Пари является выигрышным, если мяч попал в штангу или перекладину от любого из игроков нападающей команды или вратаря защищающейся команды (учитывается последнее касание указанных игроков перед попаданием). Не учитываются случаи, если до попадания в штангу или перекладину игра была остановлена или если непосредственно после попадания в штангу или перекладину был забит гол.

#### **52. Могут быть предложены другие виды Пари, не указанные выше**

### **Хоккей**

1. Пари на матчи по хоккею с шайбой заключаются на основное время, если не указано иное.
2. При игре на общий тотал заброшенных шайб в туре учитываются только матчи, приведенные в Линии за этот игровой день, если не указано иное. При переносе или отмене хотя бы одного матча Пари рассчитывается с Коэффициентом, равным «1».
3. Если матч отменен или перенесен более чем на 24 часа, все Пари на этот матч подлежат Отмене.
4. Для Пари, заключенных на победителя, фору, тотал определенного периода, на удаления, а также на другие показатели периода учитываются только голы, удаления и другие показатели, имеющие отношение к указанному периоду.
5. Предлагаются следующие виды Пари на хоккей с шайбой:

#### **1. Победитель**

#### **2. Тотал**

#### **3. Фора**

#### **4. Индивидуальный тотал для указанной команды**

Учитываются только голы, забитые в ворота команды-соперника.

#### **5. Тотал голов для указанного игрока**

Если игрок не принимал участия в матче, Пари на тотал голов данного игрока подлежат расчету с Коэффициентом, равным «1».

#### **6. Победитель первых <указанное число> минут**

Предлагается угадать Исход матча к указанному моменту игрового времени матча.

Победитель определяется по истечении последней минуты указанного интервала.

При расчете Пари для Исхода указанного временного интервала принимается во внимание счет на момент нулевой секунды, указанной в качестве параметра последней минуты интервала.

Пример: победитель первых пяти минут матча. Пари рассчитывается исходя из счета, зафиксированного к 5 (пяти) мин. 00 сек. игры.

#### **7. Победитель группы (конференции/дивизиона)**

Если сезон сокращен, расчет Пари происходит исходя из официального вердикта руководящей федерации данной хоккейной лиги.

#### **8. Победитель турнира**

Пари рассчитываются только после завершения финального матча турнира по фактически зафиксированному Результату на момент окончания турнира.

Судебные и другие решения об отмене/изменении Результатов турнира, принятые после окончания данного раунда соревнований, в расчет не принимаются.

Если команда, на которую было заключено Пари, не прошла квалификацию к данному турниру, была дисквалифицирована или отказалась от участия в соревновании, все Пари на нее считаются проигравшими.

#### **9. Проход в следующий раунд**

Пари рассчитываются по Результату, определившемуся непосредственно после последнего матча данной серии плей-офф указанного раунда, вне зависимости от последующих судебных/дисциплинарных решений.

Если какая-либо из указанных команд ввиду каких-либо причин (в том числе дисквалификации, отказа от участия и т. д.) не смогла принять участие в указанном раунде, сопернику такой команды засчитывается победа в серии и проход, все Пари остаются в силе.

#### **10. Победитель серии плей-офф (Серия до 2-х, серия до 3-х, серия до 4-х) побед**

Если не сыграно число матчей, которое, согласно регламенту, необходимо для победы в серии, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

#### **11. Кто забьет первый гол в матче**

Выигрывают Пари на игрока, забившего первый засчитанный гол в матче.

Если первый гол забит игроком, на которого не предлагалось заключить Пари, все Пари на такой Исход считаются проигравшими.

Если первый гол — автогол (даже если он забит игроком, на которого заключались Пари), все Пари на данную позицию считаются проигравшими.

Если выбранный игрок не принимал участие в данной игре, то пари, заключенные на него, подлежат расчету с Коэффициентом, равным «1»

#### **12. Кто сделает больше бросков в створ ворот**

Необходимо отгадать, какая из команд сделает больше бросков в створ ворот оппонента.

Расчет происходит исходя из статистики, публикуемой на официальных сайтах федераций соответствующих чемпионатов. Все остальные источники не имеют значения при расчете Пари по данному Исходу.

#### **13. Тотал бросков в створ ворот**

Расчет происходит исходя из статистики, публикуемой на официальных сайтах федераций соответствующих чемпионатов. При расчете Пари по данной позиции все остальные источники не имеют значения.

#### **14. Форa по броскам в створ ворот**

Расчет происходит исходя из статистики, публикуемой на официальных сайтах федераций соответствующих чемпионатов. При расчете Пари по данной позиции все остальные источники не имеют значения.

#### **15. Двойной шанс первых <указанное число> минут**

Предлагается отгадать двойной шанс (см. п. 15) матча к указанному моменту игрового времени.

При расчете Пари для исхода указанного периода матча используется счет на момент нулевой секунды указанной в качестве параметра минуты.

Пример: победитель первых пяти минут матча. Пари рассчитывается исходя из счета, зафиксированного к 5 (пяти) мин. 00 сек. игры.

#### **16. Забьют ли обе команды**

Все голы, забитые командами в свои ворота, считаются как голы, забитые командой-соперником.

#### **17. С каким преимуществом будет одержана победа в матче.**

#### **18. Когда будет забит первый гол**

Необходимо отгадать, в каком временном интервале будет забит первый гол или гола не будет.

#### **19. Точный счет матча**

#### **20. Сколько двухминутных удалений будет в данной игре или данном периоде**

При расчете данного Пари каждое двухминутное удаление считается как одно.

Двойной малый штраф (double minor) (две плюс две минуты) считается как два удаления по две минуты.

Все удаления, произошедшие до начала периода, относятся к предыдущему периоду. Удаления, назначенные по завершению основного времени игры, также относятся к предыдущему (третьему) периоду.

Отложенные удаления, не вступившие в силу в результате того, что был забит гол, не учитываются, независимо от того, были они внесены в официальный протокол матча или нет.

### **21. Кто первым забьет три шайбы**

Учитываются только шайбы, забитые в ворота соперника.

### **22. Тотал матча нечет/чет**

Если Результатом является ноль, Пари рассчитываются как чет.

### **23. Какая команда забьет первый/следующий/последний гол в матче**

Если первый/следующий/последний гол в матче — автогол, победа в Пари засчитывается Участнику, заключившему Пари в пользу соперника команды, забившей автогол.

### **24. Будет ли овертайм в матче**

Пари по такому Исходу выигрывают, если в матче назначается овертайм.

Если овертайм был назначен, но по техническим причинам не сыгран, все Пари, заключенные на Исход «Будет ли овертайм в матче: Да» рассчитываются как Выигрыш.

### **25. Период, в котором будет забито наибольшее количество шайб**

Если два и более периода завершились с одинаковой результативностью, то Участник, заключивший Пари на самый результативный период, проигрывает.

### **26. Проход в следующий раунд**

Пари рассчитываются только после завершения всех матчей указанных команд в рамках данного раунда турнира.

Судебные и другие решения об отмене/изменении Результатов турнира, принятые после окончания данного раунда соревнований, в расчет не принимаются.

Если команда, на которую было заключено Пари, была дисквалифицирована или отказалась от участия в соревновании, все Пари на данную команду считаются проигравшими.

### **27. Тотал штрафного времени**

Необходимо угадать, будет ли в матче назначено штрафное время (то есть общая сумма времени удалений всех игроков в матче) больше или меньше предлагаемого параметра. Пари рассчитываются на основании Результата по окончании основного времени (если не указано иное).

Если в Результате матча суммарное количество штрафного времени равно тоталу Пари, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

### **28. Фора штрафного времени**

В случае равного счета с учетом форы, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

### **29. Тотал голов в матчах игрового дня**

Учитываются только матчи, приведенные в Линии за этот день. При переносе или отмене одного, или нескольких матчей тура, происходит Отмена пари согласно правилам хоккея с шайбой.

### **30. Могут быть предложены другие виды Пари, не указанные выше.**

## **Теннис**

1. В случае отказа от игры, в том числе по причине травмы или дисквалификации, уже состоявшиеся Пари, а также те Пари, которые согласно формату проведения матча, заведомо определены к моменту его остановки, остаются в силе. Все остальные Пари подлежат Отмене, несмотря на очевидность Исхода.
2. В случае изменения указанного числа сетов в матче официальными лицами турнира, Пари на счет по сетам, число геймов и фору подлежат возврату. Пари на Исход матча считаются действительными и возврату не подлежат.
3. Если до начала матча один из заявленных участников заменен, то Пари на данный матч подлежат Отмене (кроме командных соревнований). В командных соревнованиях при замене одного или нескольких участников по любой причине все Пари остаются в силе. В парных матчах, если состав пар указан, в случае замены одного из участников расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1»; если состав не указан, Пари остаются в силе.
4. В случае переноса или задержки начала матча все Пари на него остаются в силе и будут рассчитаны после фактического окончания матча.
5. Если теннисный матч прерван, не завершен в тот же день и перенесен, то Пари остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился, пока матч не будет завершен или не произойдет отказ одного из участников.
6. Пари на победителя турнира принимаются с учетом обязательного участия игрока в данном турнире. При отказе игрока от участия до начала турнира все Пари на победу в турнире подлежат Отмене.
7. При изменении места проведения матча, покрытия кортов и замены закрытого корта на открытый Пари остаются в силе.

8. Чемпионский тай-брейк считается как сет, состоящий из одного гейма.
9. В тех Событиях, в которых предлагается 2 варианта Исхода, но также допускается и иной вариант Исхода, в случае не наступления обоих Исходов Пари подлежат Отмене. Например, для Пари на Событие «Игрок первым воспользуется компьютерным повтором», предлагается назвать теннисиста, который первым использует право на компьютерный повтор. Если оба теннисиста не использовали компьютерный повтор, то расчет Пари происходит с Коэффициентом, равным «1».
10. Предлагаются следующие виды Пари на теннис:
  1. **Победитель матча/сетов/геймов**
  2. **Форы матча/сетов/геймов**
  3. **Тотал матча/сетов/геймов**
  4. **Точный счет матча/сетов/геймов**
  5. **Тай-брейк** - необходимо угадать, будет ли в матче тай-брейк. Тай-брейк считается как отдельный гейм. В случае если гейм не завершен по любой причине, расчет Пари на этот гейм производится с Коэффициентом, равным «1».
  6. **Кол-во геймов** - необходимо угадать общее количество геймов, набранных обоими игроками.
  7. **Гонка до X геймов** - необходимо угадать кто из участников первым достигнет указанного количества геймов.
  8. **Могут быть предложены другие виды Пари, не указанные выше**

## **Баскетбол**

1. Все Пари, заключенные на баскетбольные матчи, предлагаются с учетом овертаймов, если однозначно не указано иное. Пари на победителя матча, в котором возможен ничейный Исход, предлагаются только на основное время, без учета овертаймов.
2. Если матч прерван до конца регламентированного времени и не возобновлен в течение 24 часов, все Пари, Исход которых однозначно не определен на момент остановки игры, подлежат Отмене.
3. Если матч прерван менее чем за 5 (пять) минут до его конца, все Пари на данный матч остаются в силе. Если матч прерван более чем за 5 (пять) минут до конца регламентированного времени и не возобновлен в течение 24 часов, по всем Пари на данный матч, Исход которых однозначно не определен на момент остановки игры, происходит Отмена. Пари, Исход по которым известен к моменту остановки матча, остаются в силе. В случае Лайв пари, если матч прерван, расчет происходит только по Пари, Исход которых определен на данный момент, по всем остальным Пари происходит Отмена.
4. Результаты Пари на вторую половину и четвертую четверть определяются без учета овертайма, если не указано иное.
5. В случае Пари на статистику игроков (тотал подборов, передач, фолов, блок-шотов, перехватов), если игрок, на которого заключено Пари, не принял участие в матче, происходит Отмена. В случае сравнения статистики игроков (какой игрок наберет больше подборов/передач/фолов/блок-шотов/перехватов), если один из игроков не принимал участие в матче, Пари на данный Исход подлежат Отмене.
6. Пари на тотал игроков/сравнение статистики игроков принимаются с учетом овертаймов, если не указано иное.
7. При игре «хозяева — гости» учитываются только матчи одного игрового дня, если не указано иное. При переносе или отмене одного, или нескольких матчей, указанных в Линии, Пари на игру «хозяева — гости» подлежат Отмене.
8. Если по регламенту турнира при ничейном счете игра не переходит в овертайм, то Пари на победителя рассчитываются с Коэффициентом «1» (если вариант «ничья» не был предложен), а все остальные Пари (форы, тоталы и т.д.) рассчитываются по фактическому счету игры.
9. Все Результаты рассчитываются согласно официальной статистике, размещенной на официальных сайтах каждой лиги или турнира, а также в соответствии с записями игр, проходящих в режиме Лайв. Если Результат соревнования, основанный на телевизионном репортаже и размещенный в соответствующем разделе Сайта, не совпадает со статистикой официального сайта лиги или турнира, Пари рассчитываются в соответствии с Результатами соревнования, размещенными на Сайте Букмекерской конторы.
10. Предлагаются следующие виды Пари на баскетбол:
  1. **Победитель**
  2. **Тотал**

### **3. Форa**

#### **4. Будет ли в матче овертайм**

Предлагается угадать, будет ли в матче овертайм. В случае если матч прерван в овертайме, Пари на данный Исход остаются в силе.

#### **5. Индивидуальный тотал для указанной команды**

#### **6. В какой половине будет набрано больше очков**

Овертайм при подсчете очков второй половины матча не учитывается.

Согласно регламенту все основное время матча должно быть сыграно полностью.

#### **7. В какой четверти будет набрано больше очков**

Для расчета Пари должны быть полностью сыграны все четыре четверти матча. При расчете Пари овертайм не учитывается.

#### **8. С какой разницей будет одержана победа в матче**

#### **9. Тотал подборов (передач/блоков) у указанной команды**

Необходимо угадать, будет ли число подборов (передач/блоков), совершенных игроками соответствующей команды, больше либо меньше указанного параметра.

Отказ от участия в матче/дисквалификация/травма отдельных игроков не влияют на расчет Пари.

Пари на данный Исход принимаются с учетом овертаймов, если не указано иное.

#### **10. Тотал подборов (передач/блоков/перехватов/очков/блок-шотов) для данного игрока**

Необходимо отгадать число подборов (передач/блоков/перехватов/очков/блок-шотов), совершенных соответствующим игроком. Сокращенное название команды указывается рядом с игроком строго в информативных целях. Какие-либо неточности либо ошибки в указании сокращенного названия команды не влияют на расчет Пари, Пари остаются в силе. Если указанный игрок не принял участие в матче, происходит Отмена.

Пари на данный Исход принимаются с учетом овертаймов, если не указано иное.

#### **11. Какая команда наберет больше подборов (передач/блоков)**

Сравнение ведется только по матчам, указанным в Линии данного тура. Пари на данную позицию заключаются с учетом овертаймов, если не указано иное.

#### **12. Кто из игроков сделает больше подборов (передач/блоков/перехватов/очков/блок-шотов)**

Если игрок, на которого было заключено Пари, не принимал участия в матче, Пари на такого игрока подлежат Отмене.

Если игроки набрали одинаковое количество подборов (передач/блоков/перехватов/очков/блок-шотов), расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

Пари на Исход заключаются с учетом овертаймов, если не указано иное.

#### **13. Кто первым наберет указанное количество очков в матче (в указанной четверти/в указанной половине матча)**

Предлагается угадать, какая из команд первой наберет указанное количество очков в указанном интервале матча (в матче / четверти / половине матча).

Для четвертей и половин матча овертайм не учитывается.

Если в указанном интервале матча не было набрано указанное число очков и в Линии не предлагался Исход «никто», по всем Пари на данную позицию происходит Отмена.

#### **14. Победитель группы (конференции/дивизиона)**

Для расчета Пари должны быть сыграны все матчи группы (конференции/дивизиона). В противном случае по таким Пари производится Отмена. Исключение составляют Пари, заключенные на команду, которая при любом возможном Исходе несыгранных матчей (в том числе оптимальном для данной команды исходе) не имеет даже теоретических шансов на победу в группе — такие Пари считаются проигранными Участником.

#### **15. Победитель серии плей-офф (Серия до 2-х, серия до 3-х, серия до 4-х) побед**

Если не сыграно число матчей, необходимое для победы в серии согласно регламенту, по всем Пари на данную позицию производится Отмена.

#### **16. Первое удаление в матче**

Учитываются только удаления в результате пяти либо шести (в зависимости от регламента соответствующего чемпионата) фолов, набранных одним игроком в матче.

Удаления в результате технических и неспортивных фолов не учитываются.

#### **17. Проход в следующий раунд**

Пари рассчитывается по Результату, определившемуся непосредственно после последнего матча данной серии плей-офф указанного раунда, вне зависимости от последующих судебных/дисциплинарных решений.

Если какая-либо из указанных команд ввиду каких-либо причин (в том числе дисквалификации, отказа от участия и т. д.) не смогла принять участие в указанном раунде, сопернику такой команды засчитывается победа в серии и проход. Все Пари остаются в силе.

**18. Будут ли первые очки в матче набраны с помощью трехочкового броска, двухочкового броска или штрафного броска.**

Учитываются только броски, официально засчитанные рефери.

**19. Могут быть предложены другие виды Пари, не указанные выше.**

**Настольный теннис**

1. Если начавшийся матч не завершен (например, один из участников отказывается продолжать игру, дисквалифицирован), то те Исходы, которые однозначно определены (например, Исход первой партии, тотал первой партии и т.д.), принимаются для расчётов Пари. Все остальные Пари подлежат Отмене.
2. Если один из заявленных участников заменен до старта матча другим, все Пари подлежат Отмене.
3. Форa, тотал и нечет/чет указываются в очках, если в Линии не указано иное. Если по какой-либо причине матч не был доигран, то уже состоявшиеся Пари остаются в силе. Все остальные Пари подлежат Отмене.
4. Пари «Победитель турнира». Победителем считается спортсмен, занявший первое место в турнире. В случае если спортсмен откажется выступать в турнире до его начала, Пари подлежат Отмене.
5. Если первоначальный Результат завершенного События аннулирован или изменен по какой-либо причине, расчет Пари производится на основании первоначального (фактического) Результата.

**Волейбол**

1. Если матч был прерван и не возобновлен в течение 24 часов, то все Пари, Исход которых однозначно не определен на момент остановки игры, подлежат Отмене.
2. Форa и тотал на волейбольный матч указываются в очках, если в Линии не указано иное.
3. В волейбольном матче 1-4 сетa играютcя до 25 (двадцати пяти) очков, если не указано иное.
4. Если изменен регламент матча (1-4 сетa игрались до 21 (двадцати одного) очка), то Пари на победу команды в матче, победу команды в сетe; точный счет матча рассчитываются по принятым Коэффициентам, а все остальные Пари подлежат Отмене.
5. Если по решению судей до окончания матча у одной из команд произошел вычет очка, Пари рассчитываются согласно данному решению судей.
6. Если место проведения матча, изначально заявленное в Линии, изменяется, Пари остаются в силе, при условии, что команда хозяев по-прежнему указана как таковая. Если команды хозяев и гостей меняют местами, расчет всех Пари производится с Коэффициентом, равным «1».
7. Пари «Победитель группового этапа» рассчитываются только после завершения всех матчей указанной группы в рамках данного раунда турнира. Судебные и другие решения об отмене/изменении результатов турнира, принятые после окончания данного раунда соревнований, в расчет не принимаются. Если команда, на которую было заключено Пари, была дисквалифицирована или отказалась от участия в соревновании, все Пари на данную команду считаются проигравшими.

**Гандбол**

1. Пари на матч принимаются только на основное время, не включая овертайм, если не указано иное. Результат овертайма не влияет на Результат второго тайма и при расчете Пари второго тайма не учитывается.
2. Все Результаты рассчитываются согласно официальной статистике, размещенной на официальных сайтах каждой лиги или турнира, а также в соответствии с записями игр, проходящих в режиме Лайв. Если Результат соревнования, основанный на телевизионном репортаже и размещенный в соответствующем разделе Сайта, не совпадает со статистикой официального сайта лиги или турнира, Пари рассчитываются в соответствии с Результатами соревнования, размещенными на Сайте Букмекерской конторы.
3. В случае переноса игры на другое поле, Пари остаются в силе, при условии, что команда хозяев по-прежнему указана как таковая. Если команды хозяев и гостей меняют местами, расчет всех Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

4. Если матч был прерван и не доигран в течение 24 часов, по всем Пари на данный матч, кроме Пари, Исход по которым однозначно определен к моменту остановки игры, происходит Отмена.

5. Если матч был отменен или перенесен по любой причине более чем на 24 часа, расчет всех Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

6. Предлагаются следующие виды Пари на гандбол:

**1. Победитель**

**2. Тотал**

**3. Форa**

**4. Будет ли реализован первый (следующий/последний) семиметровый штрафной бросок**

Для того чтобы Исход данного Пари считался положительным, семиметровый штрафной бросок должен быть реализован с первой попытки. Если с первой попытки мяч попадает в голкипера или в каркас ворот, после чего игрок забрасывает мяч с добивания, выигрышным Исходом данного Пари будет вариант «нет».

**5. Кто первым забьет указанное количество голов в тайме/в матче**

Необходимо отгадать, какая из команд первой забьет указанное число голов в тайме/в матче. Если данное число голов не было забито до конца игры, по всем Пари на данный Исход происходит Отмена.

**6. Двойной шанс**

**7. 1-я Половина/Матч**

Предлагается отгадать Результат первого тайма и всего гандбольного матча. В Линии на первом месте ставится Результат первого тайма, на втором — Результат всего матча.

**8. В каком тайме будет забито больше голов**

При равенстве голов в первом и втором таймах расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

**9. Проход в следующий раунд**

Пари рассчитывается по Результату, определившемуся непосредственно после последнего матча данной серии плей-офф (либо в соответствии с регламентом одного матча, определяющего проход команды) указанного раунда, вне зависимости от последующих судебных/дисциплинарных решений. Если какая-либо из указанных команд ввиду каких-либо причин (в том числе дисквалификации, отказа от участия и т. д.) не смогла принять участие в указанном раунде, сопернику такой команды засчитывается победа в серии и проход, все Пари остаются в силе.

**10. Победитель группового этапа**

Пари рассчитывается только после завершения всех матчей указанной группы в рамках данного раунда турнира. Судебные и другие решения об отмене/изменении Результатов турнира, принятые после окончания данного раунда соревнований, в расчет не принимаются. Если команда, на которую было заключено Пари, была дисквалифицирована или отказалась от участия в соревновании, все Пари на данную команду считаются проигравшими.

**11. Могут быть предложены другие виды Пари, не указанные выше.**

## **Киберспорт**

Термины, используемые в настоящем разделе, общеупотребимы и являются обычными для пользователей киберспортивных дисциплин.

### **Особенности расчета Пари**

Расчет Пари на киберспортивные дисциплины осуществляется на основании Общих правил с учетом специфики расчета Пари, присущей определенной киберспортивной дисциплине.

### **Специфика расчета Пари**

1. Форматы проведения игр Best of 1, Best of 2, Best of 3 и т.д. — это общее количество карт в матче. Победитель матча определяется по сумме выигранных карт, например, Во3 — минимум 2 карты, для Во5 необходимы 3 победы и т.д. В случае изменения формата, все Пари, заключенные на Исходы, связанные с количеством игр, будут рассчитаны с Коэффициентом, равным «1»

2. В случаях технического поражения (DDoS-атака, проблемы с соединением и т.п.), опоздания команды либо участника, отказ от продолжения по любой причине, все Пари, Исходы которых были определены на момент остановки игры, рассчитываются по фактическому Результату, а все Пари на Исход матча подлежат расчету с Коэффициентом, равным «1».

Исключения составляют случаи капитуляции/сдачи (GG) одной из команд по правилам игры, когда расчет Пари осуществляется согласно правилам киберспортивной дисциплины.

Если матч не завершён по какой-то причине, все Пари на Исход матча аннулируются. Исключение: если команда/игрок дисквалифицированы. Их соперники, переходящие в следующий раунд, будут считаться победителями)

3. Все Результаты рассчитываются согласно официальной статистике, размещенной на официальных сайтах.

4. Если игра прервана и переиграна в течение 24 часов, Результаты недоигранного матча не учитываются для расчета Пари. Пари, заключенные на матч, подлежат расчету в соответствии с Результатами игры переигранного матча.

5. Если игра прервана и не доиграна в течение 24 часов, все Пари, Исход которых однозначно определен на момент остановки игры, рассчитываются по фактическому Результату. Все остальные пари подлежат расчету с Коэффициентом «1».

6. Если игра была прервана и доиграна в течение 24 часов, все Пари рассчитываются по фактическому Результату.

7. Пари на итоги турнира: Все Пари на не стартовавших участников подлежат расчету с Коэффициентом, равным «1». Если турнир не завершён, все Пари на Исход аннулируются. Если команда / игрок сыграют хотя бы одну карту, они будут считаться участниками турнира. Если эта команда позже не завершит турнир, она будет рассчитана как проигравшая.

8. Если Исход «ничья» в Линии не предлагался на момент заключения пари, но матч или его отрезок, на который заключалось Пари, закончился вничью, то Пари, заключенные на Победителя матча, подлежат расчету с Коэффициентом «1».

9. «Пари, заключенные на матч с неверным названием команды, подлежат расчету 1», за исключением устаревших, неполных названий, а также в случае изменения названия команды в результате выхода команды из организации, присоединения к другой организации или официального изменения ее названия.

### **MOBA-Dota 2, League of Legends, King of Glory**

1. Расчет Пари производится по данным, зафиксированным на момент разрушения главного здания (крепости/нексуса) одного из противников. Аналогичным образом производится расчет в случае, если одна из команд сдалась (крепость/нексус в этом случае не разрушается прямым воздействием противника), победа присуждается команде-противнику сдавшихся.

2. Пари "First Blood" (от англ. - "первая кровь") интерпретируется как убийство игрового героя/чемпиона, героями/чемпионами команды-соперника. Первое убийство на карте нейтральным юнитом либо крипом/миньоном соперника не учитывается, и Пари сохраняет свою силу до первого убийства героя/чемпиона именно героями/чемпионами команды-соперника.

3. Для расчета Пари, заключенных на разрушения строений, все разрушенные строения считаются разрушенными командой соперника независимо от того, был ли последний удар сделан героем/чемпионом или крипом/миньоном. Последующее появление этих строений не влияет на расчет пари.

4. В случае сдачи, окончательное количество уничтоженных Башен и Ингибиторов будет определяться минимальным количеством Башен и Ингибиторов, необходимых для победы в игре на момент сдачи. Эти дополнительные здания будут рассматриваться как разрушенные командой-победителем.

5. Все Пари, основанные на времени, рассчитываются в соответствии с внутриигровым временем и не включают в себя период до рождения крипов и миньонов.

### **Counter Strike: Global Offensive**

1. Победа в раунде достигается убийством всех соперников на карте, подрывом/обезвреживанием бомбы либо окончанием времени на таймере раунда.

2. Матч считается начавшимся после первого убийства в "пистолетном" раунде.

3. Победа на карте достигается победой одной команды минимум в 16 раундах (либо в соответствии с регламентом турнира). В ситуации с ничьей на карте (когда счет по раундам составляет: 15-15) организаторами может назначаться 6 или 10 дополнительных раундов, и игра переходит в овертайм (ОТ). Победа в овертайме присуждается той команде, которая достигнет преимущества с разрывом в 2 раунда, либо если одна из команд не может "догнать" соперника по счету за отведенное количество раундов, например, при счете 19-15 (при 6 доп. раундах). В случае ничьей в ОТ, назначаются новые овертаймы и так до выявления победителя.

## **Австралийский футбол**

1. Все Пари на матч принимаются с учетом овертайма, если не указано иное.
2. Если матч прерван после 55 минут и не доигран в тот же день, то независимо от того, будет ли игра завершена позже, Пари будут рассчитаны по текущему счету.
3. Если матч был прерван до завершения 55 минут и не доигран в тот же день, по всем заключенным Пари на такой матч производится расчет с Коэффициентом, равным «1», кроме Пари, Исход которых был однозначно определен к моменту остановки матча.

## **Автоспорт/Мотоспорт**

1. Данные правила касаются, Формула 1, MotoGP, German DTM, WTTC, Superbike, Supersport, Trial и др.
2. Все Пари на гонку рассчитываются по официальной классификации Международной автомобильной федерации (FIA), руководящего органа спорта. Последовавшие после гонки дисквалификации гонщиков и изменения в протоколе Букмекерской конторой в расчет не принимаются.
3. Пилоты, вышедшие на прогревочный круг, автоматически классифицируются как стартовавшие в гонке.
4. Пари на победителя Кубка конструкторов: Необходимо отгадать, какая из команд выиграет в указанном сезоне Кубок конструкторов. Если какая-либо из указанных команд дисквалифицирована либо прекратила участие в чемпионате по каким-либо причинам, все Пари на данную команду остаются в силе, однако, если отказ от участия/дисквалификация произошел до начала сезона, по всем Пари на данную команду по данному Исходу происходит Отмена.
5. Кто выше: в предложенных парах необходимо назвать гонщика, который выступит лучше. При этом лучшим считается гонщик, который занял в итоговом протоколе более высокое место. Если оба гонщика сошли с дистанции, то лучшим считается тот, кто проехал большее количество кругов. Если оба гонщика сошли на одном круге, Пари будут рассчитаны на основании официальной итоговой классификации. Если один из гонщиков сошел с дистанции, лучшим считается гонщик, закончивший гонку. Если гонщик проехал большее количество кругов, но был дисквалифицирован во время гонки, то лучшим считается любой другой спортсмен, который не был дисквалифицирован (даже если проехал менее одного круга в гонке). Если оба гонщика были дисквалифицированы во время гонки, Пари подлежит Отмене.

## **Гонки на мотоциклах**

1. Все Пари на гонку будут определяться количеством очков, набранных после представления на подиуме финальной гонки сезона. Последовавшие после гонки дисквалификации гонщиков и изменения в протоколе Букмекерской конторой в расчет не принимаются. Если набрано одинаковое количество очков, то будут применяться правила ничьей, если только Результат не определен правилами соревнований.

## **Американский футбол**

1. Все Пари принимаются с учетом овертаймов, если не указано иное. Овертайм учитывается при расчете всех Исходов, за исключением Исхода «1-я Половина/Матч» и «Исход четвертой четверти». Исключение составляют События, для которых в Линии дан Исход «Ничья»– в этом случае Пари на победу одной из команд или ничью принимаются на основное время.
2. Если матч прерван после 55 минут и не доигран в тот же день, то, независимо от того, будет ли игра завершена позже, Пари будет рассчитаны по текущему счету.
3. Если матч был прерван до завершения 55 минут и не доигран в тот же день, по всем заключенным Пари на такой матч производится расчет с Коэффициентом, равным «1», кроме Пари, Исход которых был однозначно определен к моменту остановки матча.
4. Букмекерская контора объявляет действительные Результаты на основании официальных протоколов и других источников информации непосредственно после завершения События.
5. Предлагаются следующие виды Пари на американский футбол:

### **1. Победитель**

### **2. Тотал**

### **3. Фора**

### **4. 1-я Половина/Матч**

Чтобы выиграть Пари, необходимо угадать Исход первой половины и матча. Овертайм не учитывается.

### **5. Пари на четверть**

## **6. Первый/последний автор тачдауна**

Чтобы выиграть Пари, нужно угадать соответственно автора первого/последнего тачдауна в матче. Чтобы Пари считались действительными, игрок должен сыграть более одной секунды в матче, иначе Пари рассчитывается с Коэффициентом, равным «1».

## **7. Пари на первую половину**

Чтобы выиграть Пари, нужно угадать победителя первой половины матча. Пари рассчитывается с Коэффициентом, равным «1», если матч был прерван до окончания второй четверти.

## **8. Первое/следующее результативное действие**

Чтобы выиграть Пари, нужно угадать, какое будет первое/следующее результативное действие: тачдаун, гол в ворота или сейфти. Если матч был прерван или завершен до совершения тачдауна, гола в ворота или сейфти, Пари рассчитывается с Коэффициентом, равным «1».

## **9. Могут быть предложены другие виды Пари, не указанные выше.**

## **Бадминтон**

1. Если начавшийся матч не завершен (например, один из участников отказывается продолжать игру, дисквалифицирован), то те Исходы, которые однозначно определены (например, Исход первой партии, тотал первой партии и т.д.), принимаются для расчётов Пари. Все остальные Пари подлежат Отмене.
2. Если один из заявленных участников заменен до старта матча другим, все Пари подлежат Отмене.
3. Фора и Тотал указываются в очках, если в Линии не указано иное.
4. Пари «Победитель». Победителем считается спортсмен, занявший первое место в турнире. В случае если спортсмен откажется выступить в турнире до его начала, Пари подлежат Отмене.

## **Бейсбол**

1. Если в один игровой день сыграны два матча при участии одних и тех же команд, а Букмекерская контора предложила для игры только один, расчет производится по Результату матча, которому соответствует дата и время начала матча, указанные в Линии.
2. Если матч отменен или перенесен по любой причине, то все Пари подлежат расчету с Коэффициентом, равным «1».
3. Прематч Пари считаются действительными, если сыграно по крайней мере 5 (пять) полных иннингов или 4,5 (четыре с половиной) иннинга, если хозяева поля выигрывают в данный момент. Победителем становится та команда, у которой больше пробежек на момент последнего полного иннинга (кроме случаев, когда игра прекращена в первой половине иннинга и лидирует команда хозяев; в подобных случаях победителем становится команда хозяев). Если матч прерван ранее, чем указано в данном пункте, по всем Пари, кроме тех, Исход которых однозначно определен к моменту остановки матча, происходит Отмена. Если иное не оговорено, то это правило применяется для всех видов Пари
4. Для расчета Лайв пари матч должен быть сыгран полностью. Если матч прерван, все Пари на данную игру, за исключением Пари, Исход которых однозначно определен к моменту остановки матча, подлежат Отмене.
5. Расчет по всем Пари производится на основании официальных Результатов, включая все дополнительные иннинги, если иное не оговорено.
6. Если в матче возможен Исход «Ничья», но такой Исход не предлагается в Линии, то в случае ничьей расчет Пари на победу производится с Коэффициентом, равным «1».
7. Пари на «Тотал, тотал пробежек+ударов+ошибок, фора, нечет/чет» рассчитываются исходя из официального счета после 9 (девяти) иннингов (8,5 (восемь с половиной) иннинга, если ведет команда хозяев). Если для завершения игры потребуются дополнительные иннинги, Пари рассчитываются исходя из итогового официального счета. Если игра будет завершена раньше, все Пари подлежат Отмене.
8. Для Пари «хозяева — гости» принимают участие матчи одного игрового дня, и только матчи, указанные в текущей Линии. Если хотя бы в одном из матчей не сыграно 8,5–9 иннингов, по Пари по данной позиции происходит Отмена. Расчет Пари определяется как сумма ранов, набранных хозяевами, против суммы ранов, набранных гостями (в случае ничьей расчет Пари происходит с Коэффициентом, равным «1»).
9. Предлагаются следующие виды Пари на бейсбол:

### **1. Победитель**

### **2. Тотал**

Если в Результате матча суммарное количество набранных ранов равно тоталу Пари, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1». Аналогично для индивидуального тотала команды или игрока. Пари заключаются с учетом дополнительных иннингов.

### **3. Форa**

Если форa имеет только две опции (только «Форa 1» либо «Форa 2», без опции «Ничья»), в случае равного счета с учетом форы, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1». Пари рассчитываются исходя из официального счета после 9 (девяти) иннингов (8,5 (восемь с половиной) иннинга, если ведет команда хозяев). Если для завершения игры потребуются дополнительные иннинги, Пари будут рассчитываться исходя из итогового официального счета. Если игра будет завершена раньше, все Пари подлежат Отмене. Исключение: если игра завершается ввиду большого отрыва одной из команд, все Пари на данную позицию остаются в силе. В случае равного счета с учетом форы, расчет Пари происходит с Коэффициентом, равным «1» (вне зависимости от того, на какой период матча предлагается заключить Пари).

### **4. Тотал ранов для указанной команды**

Предлагается отгадать, будет ли число набранных данной командой ранов больше либо меньше указанного параметра. Если в Результате матча суммарное количество набранных ранов равно тоталу Пари, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1». Пари рассчитываются исходя из официального счета после 9 (девяти) иннингов (8,5 (восемь с половиной) иннинга, если ведет команда хозяев). Если для завершения игры потребуются дополнительные иннинги, Пари будут рассчитываться исходя из итогового официального счета. Если игра будет завершена раньше, все Пари подлежат Отмене.

### **5. Тотал нечет/чет**

Пари рассчитываются исходя из официального счета после 9 (девяти) иннингов (8,5 (восемь с половиной) иннинга, если ведет команда хозяев). Если для завершения игры потребуются дополнительные иннинги, Пари будут рассчитываться исходя из итогового официального счета. Если игра будет завершена раньше, все Пари подлежат Отмене. Если счет 0:0, все Пари на данную позицию рассчитываются как чет.

### **6. Какая команда первой совершит ран**

Если счет 0:0, все Пари на данную позицию подлежат Отмене.

### **7. Какая команда последней совершит ран**

Если счет 0:0, все Пари на данную позицию подлежат Отмене.

### **8. Какая команда совершит следующий ран**

Если следующей пробежки в матче не было (в том числе в случае, если матч был прерван), Пари на данную позицию подлежат Отмене. Если матч был прерван после того, как состоялась следующая пробежка, все Пари на данную позицию остаются в силе.

### **9. Тотал 1-й иннинг: меньше/больше 0,5 (ноль целых пять десятых)**

Для расчета Пари первый иннинг в матче должен быть сыгран полностью.

### **10. Исход 1 иннинга**

Для расчета Пари первый иннинг в матче должен быть сыгран полностью.

### **11. Игра «хозяева — гости»**

В игре принимают участие матчи одного игрового дня. Если хотя бы в одном из матчей не сыграно 8,5 (восемь с половиной) – 9 (девять) иннингов по Пари, то Пари подлежат Отмене. Расчет Пари определяется как сумма ранов, набранных хозяевами, против суммы ранов, набранных гостями (в случае ничьей происходит Отмена при Пари на победу).

### **12. Чемпионы дивизиона**

Если игровой сезон сокращен по каким-либо причинам, все Пари будут рассчитываться на основе того, какая из команд будет признана чемпионом дивизиона соответствующим руководящим органом.

### **13. Могут быть предложены другие виды Пари, не указанные выше.**

## **Бокс/Единоборства**

1. Если поединок перенесен и будет проводиться не позднее 24 часов после изначально запланированной даты проведения, то все ранее заключенные Пари действительны на вновь организованный поединок. Если в течение 24 часов после запланированной даты проведения поединок не состоялся, тогда все заключенные Пари считаются Недействительными и подлежат Отмене. Если боксёрский поединок прерван или приостановлен более чем на 24 часа, расчет всех Пари на этот поединок рассчитываются с Коэффициентом, равным «1».

2. Если решение об исходе поединка не может быть принято или поединок прекращается без вынесения решения о Результате, все Пари подлежат расчету с Коэффициентом «1».
3. Результат, объявленный по завершению поединка, является окончательным. Это касается повторного пересчета очков, занесенных судьями в протоколы. Если Исходом поединка объявляется «техническая ничья», выигрышным Исходом считается «ничья».
4. Поединок считается начавшимся после первого гонга. При игре на победу одного из участников понятие «победа» подразумевает победу по очкам, победу нокаутом (КО), победу техническим нокаутом (ТКО), дисквалификацию (DQ) соперника или его отказ.
5. Понятие «победа по очкам» означает победу, одержанную по решению судей после окончания всех раундов боя.
6. Если запланированное количество раундов изменилось, то все Пари на Результат боя остаются действительными, а Пари на количество раундов подлежат Отмене.
7. Если один из участников боя заменен другим участником, все Пари на данный поединок подлежат Отмене.
8. Пари на раунд: Пари заключаются на раунд, в котором завершится поединок. Если кто-либо из боксеров не выходит на следующий раунд, то предшествующий заверченный раунд считается «победным» Результатом в данном виде Пари.
9. Нокдаун /отсчет времени в раунде: для данного вида Пари учитываются только нокдауны, в результате которых судья открывает отсчет времени, или если судья сам инициирует отсчет времени (падения на скользком полу и другие схожие инциденты в расчет не принимаются).
10. Тотал раундов — предлагается угадать, будет ли количество начавшихся раундов больше или меньше указанного значения. 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, Пари на общее количество состоявшихся раундов будут рассчитаны с Коэффициентом "1".
11. Все Пари на бой рассчитываются на основании официального Результата, определяемого уполномоченной организацией сразу после окончания поединка. Все последующие изменения (например, дисквалификация или изменение Результата) не принимаются в расчет.
12. Если в Линии предлагаются только Пари на победу первого или второго бойца, а бой заканчивается вничью, все Пари на победу любого из бойцов подлежат Отмене.

## **Велоспорт**

1. Все участники должны пройти стартовую Линию соответствующего этапа, чтобы Пари остались в силе. В противном случае Пари подлежат расчету с Коэффициентом «1». Все Пари рассчитываются согласно официальным спискам классификации, опубликованным соответствующими руководящими органами гонок во время представления на подиуме. Последующие дисквалификации и / или апелляции не повлияют на уже рассчитанные Исходы.
2. **«Кто выше»:** в предлагаемых парах необходимо определить спортсмена (команду), который будет выше в итоговом протоколе. Если один или оба спортсмена не стартовали, то Пари подлежат расчету с Коэффициентом «1». Если оба велосипедиста стартуют, но не заканчивают указанное мероприятие / этап, то Пари будут считаться едействительными. Если оба велосипедиста стартуют, и только один не финиширует, тогда велосипедист, который успешно завершает мероприятие / этап, будет считаться победителем.

## **Гэльский футбол**

1. Все Пари на матч принимаются на основное время (включая компенсированное время). Дополнительное время не учитывается, если не указано иное.
2. Чтобы все Пари были действительными, матч должен быть сыгран полностью, за исключением случаев, когда Результаты Исходов уже определены на момент остановки матча.
3. Если матч был перенесен, прерван или приостановлен и не был завершён в тот же день, все Пари, кроме Пари, Исход которых был однозначно определен к моменту остановки игры, рассчитывается с Коэффициентом, равным «1».

4. Если место проведения матча, изначально заявленное в Линии, изменяется, Пари остаются в силе, при условии, что команда хозяев по-прежнему указана как таковая. Если команды хозяев и гостей меняют местами, расчет всех Пари производится с Коэффициентом, равным «1».
5. Если одна из команд не принимает участие в игре, все Пари на матч будут аннулированы.

### **Дартс**

1. Если матч был прерван и не доигран в течение 24 часов, по всем Пари на данный матч, кроме Пари, Исход по которым однозначно определен к моменту остановки игры, происходит Отмена.
2. Если матч был отменен или перенесен по любой причине более чем на 24 часа, все Пари на него подлежат Отмене.
3. Если матч прерван или сокращен, победителем матча признается участник, прошедший в следующий раунд, либо объявленный победителем матча согласно решению судей. Пари на остальные Исходы подлежат Отмене, если в Правилах не указано иное. Пари, Исход которых однозначно определен к моменту остановки матча, признаются состоявшимися и остаются в силе.

### **Зимние виды спорта**

- Биатлон;
- Бобслей;
- Лыжные гонки;
- Фристайл/лыжная акробатика;
- Сани;
- Лыжное двоеборье;
- Конькобежный спорт;
- Скелетон;
- Прыжки с трамплина.;

1. В случае изменения дистанции, количества раундов соревнований, а также в случае изменения места проведения соревнований все Пари на данное Событие подлежат Отмене.
2. В случае переноса времени старта События более чем на 24 (двадцать четыре) часа все Пари на Событие подлежат Отмене.
3. Если Событие было прервано и не возобновлено в течение 24 (двадцати четырех) часов с момента остановки, все Пари на данное Событие, кроме Пари, Исход которых однозначно определен к моменту остановки гонки, подлежат Отмене.
4. Если после остановки Событие было возобновлено на ином треке (трассе), все Пари, заключенные на данное Событие, кроме Пари, Исход которых однозначно определен к моменту остановки гонки, подлежат Отмене.
5. Места спортсменов определяются по официальному итоговому протоколу, опубликованному сразу после окончания гонки. Изменения в протоколе соревнования, связанные с дисквалификацией спортсменов после гонки, букмекерской конторой в расчет не принимаются.
6. Предлагаются следующие виды Пари на зимние виды спорта:

#### **1. Пари на победителя соревнования**

Победителем считается спортсмен, который занял в итоговом протоколе первое место. Если спортсмен не вышел на старт соревнования, производится Отмена пари.

#### **2. Топ-3**

Необходимо отгадать, кто из участников финиширует в топ-3. Если спортсмен не вышел на старт соревнования, производится Отмена пари.

#### **3. Сравнение спортсменов**

В предложенных парах необходимо назвать спортсмена, который выступит лучше. При этом лучшим считается спортсмен, который занял в итоговом протоколе более высокое место. Расчет Пари происходит на основании официального протокола, публикуемого руководящим органом/федерацией соответствующих соревнований сразу после завершения соревнования. Изменения в протоколе соревнования, связанные с дисквалификацией спортсменов после соревнования, букмекерской конторой в расчет не принимаются. Если

оба спортсмена сошли с дистанции, то все Пари подлежат Отмене. Если один из спортсменов не закончил соревнование, при расчете Пари по данной позиции считается, что его соперник занял место выше.

#### **4. Могут быть предложены другие виды Пари, не указанные выше.**

#### **Керлинг**

1. В случае переноса матча более чем на 24 часа, все Пари подлежат Отмене.
2. Правила матча (двустороннего): Пари рассчитываются только после того, как завершен матч или проигрывающая команда признала свое поражение. Все Пари рассчитываются по официальным результатам (в очках), после того, как матч будет завершен, при этом учитываются также дополнительные энды.
3. Если в матче сыграно менее 6 эндов, все Пари рассчитываются возвратом.
4. Пари на окончание матча (Точный счет): Данные Пари относятся к прогнозу точного финального счета по завершению эндов.
5. Победитель энда: Данные Пари заключаются на победителя в определенном энде. Указанный энд должен быть завершен, чтобы можно было рассчитывать Пари.

#### **Крикет**

1. Если место проведения матча, изначально заявленное в Линии, изменяется, Пари остаются в силе, при условии, что команда хозяев по-прежнему указана как таковая. Если команды хозяев и гостей меняют местами, расчет всех Пари производится с Коэффициентом, равным «1».
2. В матчах, затронутых неблагоприятными погодными условиями, Пари будут рассчитываться на основе официальных правил соревнования со следующим исключением: если решение принимается на основании боул-аута, либо подбрасыванием монеты, то все Пари подлежат Отмене.
3. Если матч отменен и не будет воспроизведен повторно в течение 24 часов после объявленного времени начала все Пари на него будут аннулированы.
4. Если матч отменен из-за внешнего вмешательства, то Пари будут аннулированы, если только победитель не будет объявлен на основании официальных правил соревнований.
5. В случае смены соперника от заявленного, все Пари на этот матч аннулируются.
6. Если Исход на ничью не был предусмотрен, и официальные правила соревнований не определяют победителя, то применяются правила ничьей, в соревнованиях, где чаша или супер-овер определяет победителя, тогда Пари будут рассчитываться на основании официального Результата.
7. Результатом матча является ничья, когда счета равны по окончании игры, но только если сторона, бьющая последний, завершила свои иннинги (т.е. все иннинги завершены, или, в крикете с ограниченным количеством оверов, установленное количество оверов было сыграно или игра окончательно остановлена из-за погоды или плохого освещения).

#### **Пляжный волейбол**

1. Если начавшийся матч не завершен, то те Исходы, которые однозначно определены принимаются для расчётов Пари. Все остальные Пари подлежат Отмене.
2. Если один из заявленных участников заменен до старта соревнования другим, все Пари подлежат Отмене.
3. Форa и тотал указываются в очках, если в Линии не указано иное.
4. Пари «Победитель». Победителем считается команда, занявший первое место в турнире. В случае если команда откажется выступить в турнире до его начала, Пари подлежат Отмене. Пари на победителя турнира сохраняются до конца турнира.

#### **Пляжный футбол**

1. Все Пари на матч принимаются на основное время (включая компенсированное время). Дополнительное время не учитывается, если не указано иное.
2. Все Пари рассчитываются на основании Результата по окончании основного времени матча, если не указано иное. Дополнительный период и серия пенальти учитываются только в Пари на победителя матча, выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п.

#### **Регби-лига, Регби-союз**

1. Все Пари на матч принимаются с учетом овертайма, если не указано иное.

2. Если матч прерван после 55 минут и не доигран в тот же день, то, независимо от того, будет ли игра завершена позже, Пари будет рассчитаны по текущему счету.

3. Если матч был прерван до завершения 55 минут и не доигран в тот же день, по всем заключенным Пари на такой матч производится расчет с Коэффициентом, равным «1», кроме Пари, Исход которых был однозначно определен к моменту остановки матча.

4. В случае переноса времени начала матча более чем на 24 часа все Пари подлежат Отмене. Исключение: если при переносе матча сразу же была назначена новая дата и время проведения матча, согласно которым матч будет проведен в течение той же игровой недели, что и ранее планировалось (с понедельника по воскресенье, время GMT), все Пари на данный матч остаются в силе.

5. Предлагаются следующие виды Пари на регби:

**1. Победитель**

**2. Тотал**

**3. Форa**

**4. Двойной шанс**

**5. Кто пройдет в следующий раунд**

Пари рассчитывается только после завершения последнего матча в серии данного раунда турнира с участием указанных команд.

Пари является выигрышным только в случае выхода указанной команды в следующий раунд соревнований, вне зависимости от того, с каким Результатом завершился какой-либо промежуточный матч / временной отрезок данного раунда соревнований.

Судебные и другие решения об отмене/изменении Результатов турнира, принятые после окончания данного раунда соревнований, в расчет не принимаются.

**6. Индивидуальный тотал для указанной команды**

Предлагается отгадать, будет ли число забитых данной командой голов больше либо меньше указанного параметра.

Если в результате матча суммарное количество забитых голов равно тоталу Пари, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

Учитываются только голы, забитые в ворота команды-соперника и официально засчитанные судьей.

Все голы, забитые командами в свои ворота, считаются как голы, забитые командой-соперником.

**7. Победитель турнира**

Пари рассчитывается только после завершения финального матча турнира по фактически зафиксированному Результату на момент окончания турнира.

Судебные и другие решения об отмене/изменении Результатов турнира, принятые после окончания данного раунда соревнований, в расчет не принимаются.

Если команда, на которую было заключено Пари, не прошла квалификацию к данному турниру, была дисквалифицирована или отказалась от участия в соревновании, все Пари на данную команду считаются проигравшими.

**8. 1-я Половина/Матч**

Предлагается отгадать Результат первого тайма и всего матча.

В Линии на первом месте ставится Результат первого тайма, на втором — всего матча.

**9. Кто забьет первый гол в матче**

Выигрывают Пари на спортсмена, забившего первый засчитанный гол в матче.

Если во время матча спортсмен не выходил на поле, по всем Пари на него по данной позиции производится Отмена.

Если первый гол забит спортсменом, который не был представлен в Линии, все Пари на данную позицию считаются проигравшими. Исключением являются Пари на игроков, которые не вышли на поле к моменту первого гола. По таким Пари производится Отмена.

Если первый гол — автогол (даже если он забит игроком, на которого заключались Пари), все Пари на данную позицию считаются проигравшими. Исключением являются Пари на спортсменов, которые не вышли на поле к моменту первого гола. По таким Пари осуществляется Отмена.

**10. Кто забьет последний гол в матче**

Выигрывают Пари на спортсмена, забившего последний засчитанный гол в матче.

Если во время матча спортсмен не выходил на поле, по всем Пари на него по данной позиции производится Отмена.

Если последний гол забит спортсменом, который не был представлен в Линии, все Пари на данную позицию считаются проигравшими. Исключением являются Пари на игроков, которые не принимали участие в данном матче. По таким Пари производится Отмена.

Если последний гол — автогол (даже если он забит игроком, на которого заключались Пари), все Пари на такой Исход считаются проигравшими. Исключением являются Пари на игроков, которые не вышли на поле к моменту последнего гола. По таким Пари производится Отмена.

#### **11. Точный счет матча**

Предлагается угадать точный счет матча.

Если точный счет по Результатам матча не является одной из опций, предлагаемых в Линии, все Пари на данную позицию считаются проигравшими.

#### **12. С каким преимуществом будет выигран матч**

Необходимо угадать, какая команда и с каким преимуществом в счете выиграет данный матч, или же матч закончится вничью.

#### **13. Могут быть предложены другие виды Пари, не указанные выше.**

### **Снукер**

1. Пари на Результат матча. В случае остановки матча игрок, прошедший в следующий раунд, считается победителем, если завершен по крайней мере один фрейм.

2. Пари на тотал фреймов, форы фреймов и специальные Пари. Данные Пари 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 Пари на тотал фреймов, форы фреймов и специальные Пари будут рассчитаны с Коэффициентом «1», кроме случаев, когда Результат Пари уже определён.

3. Если матч прерван или приостановлен более чем на 24 часа, все Пари на этот матч подлежат Отмене, за исключением случаев, когда Результаты Пари уже определены на момент остановки матча. Если же он будет доигран в течение 24 часов, все Пари на этот матч остаются в силе.

4. В случае переноса игры более чем на 24 часа все Пари подлежат Отмене.

5. 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», за исключением случаев, когда Результаты Пари уже определены на момент остановки матча.

6. Пари на победителя турнира. В случае если игрок откажется выступать на турнире до его начала, расчет Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

7. Пари на «n-й фрейм: Первый цветной шар в лузе». Надо отгадать какого цвета будет первый заброшенный шар среди цветных шаров (желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый, черный) в фрейме.

8. Пари на точный счет. В случае, если матч начался, но не завершился по какой-либо причине, или матч вообще не начался, все Пари будут возвращены.

### **Флорбол**

1. Все Пари рассчитываются на основании Результата по окончании основного времени матча (60 минут игры, 3 тайма по 20 минут), если не указано иное.

2. Дополнительное время и штрафные удары учитываются только в Пари на выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п.

3. Если матч отменен или перенесен по любой причине более чем на 24 часа, то все Пари подлежат Отмене.

4. Если матч прерван или приостановлен и не завершен в течение 24 часов, все Пари, кроме Пари, Исход которых был однозначно определен к моменту остановки игры, подлежат расчету с Коэффициентом, равным «1».

### **Футзал**

1. Пари заключаются на основное время, без учета дополнительного времени и серии пенальти, кроме специально оговоренных случаев. Основное время включает компенсированное арбитром время, Пари на События в каждом тайме учитывают компенсированное судьей время каждого из таймов.

2. Дата и время начала События, указываемые в Линии, носят ориентировочный характер. При расчете Пари принимается фактическое время начала События, которое определяется на основании официальных документов организации, проводящей такое мероприятие. Если игра перенесена, все Пари будут

действительны в течение 24 часов. В случае отмены более чем на 24 часа, все Пари подлежат расчету с Коэффициентом, равным «1».

3. Если матч прерван до достижения полного времени и не завершён в тот же день, Пари на Исход матча подлежат Отмене, за исключением тех Пари, Исход которых уже был определен на момент отмены матча.

4. Если место проведения матча, изначально заявленное в Линии, изменяется, все Пари подлежат Отмене.

5. Все Пари рассчитываются на основании Результата по окончании основного времени матча (40 минут игры, 2 тайма по 20 минут), если не указано иное.

6. Дополнительное время и серия пенальти с 6-метровой отметки учитываются только в Пари на выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п.

### **Хоккей на траве**

1. Все Пари рассчитываются на основании Результата по окончании основного времени матча (70 семьдесят минут игры, 2 тайма по 35 минут или 4 тайма по 17 минут 30 секунд), если не указано иное.

2. Дополнительное время и серия пенальти учитываются только в Пари на выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п.

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

### **Хоккей с мячом**

1. Все Пари предлагаются на основное время матча (90 минут игры, 2 тайма по 45 минут или 3 тайма по 30 минут), если не указано иное.

2. Дополнительное время учитывается в Пари на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п.

3. Если формат матча по каким-либо причинам изменен с 2 x 45 минут на 3 x 30 минут, то все Пари остаются в силе, за исключением Пари, относящихся либо к первому, либо ко второму тайму;

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

5. Если место проведения матча, изначально заявленное в Линии, изменяется, Пари остаются в силе, при условии, что команда хозяев по-прежнему указана как таковая. Если команды хозяев и гостей меняют местами, расчет всех Пари производится с Коэффициентом, равным «1».

### **Шахматы**

1. Все Пари рассчитываются согласно официальным источникам игры.

2. Если игра была отложена все Пари на данную игру остаются в силе до конца турнира.