



«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ООО «Букмекер Паб»
И. И. Хомченко
«17» января 2018 г.



ПРАВИЛА азартных игр

2018 г.

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «БУКМЕКЕР ПАВ»

ПРАВИЛА АЗАРТНЫХ ИГР.

Данные Правила азартных игр (далее по тексту – Правила) служат для определения порядка проведения азартных игр, заключения пари, расчета пари, определения и выплаты выигрышей, разрешения спорных вопросов. Данные Правила регулируют все иные отношения между Букмекерской конторой и клиентом – согласно законодательству Российской Федерации, и в соответствии с Гражданским Кодексом, Федеральным законом от 29 декабря 2006 г. № 244—ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации».

1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНЫ.

- 1.1. Азартная игра - основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное с Букмекерской конторой в соответствии с настоящими Правилами.
- 1.2. Пари - азартная игра, при которой исход основанного на риске соглашения о выигрыше, заключаемого двумя или несколькими участниками пари между собой либо с организатором данного вида азартной игры, зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет.
- 1.3. Ставка - денежные средства, передаваемые участником азартной игры Букмекерской конторе (за исключением денежных средств, признаваемых в соответствии с настоящими Правилами интерактивной ставкой) и служащие условием участия в азартной игре в соответствии с настоящими Правилами.
- 1.4. Интерактивная ставка - денежные средства, в том числе электронные денежные средства, передаваемые с использованием электронных средств платежа центром учета переводов интерактивных ставок букмекерских контор или тотализаторов организатору азартных игр в букмекерской конторе или тотализаторе по поручениям участников данных видов азартных игр и служащие условием участия в азартной игре в соответствии с настоящими Правилами.
- 1.5. Выигрыш - денежные средства или иное имущество, в том числе имущественные права, подлежащие выплате или передаче участнику азартной игры при наступлении результата азартной игры, предусмотренного настоящими Правилами.
- 1.10. Участник азартной игры - физическое лицо, достигшее возраста восемнадцати лет, принимающее участие в азартной игре и заключающее основанное на риске соглашение о выигрыше.
- 1.12. Букмекерская контора - игорное заведение, в котором организатор азартных игр заключает пари с участниками данного вида азартных игр;
- 1.13. Сайт Букмекерской конторы - официальный сайт Букмекерской конторы, имеющий доменное имя 1xstavka.ru (в т.ч. и мобильная версия) и мобильные приложения.
- 1.18. Процессинговый центр букмекерской конторы - часть игорного заведения, в которой организатор азартных игр проводит учет ставок, принятых от участников данного вида азартных игр, проводит на основе информации, полученной от центра учета переводов интерактивных ставок букмекерской конторы, учет интерактивных ставок, принятых от участников данного вида азартных игр, фиксирует результаты азартных игр, рассчитывает суммы подлежащих выплате выигрышей, осуществляет представление информации о принятых ставках, интерактивных ставках и о рассчитанных выигрышах в пункты приема ставок букмекерской конторы и в центр учета переводов интерактивных ставок букмекерских контор;

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

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

1.22. Линия – перечень событий и их исходов с коэффициентами выигрыша, и возможно с дополнительной (вспомогательной) информацией о событии, его исходах (регламенте соревнования, максимальной ставке, возможном виде ставки (пари) и прочее) предлагаемых Букмекерской конторой для заключения пари;

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

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

1.25. Отмена или возврат ставки (пари) – несостоявшееся, или не закончившееся по каким-либо причинам пари, а также пари, рассчитанное Букмекерской конторой с коэффициентом «1» в соответствии с настоящими Правилами.

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

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

1.28. Пользователь Личного кабинета – участник азартной игры, клиент (игрок) (см. п. 1.10).

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

2.1. Букмекерская контора принимает ставки или заключает пари на любые события. Прием ставок и выплата по ним выигрышей в кассе пункта приема ставок осуществляются при предъявлении участником азартной игры (клиентом) документа, удостоверяющего его личность.

2.2. Ставки принимаются у лиц, согласных с предлагаемыми Букмекерской конторой настоящими Правилами. Любая ставка, сделанная клиентом, а также согласие клиента на заключение пари с Букмекерской конторой, является безусловным подтверждением того, что клиент знает настоящие Правила и с ними согласен, а также достижение Клиентом совершеннолетия и наличие соответствующей правоспособности. Букмекерская контора имеет право рассчитать с коэффициентом «1» ставку или пари, сделанные с нарушением настоящих Правил. Букмекерская контора не несет ответственности относительно того, когда именно ей стало известно, либо установлено впоследствии, что ставки, пари были сделаны с нарушением Правил.

2.2.1 Ставки не принимаются, а сделанные ставки, заключённые пари подлежат отмене:

- у лиц, не достигших на момент приема ставки 18 лет;
- у лиц, являющихся участниками событий, на которые делаются ставки (спортсмены, тренеры, судьи, владельцы или функционеры клубов и иных лиц, имеющих возможность повлиять на исход события), а также у лиц, действующих по их поручению;
- у лиц, представляющих интересы других букмекерских контор;

- у других лиц, чье участие в соглашении с Букмекерской конторой запрещено действующим законодательством или настоящими Правилами.
- 2.2.2. Пользователь, клиент Личного кабинета несет всю полноту ответственности за сохранение своих Авторизационных данных в тайне. Пользователю Личного кабинета запрещается сообщать Авторизационные данные третьим лицам, в том числе родственникам, знакомым. Пользователю Личного кабинета запрещается предоставлять, разрешать третьим лицам использовать свой Личный кабинет, позволять совершать в Личном кабинете любые действия, операции (заключать пари, давать распоряжения и т.д.). В случае использования третьими лицами Авторизационных данных Пользователя Личного кабинета, а также при повторной регистрации Клиента, в том числе с использованием другого логина, Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в заключении пари, рассчитать уже заключенные пари с коэффициентом – «1», отказать в выплате выигрыша по таким пари.
- 2.3. Условия приёма ставок, или пари (коэффициенты, форы, тоталы, ограничения по максимуму ставки и т.д.) могут быть изменены в любой момент, при этом условия ранее сделанных ставок, или пари остаются неизменными, за исключением случаев «продажи купона», а также в соответствии с настоящими Правилами. Перед заключением пари клиент должен самостоятельно выяснить все изменения в текущей Линии.
- 2.4. Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в приёме ставки любому лицу без объяснения причин.
- 2.5. В случае ошибок работников Букмекерской конторы, опечатки в Линии или технического, программного сбоя, а также при несоответствии коэффициентов в Линии вероятности исхода события, при наличии предположения о вмешательстве в результат события, а также при необычных, подозрительных ставках, пари – не соответствующих общепринятой практике, при отступлении от настоящих Правил при приёме ставок, а также при других аргументах, подтверждающих некорректность ставок, Букмекерская контора оставляет за собой право объявить ставки, пари на таких условиях недействительными и рассчитать возвратом ставки, пари с коэффициентом «1».
- 2.5.1. Несоответствие коэффициентов в Линии вероятности исхода события определяется согласно внутренним критериям Букмекерской конторы и разделу 9 данных Правил. На решение Букмекерской конторы могут влиять не учтенные при определении такой вероятности обстоятельства, повлиявшие на вероятность исхода и/или недопустимая по мнению Букмекерской конторы разница между вероятностью исхода определенного ею, и вероятностью исхода определённого другой букмекерской конторой (другими букмекерскими конторами), а также при других условиях, признаваемых Букмекерской конторой – несоответствием коэффициентов в Линии вероятности исхода события.
- 2.5.2. Букмекерская контора ни при каких обстоятельствах не несет ответственности перед клиентом за какие-либо косвенные, побочные или случайные убытки или ущерб (в том числе упущенную выгоду), даже в случае, если Клиент был уведомлен о возможности возникновения таких убытков или ущерба.
- 2.6. При внесении изменений в настоящие Правила, ставки, принятые начиная с указанной даты изменений, действуют согласно изменённым Правилам.
- 2.8. Зарегистрированный Клиент не может пройти повторную регистрацию как новый Клиент (под новым именем, с новым адресом электронной почты и т.д.). В случае нарушения этого правила Букмекерская контора оставляет за собой право задержать на время, необходимое для разбирательства, любые действия, отношения с Клиентом (заключение или расчет ставок, пари и т.д.), а в случае подтверждения факта повторной регистрации рассчитать все сделанные ставки, пари с коэффициентом «1».
- 2.9. Сбой связи при передаче информации о заключаемом пари в процессинговый центр Букмекерской конторы или наоборот, и при получении Клиентом подтверждения о

принятии ставки, пари является (может являться) основанием для её отмены только по решению Букмекерской конторы.

2.10. Выигрыш в пункте приема ставок производится только при предъявлении Клиентом документа, удостоверяющего его личность и квитанции Букмекерской конторы, оформленной на бумажном носителе. На квитанции должна явственно читаться вся информация о ставке, номер квитанции, присутствовать штрих-код и буквенный код квитанции. В противном случае квитанции к оплате не принимается, и претензии не рассматриваются.

2.11. Только результаты событий, объявленные Букмекерской конторой, являются основанием для расчёта ставок и определения выигрышей. Претензии по результатам событий, а также любые другие спорные вопросы принимаются в течение 10 календарных дней с момента завершения события, даты расчета ставки, пари на основании письменного заявления Клиента. К претензии должны быть приложены документы, подтверждающие и обосновывающие заявленные в ней требования. Претензии будут рассматриваться только в пакете с официальными документами соответствующих организаций, проводящих такое событие. Результаты событий, объявленные другими букмекерскими конторами не являются должными источниками информации и Букмекерской конторой во внимание не принимаются. При отсутствии достаточных для обоснования указанных в претензии требований претензия подлежит возврату без рассмотрения. Претензии по расчету «Cyber-Live» принимаются в течение 72 часов с момента завершения игры.

Ставки на чемпионаты регионов (футбол, футзал, хоккей и т.д) могут рассчитываться в течение 7 дней (после публикации таких результатов в официальных источниках таких соревнований). В случае неявки одной из команд, присуждении ей технического поражения, ставки, пари рассчитываются с коэффициентом «1».

2.13. Букмекерская контора имеет право отказать в получении выплаты без заключения пари на сумму совершенных интерактивных ставок. Клиенту запрещается без заключения пари на сумму совершенных интерактивных ставок оформлять запрос на получение выплаты.

2.14. Если клиент совершает мошеннические действия против Букмекерской конторы, то Букмекерская контора оставляет за собой право пресечь такие действия путём:

- отмены ставок, пари, сделанных таким путём;
- обращения в правоохранительные органы или суд, о факте совершения мошеннических действий Клиентом.

2.14.1 Букмекерская контора оставляет за собой право задержать на время, необходимое для разбирательства, любые действия, отношения с Клиентом (заключение или расчет ставок, пари и т.д.) и рассчитать ставки, пари с коэффициентом «1», если будет предположение о том, что:

- Клиент обладал информацией об итоговом результате события;
- Клиент имел возможность оказать влияние на результат события, являясь непосредственным участником матча (спортсменом, судьей, тренером и т.д.) или лицом, действующим по их поручению;
- ставки, пари сделаны группой, действующей согласованно (синдикатом), с целью обойти, превысить установленные Букмекерской конторой ограничения;

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

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

3. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПРИЕМА СТАВОК И ВЫПЛАТЫ ВЫИГРЫШЕЙ.

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

3.2. Минимальная ставка на событие определяется Букмекерской конторой на каждое событие отдельно и зависит от вида спорта и события.

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

3.4. Максимальный выигрыш на одну ставку равен 1 000 000 (один миллион) рублей.

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

3.6. Приём повторных ставок на один исход или комбинацию исходов от одного клиента может быть ограничен по решению Букмекерской конторы.

3.7. Информация об условиях ставки считается зарегистрированной в процессинговом центре после выдачи клиенту квитанции и получения от клиента денежных средств, или же оформлении пари на сайте Букмекерской конторы. Зарегистрированная информация об условиях ставки, пари отмене не подлежит, за исключением случаев, указанных в настоящих Правилах, Правилах приема ставок и выплаты выигрышей и Правил посещения игорного заведения.

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

3.9. Информация об условиях ставки принимается до начала события; дата, время начала событий и комментарии, указанные в линии, являются ориентировочными. Исключение составляет информация об условиях ставки на «Live» события, т. е. ставки по ходу матча. Такая информация и ставка, осуществленная в соответствии с ней, считаются действительными до окончания матча.

3.10. В случае, если по каким-либо причинам информация об условиях ставки передана клиентом после фактического начала события, то такая информация не может быть зарегистрирована, и ставка, пари не может быть осуществлена, а если по какой-либо причине такая ставка, пари совершена (-о), то ставка, пари подлежит отмене (см. п. 1.25.). Исключение составляет информация об условиях ставки, пари на «Live-ставка».

3.11. Включенная в любой вид ставок, состоящая из одновременного прогноза на несколько исходов событий отмененная, возвращенная ставка или пари - признанная нарушающей настоящие Правила, исключается из любого вида такой ставки.

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

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

3.14. Любые события будут считаться перенесёнными, отменёнными только при наличии сведений из официальных документов организаций, проводящих такое событие или спортивное соревнование, официальных сайтов спортивных федераций, сайтов спортивных клубов и т.п. Если какое-либо событие не завершено, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (исход 1 периода, первый забитый гол, его автор и т.д.) или регламентированы пунктами настоящих Правил по видам спорта о минимальном количестве сыгранного времени для того, чтобы ставки были

действительными - принимаются для расчётов по пари. По всем остальным ставкам, пари расчет производится с коэффициентом «1».

Пример: во всех матчах игрового дня 1 тайм (период и т.п.) был сыгран, но один матч игрового дня был отменен в начале 2 тайма (периода и т.п.). Ставки, пари на результат 1 тайма (периода) «Хозяева-Гости» считается однозначно определенным.

3.15. Ставка, пари подлежит отмене, если Клиент заведомо вводил в заблуждение персонал (сотрудников Букмекерской конторы), представляя им ложные сведения и требования в отношении своего возраста, гражданства, приёма ставок, выплаты выигрыша, результата события и иные сведения, и требования подобного характера. Вышеуказанные случаи действуют в отношении любого Клиента, или его представителя.

3.16. В случае, неучастия команды или игрока в матче, ставки, пари на команду или игрока в таком матче рассчитываются с коэффициентом «1». С коэффициентом «1» также рассчитываются ставки, пари на команду или игрока в соревновании, чемпионате, в котором участия команда или игрок не принимали вовсе, если настоящими Правилами или Линией не оговорено другое.

3.17. Правило «Одновременный финиш» — исход на победителя, в котором победителем будет объявлено более одного участника события, вопреки предполагаемому, ожидаемому единственному победителю. В случае объявления двух победителей, при расчете такой ставки или пари коэффициент выигрыша (КфВ) будет уменьшен по формуле: $[(КфВ - 1) / 2] + 1$. Если будет объявлено более трёх победителей, то по ставкам, пари будет произведен расчет с коэффициентом «1». Данное правило не распространяется на тип ставок «Кто выше».

3.18. Букмекерская контора предлагает «Пари в один клик». Во время использования «Пари в один клик» коэффициенты могут изменяться, а заключение пари произойдет с установленным на такой момент Букмекерской конторой коэффициентом. При этом, уведомление об изменении коэффициента до Клиента не доводится, что позволяет значительно сократить время заключения пари. Претензии по изменению коэффициента в большую или меньшую сторону не будут приниматься. Букмекерская контора предоставляет возможность заключать пари в один клик, однако не несет ответственности за возможные убытки, причиненные вследствие любого использования этой функции.

3.19. Выигрышная квитанция действительна к выплате в течение 30 дней с момента определения результата последнего события в такой квитанции.

3.20. Принятые сокращения в названии событий:

- УГЛ - угловые
- ЭЙС - эйсы
- УД- удаления
- ШВ - штрафное время
- ЖК - желтые карточки
- ЖКК- карточки (желтые и красные карточки)
- ПРМ - промахи
- УСВ - удары в створ ворот
- ОФС - оффсайды
- ФОЛ - фолы
- БР - броски в створ ворот
- ДСТ - дополнительные ставки
- СИ- серия игр
- ЗШБ - забитые штрафные броски
- ЗДБ - забитые двухочковые броски
- ЗТБ - забитые трехочковые броски
- ПДБ- подборы
- ПАС - результативные передачи

- ПОТ - потери
- БШ- блок-шоты
- ДО- двойные ошибки
- ШиП - штанги и перекладкины

4. ВИДЫ СТАВОК.

Букмекерская контора предлагает следующие виды ставок:

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

4.2. «Экспресс» – ставка, пари, получение выигрыша по которому возможно только в случае верно угаданных, полностью независимых друг от друга, результатов «экспресса». Коэффициент «экспресса» получается путем умножения коэффициентов исходов всех событий, вошедших в этот «экспресс». «Экспресс» считается выигранным, если верно угаданы исходы всех включенных в «экспресс» событий. Хотя бы один не угаданный исход означает проигрыш всего «экспресса».

4.2.1. «Live – ставка» - ставка, пари, которые принимаются по ходу события, на предлагаемые исходы, результат которых ещё не определен. Коэффициенты исходов такого события постоянно изменяются, увеличиваются, или уменьшается, отображая развитие, или предполагаемое развитие происходящего в событии. «Live-ставка» принимается на основные и дополнительные исходы. Можно делать одиночные «Live-ставки», а также экспресс «Live-ставки». Букмекерская компания не несёт ответственности за неточности в текущих результатах событий, по которым принимаются «Live-ставки». «Live-ставка» не может быть отредактирована или удалена.

4.3. «Система» – полная комбинация экспрессов заданного размера из заранее определенного количества исходов событий. При ставке на систему необходимо указать общее количество исходов и размерность одного экспресса (варианта системы). Выигрыш по системе равен сумме выигрышей по экспрессам, входящим в систему.

Максимальное количество вариантов в системе – 924.

Максимальное количество событий в системе – 12.

4.4. «Цепочка» - набор одиночных ставок на различные события. Сумма ставки на каждую одиночную ставку равна сумме ставки на первую одиночную ставку в «цепочке». Игроку предлагается самостоятельно определить порядок входящих в «цепочку» ставок и внести сумму только первой одиночной ставки из всей «цепочки». При этом вводится понятие «счет цепочки». После розыгрыша каждой одиночной ставки, входящей в «цепочку», вычисляется сумма. Изначально она равна сумме первой ставки.

Для «цепочки» действуют следующие правила:

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

4.5. Экспресс «Стайер» - события можно добавлять в течение 60 дней. Участник азартной игры может в любой момент прийти на пункт приема ставок и продолжить свой экспресс. В любой момент из суммы выигрыша можно забрать первоначальную сумму ставки.

- Сделайте ставку (одинар или экспресс).

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

4.6. «Лаки» — это все возможные «одиночные ставки» и все возможные «экспрессы» из выбранных событий. Минимальное количество исходов событий в данном виде ставок - 2, максимальное - 8.

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

ПРИМЕР. КУПОН ИЗ 4 СОБЫТИЙ.

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

Сумма ставки - 150 рублей.

В этом купоне можно собрать следующие варианты:

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

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

4.7. Продажа заключенного пари.

- Продажа заключенного пари (Продать купон) возможна только в том случае, если событие, на которое было заключено данное пари не окончилось, и/или результат исхода, на который было заключено пари еще не определен окончательно.
- Продажа заключенного пари позволит минимизировать проигрыш, в случае если исход события развивается не в пользу выбранного исхода заключенного пари; или получить чуть меньшую прибыль раньше окончания события и не подвергаться риску, в случае если спортивное событие развивается в пользу выбранного исхода заключенного пари.
- Продажа заключенного пари может произойти по любому коэффициенту, в том числе и по коэффициенту меньше «1».
- В случае принятия решения о продаже заключенного пари, участник азартной игры может в «Открытых ставках» нажать на кнопку «Продать», и тем самым узнать условия продажи и предлагаемый коэффициент выигрыша (в том числе и коэффициент меньше «1»).
- Если предложенный коэффициент выигрыша по условиям продажи устраивает участника азартной игры, то необходимо подтвердить данный выбор нажатием кнопки «Ок». Заключенное пари будет рассчитано по новым условиям и новому коэффициенту (в том числе и коэффициенту меньше «1»). Для отклонения предложенных условий продажи заключенного пари необходимо нажать кнопку «Отмена».
- Букмекерская контора может отказать участнику азартной игры в продаже купона в момент изменения игровой ситуации в спортивном событии.

- Букмекерская контора предлагает воспользоваться услугой «Автопродажа» (Продать потом). Клиент выставляет правило продажи купона, т.е. указывает желаемую сумму продажи купона. По ставке периодически будет рассчитываться цена продажи купона, и продажа совершится, когда предлагаемая цена продажи совпадет с установленной суммой.

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

Правила «Автопродажи» (Продать потом) полностью соответствуют Правилам и ограничениям правил "Продажа купона".

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

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

5. РОСПИСЬ СПОРТИВНЫХ СОБЫТИЙ (ИСХОДЫ).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Если полученный результат с учетом форы в пользу выбранной команды (игрока, гонщика и т. п.), ставка считается выигранной. Если наоборот – то ставка считается проигранной.

Если полученный с учётом форы результат – ничья, то коэффициент по такому исходу будет равен «1».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.12. Ставка «Счёт матча» - ставка на точный счет в матче, согласно настоящим Правилам об основном времени события.

5.13. Ставка «Тайм-матч» - обозначается буквами «П» – победа и «Х» – ничья, при этом на первом месте ставится исход первого тайма, периода и т.п., а на втором – исход матча. Исход других таймов, периодов и т.п. для расчета такого исхода значения не имеет. Например, П1П2 обозначает победу первой команды (П1) в первом тайме и победу второй команды (П2) в матче.

5.14. Ставка «Сравнение результативности таймов (периодов, четвертей, сетов, геймов, иннингов)» - в этой ставке необходимо определить, какой из таймов, периодов, четвертей и т. д. в матче окажется результативнее или в каких будет одинаковая результативность. Если два и более четверти сыграны с одинаковым самым результативным тоталом, то это не является основанием для возврата ставок. Расчет в данном случае производится исходя из тотала.

5.15. Ставка «Кто выше по итогам чемпионата» - предлагается угадать команду, игрока и т.п., которая (-ый) будет выше (лучше) в турнирной, итоговой таблице по итогам чемпионата (соревнования и т.п.). При равенстве очков с другой командой, игроком и т.п. – расчёт ставок, пари производится с коэффициентом «1».

В случае, если команда не провела на турнире ни одного матча, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1».

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

5.17. Ставка «Хозяева-Гости». победа хозяев или гостей по разнице показателей в рамках игрового дня. Если хотя бы один матч игрового дня отменен, перенесен, не завершен и считается несостоявшимся, расчёт ставок, пари на «Хозяева-Гости» производится с коэффициентом «1», за исключением ставок, пари результат которых однозначно определен (см. п. 3.14.).

5.18. Ставка «Волевая победа» (основное время с учетом компенсированного) - одержавшей «волевою победу» считается команда, первая пропустившей мяч (шайбу и

т.п.) т.е. -уступавшая в счете по ходу матча, но одержавшая победу в матче. Если матч закончится в ничью, то ставка «Волевая победа – да» считается проигранной.

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

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

5.21. Ставка «Реализует / не реализует пенальти» – необходимо угадать, будет ли забит / не забит командой назначенный в матче пенальти. При отсутствии в матче пенальти ставки на исход «Реализует пенальти: Да», «Реализует пенальти: Нет» считаются проигранными. При определении результата, учитываются только пенальти, назначенные в основное время игры.

Пример 1 : «Команда 2 забьет пенальти — нет». Ставка выиграет, если в игре был назначен пенальти 2-ой команде и пенальти не был реализован.

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

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

5.23. Ставки «Победа в интервале» - необходимо угадать, в какой конкретно интервал времени события произойдет победа или ничья одного из участника по количеству мячей, шайб, очков и т.д., согласно правилам события. Данная ставка рассчитывается без учета компенсированного времени.

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

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

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

5.24. Ставка «Лидерство» и «Продолжительность ничьей» - необходимо угадать, суммарное время лидерства одного из участников события или равенства в соперничестве. Ставка принимается на основное время.

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

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

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

Ставка «Ничья на протяжении 19.5 минут М» будет рассчитана проигрышем.

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

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

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

5.27. Ставки на статистику: пенальти, удаления, замены, желтые и красные карточки и т. д.

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

5.29. Ставка на тип события «Победа или ничья». В данной ставке рассматривается только два исхода. Пример расчета купона. «Исход X или 2 (победа хозяев - возврат) – 2», в

данной ставке предлагается исход на ничью или на победу 2 команды, конечный исход - победа второй команды. Ставка будет рассчитана выигрышем, если победит 2 команда, в случае ничьей по ставке будет проигрыш. Если в игре победит 1 команда, то по ставке будет возврат (согласно прописанному условию). Ставки принимаются на основное время матча.

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

5.31. Букмекерская контора может предлагать и другие виды ставок.

6. ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ВКЛЮЧЕНИЮ НЕКОТОРЫХ ИСХОДОВ СОБЫТИЙ.

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

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

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

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

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

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

7.1. Если результат завершённого события позднее по какой-либо причине (дисквалификация команды или игроков, незасчитанное судейство, условия проведения и т. п.) аннулирован или изменён, расчёт ставок производится на основании первоначального (фактического) результата.

7.2. При расчёте ставок, пари принимается во внимание фактическое время начала событий, которое ориентировочно определяется Букмекерской конторой, в т.ч. на основании официальных документов организаций, проводящих спортивные соревнования, или на основании официальных сайтов федераций, сайтов спортивных клубов и др. источников.

7.7. По всем ставкам до начала события, если событие или соревнование по какой-либо причине откладывается или переносится более чем на 48 часов от официального запланированного времени начала, то все ставки аннулируются.

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

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

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

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

7.15. Если победителем соревнования объявлен более чем один участник или команда, коэффициенты выигрыша по ставкам на этих участников делятся на количество победителей. Например, если два участника объявлены победителями, то коэффициенты выигрыша по ставкам на них делятся на два.

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

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

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

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

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

7.23. Расчет ставок может быть пересмотрен в связи с неверным результатом предоставленным Букмекерской конторе.

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

8. ПРАВИЛА ПО ВИДАМ СПОРТА.

В данном разделе представлена роспись событий по видам спорта.

8.1. Футбол.

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

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

Дополнительное время и серия пенальти учитываются только в ставках на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п. и в линии обозначаются «Проход в следующий этап».

Футбольный матч считается состоявшимся, а все ставки, пари действительными, даже если матч прерван (остановлен) и не доигран в оговоренные настоящими правилами сроки, и в таком матче сыграно не менее 80 минут. Исключение составляют ставки, пари с исходами, которые однозначно определены к моменту остановки такого матча.

Например, сделана ставка на победу Аргентины в матче 1/4 финала (Поб1). Основное время матча закончилось вничью, судья назначил дополнительное время (2 тайма по 15 минут), и в дополнительное время Аргентина выиграла, забив гол на 118-й минуте. Ставка на победу Аргентины проиграна (т.к. исход основного времени матча – ничья). Если вы хотите поставить, что Аргентина выйдет в 1/2 финала, то для этого в линии предусмотрен специальный вид ставок, который называется «Проход в следующий этап».

8.1.2. На футбол дополнительно предлагаются следующие виды ставок:

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

Например,

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

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

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

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

- «Сравнение тоталов таймов» – ставка на то, какой из таймов окажется более результативным по количеству забитых голов или они будут равны;

- «Пенальти» – ставка на то, будет ли назначен пенальти.

- «Удаление» – ставка на то, будет ли удален игрок одной из играющих команд. Удаление игроков, находящихся вне поля (запасные игроки), и персонала команды не считается.

- «Ставки на футболистов» – забьет ли определённый игрок мяч. Ставка распространяется только на игроков, вышедших в основном составе одной из команд. В случае, если игрок вышел на замену, при этом забил или не забил мяч, либо не вышел вовсе на поле – ставки на таких игроков рассчитываются с коэффициентом «1». Автогол при расчете ставки не учитывается.

- «Желтые карточки» – сколько жёлтых карточек наберут игроки, находящиеся на поле в составах команд. Вторая жёлтая карточка одному и тому же футболисту считается красной и не входит в сумму жёлтых карточек.

Во всех случаях ставок, связанных с количеством жёлтых карточек игроков, удаления не засчитываются. В случае если игрок удаляется за две желтые карточки, то засчитывается

одна – первая желтая карточка. Не учитываются жёлтые карточки, показанные запасным игрокам, тренерам и другим лицам.

Например, в матче было показано 3 желтые карточки хозяевам и 4 желтые карточки гостям. Причем, один игрок гостей получил свою вторую желтую карточку и был удален. В данном примере, для целей расчета, результат по желтым карточкам считается - 3:3 и «удаление было».

- «Угловые» – сколько угловых ударов произведут команды. Не считаются угловые, перебиваемые по требованию арбитра, а также назначенные арбитром, но не исполненные.
- «Мультикорнер (Multi Corners)». В этом виде ставки количество угловых в 1-ом тайме умножаются на количество угловых во 2-ом тайме.
- «Штанги и перекладины». В расчет берутся только те попадания в штангу или перекладину, после которых мяч остался в игре (коснулся игрока, судью, другую штангу или перекладину). Штанга или перекладина не считаются: до попадания мяча в штангу или перекладину игра была остановлена; после попадания в штангу или перекладину мяч ушел за пределы поля или влетел в ворота (был зафиксирован гол).
- «Удары в створ ворот». В расчет этой ставки не берутся попадания в штангу и перекладину.
- «Амплуа забившего гол» будет рассчитан согласно официальным амплуа игрока. Позиция игрока определяется по сайту <http://www.transfermarkt.co.uk/> в графе Position. Для матчей сборных позиция игрока будет определяться по протоколу стартового листа на официальном сайте турнира.
- «Что раньше». Расчет ставок будет произведен с учетом времени, когда событие было назначено. Для интервалов с 41-ю по 45-ю минуту и с 86-й по 90-ю минуту сравнение статистических показателей производится без учета компенсированного времени к тайму или матчу.
- «Как будет забит гол». Для расчета применяются следующие правила:
 - Автогол – ставка выигрывает, если забитый гол был автоголом.
 - Со штрафного – ставка выигрывает, если гол забит непосредственно со штрафного удара игроком, исполнявшим штрафной удар, а также если гол забит прямым ударом с углового.
 - С пенальти – ставка выигрывает, если гол забит непосредственно с пенальти игроком, исполнявшим пенальти.
 - Головой – ставка выигрывает, если последнее касание мяча было произведено головой игрока, являющегося автором гола. Автогол не учитывается.
 - Ногой – ставка выигрывает, если гол забит ногой. Гол со штрафного, пенальти и автогол не учитывается. Если гол забит любой частью тела игрока, кроме головы, то считается, что такой гол забит ударом ногой.
 - Нет гола – ставка выигрывает, если не будет забит первый (следующий) гол.
- «Ставка на время забитого мяча» рассчитывается в пределах указанной минуты, на основании указанных статистических данных, или в исключительных случаях на основании принятого решения букмекерской конторы. Временной отрезок с 1-ой по 9-ую минуту подразумевает промежуток времени с 00:00:01 по 00:08:59. Временной отрезок с 10-ой минуты – другой временной отрезок, который начинается с 00:09:00.
- «Гол в интервале (Да/Нет)» - необходимо угадать интервал, в котором будет забит мяч. В расчете данной ставки будет учитываться компенсированное время.
- «Мультигол» - необходимо определить, попадет ли количество голов в матче в предложенный промежуток. Например, МУЛЬТИГОЛ 2-4. Ставка будет рассчитана выигрышем, если в матче будет забито 2, 3 или 4 гола.
- «Количество голов игрока (в сезоне, серии игр)». При переходе игрока в другой чемпионат сделанные ставки рассчитываются с коэффициентом – «1». Если игрок не

объявлен в стартовом составе, ставки на данного игрока рассчитываются с коэффициентом – «1».

- «Штрафной удар» в расчет берутся штрафные и свободные удары (в том числе назначенные после положения «вне игры»).

- «Альтернативные матчи». Предлагается угадать результаты команд по указанным действительным матчам. Если один из матчей был перенесен (не состоялся), если по одному из матчей было признано техническое поражение, то ставки на альтернативные матчи будут рассчитаны с коэффициентом - «1».

- «Альтернативные исходы. Тотал очков, полученных за карточки в матче». Данный вид ставок предлагает угадать количество очков, набранных командами(ой) за карточки в матче. Ставки принимаются на основное время игры.

- Учитываются только карты, которые были показаны игрокам на поле.

- За каждую желтую карточку начисляется = 10 очков.

- За каждую красную карточку = 25 очков.

- Максимальное количество очков за второе нарушение, вследствие которого показана карточка, будет равно 25 очкам - столько очков будет выдано при условии, что вслед за желтой карточкой сразу была показана красная.

- «Альтернативные исходы. Выступление команды». Данный вид ставок предлагает угадать количество заработанных очков командой в течение матча. Ставки принимаются на основное время игры. Учитываются только те красные карточки, которые были показаны игрокам на поле. Угловой, поданный повторно, не будет засчитан как очередной угловой, и за него не будут зачислены новые 3 очка.

Очки начисляются следующим образом:

- за каждый гол = 10 очков

- не забьет (сухая победа) = 5 очков

- за каждый угловой = 3 очка

- за каждую красную карточку = - (минус)10 очков

- «Альтернативные исходы. Очки, первые 5 минут». Ставки, размещенные на первые 5 минут, будут рассчитаны исходя из событий, произошедших с 0:00 по 4:59.

Очки начисляются следующим образом:

- Угловой, который был разыгран повторно (и т.д.), будет засчитан всего один раз.

- Пенальти, который исполняется повторно по решению судьи, будет учитываться один раз.

- Максимальное количество очков за второе нарушение составляет 10 очков. Данное количество очков можно заработать при условии, если за желтой карточкой незамедлительно последует красная карточка. Учитываются только те карты, которые были показаны игрокам на поле.

- За каждый гол 10 очков

- За каждый угловой = 3

- За каждый назначенный пенальти = 10

- Каждая показанная карточка = 5

- «Альтернативные исходы. Всего очков за матч». Данный вид ставок предлагает угадать количество очков, заработанных командами в течение матча.

Очки начисляются следующим образом:

- Угловой, который был разыгран повторно (и т.д.), будет засчитан всего один раз.

- Пенальти, который исполняется повторно по решению судьи, будет учитываться один раз.

- Максимальное количество очков за второе нарушение составляет 13 очков. Данное количество очков можно заработать при условии, если за желтой карточкой (3 очка) незамедлительно последует красная карточка (10 очков). Учитываются только те карты, которые были показаны игрокам на поле.

- За каждый гол = 10
- За каждый угловой = 3
- За каждый назначенный пенальти = 10
- За каждую показанную желтую карточку = 3 очка
- За каждую показанную красную карточку = 10 очков

8.2. Хоккей.

8.2.1. Ставки, пари на все матчи по хоккею с шайбой принимаются на основное время матча (60 минут игры, 3 периода по 20 минут), если в Линии не указано иное. Ставки, пари, в т.ч. «Live-ставки» на матчи КХЛ и НХЛ, имеющие об этом указание в Линии, могут приниматься на:

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

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

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

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

Матч хоккея с шайбой считается состоявшимся, а все ставки, пари действительными, даже если матч прерван (остановлен) и не доигран в оговоренные настоящими правилами сроки, и в таком матче сыграно не менее 55 минут. Исключение составляют ставки, пари с исходами, которые однозначно определены к моменту остановки такого матча.

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

Матч хоккея на траве считается состоявшимся, а все ставки, пари действительными, даже если матч прерван (остановлен) и не доигран в оговоренные настоящими правилами сроки, и в таком матче сыграно не менее 60 минут. Исключение составляют ставки, пари с исходами, которые однозначно определены к моменту остановки такого матча.

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

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

Матч хоккея с мячом считается состоявшимся, а все ставки, пари действительными, даже если матч прерван (остановлен) и не доигран в оговоренные настоящими правилами сроки, и в таком матче сыграно не менее 80 минут. Исключение составляют ставки, пари с исходами, которые однозначно определены к моменту остановки такого матча.

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

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

8.2.2. Ставка на время забитой шайбы рассчитывается в пределах указанной минуты, на основании указанных статистических данных, или в исключительных случаях на

основании принятого решения букмекерской конторы. Временной отрезок с 1-ой по 9-ую минуту подразумевает промежуток времени с 00:00:01 по 00:08:59. Временной отрезок с 10-ой минуты – другой временной отрезок, который начинается с 00:09:00.

8.2.3. Расчёт ставок «Кто выше по итогам чемпионата» производится согласно данным итогового протокола, таблицы организации, официально проводящей соревнование. "ЧМ. Победитель группы". Для расчета статистических показателей будут использованы результаты команд с учетом ОТ, но без учета буллитов.

8.2.4. При равной результативности сравниваемых периодов ставка на сравнение «Один период больше другого периода» считается проигранной.

8.2.5. Ставки на события по Линии с пометкой «Штрафное время» принимаются на количество минут штрафного времени, на которое были удалены игроки команд за нарушения. Live-ставки с пометкой «Штрафное время» принимаются на количество минут штрафного времени, на которое были удалены игроки команд за нарушения. Учитываются только 2-х минутные штрафы. Штрафные минуты, назначенные до начала или после окончания периода (матча), учтённые в протоколе, принимаются для расчёта по ставкам. Количество штрафных минут определяется только по данным официального протокола.

8.2.6. «Количество реализаций численного большинства» - предлагается угадать количество шайб (мячей и т.п.), забитых командой, находящейся в большинстве.

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

Ставка «Количество реализаций численного большинства меньше 1.5» - выигрыш.

Ставка «Количество реализаций численного большинства больше 1.5» — проигрыш.

8.2.7. «Индивидуальный тотал игрока (в хоккее)» – необходимо определить индивидуальный тотал игрока по системе «гол+пас». Все ставки на индивидуальный тотал игроков принимаются только на основное время. При неучастии игрока в матче ставки, пари рассчитываются с коэффициентом «1».

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

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

8.3. Баскетбол, Американский футбол.

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

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

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

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

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

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

Статистика игрового дня в баскетбольных матчах рассчитывается с учетом ОТ.

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

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

8.3.2. Для ставок «Кто выше по итогам чемпионата», во время предварительного этапа, когда команды могут находиться в разных группах, в случае невыхода команд из группы приоритет отдаётся занятому месту (в группе), а лишь потом набранным очкам.

8.3.3. Ставка «Тотал самой результативной (нерезультативной) четверти». Две и более четверти с одинаковым самым результативным (нерезультативным) тоталом не являются основанием для возврата ставок. Расчет в данном случае производится исходя из тотала (при расчете тотала 4 четверти очки, набранные в ОТ - не учитываются).

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

8.3.5. Ставка «Самая результативная половина». В случае если обе половины завершились с одинаковым результатом, расчёт ставок производится с коэффициентом - «1».

8.3.6. Ставка «Тайм-матч» – в линии обозначается буквами «П» – победа и «Н» – ничья, при этом на первом месте ставится исход первой половины, а на втором – исход матча на основное время. Например, П1П2 обозначает победу первой команды (П1) в первой половине и победу второй команды (П2) в матче в основное время.

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

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

8.3.8. «Первый подбор». В этой ставке необходимо определить, какая из команд первой выполнит подбор.

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

8.3.10. Ставка «Гонка до ...» (ставка по Линии) будет рассчитана с коэффициентом – «1», если указанного количества очков не получит ни одна из команд. Например. «Гонка до 20 голов П1», при счете 19-19, ставка будет рассчитана возвратом (с коэффициентом – «1»).

8.3.11. Ставка «Счет по четвертям...»

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

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

8.3.12. В ставке «1хсупертотал () Б/М» необходимо определить, больше или меньше указанного тотала набрали команды. Например: «1хСуперТотал: (166-167 возврат) 167.5 Б». Для выигрыша данной ставки команды должны набрать больше, чем 167,5 очков. В случае набора 166 или 167 очков - ставка будет рассчитана возвратом.

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

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

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

8.4. Бейсбол, Софтбол.

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

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

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

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

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

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

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

8.5. ВОЛЕЙБОЛ.

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

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

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

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

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

Пример. Ставка "После 10 очков П1".

Рассмотрим несколько вариантов:

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

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

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

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

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

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

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

8.6. БАДМИНТОН, НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС, ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ

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

8.6.2. Если какой-либо матч не завершён*, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (например, исход первой партии, тотал первой партии и т. д.), принимаются для расчётов по ставкам. По всем остальным ставкам выплата производится с коэффициентом, равным «1».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8.8. ТЕННИС, СКВОШ

8.8.1. Фора и тотал на теннисный матч указываются в геймах, если в линии не указано иное. В парных матчах в решающем сете (супер тай-брейк) фора и тотал считаются по очкам.

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

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

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

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

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

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

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

8.8.4. Ставка «КТО ПРОЙДЁТ ДАЛЬШЕ» - в предложенных парах предлагается назвать теннисиста, который пройдет дальше в турнирной сетке. Если оба теннисиста покинули турнир, лучшим будет считаться теннисист прошедший дальше в турнирной сетке; если оба теннисиста выбыли в одном раунде, коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1». В случае если теннисист откажется выступать на турнире до его начала коэффициент выигрыша по ставкам принимается равным «1».

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

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

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

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

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

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

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

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

8.8.13. Выход из игры или дисквалификация:

- Ставки на исход матча остаются в силе, если участники доиграли хотя бы один сет, в противном случае все ставки подлежат возврату.

НАПРИМЕР: Федеррер-Родик 6-3, 2-0 (Родик отказывается продолжать игру из-за травмы). Все ставки остаются в силе. Федеррер является победителем, а Родик засчитывается поражение.

Федеррер-Родик 3-6, 2-0 (Родик отказывается продолжать игру из-за травмы). Все ставки остаются в силе. Федеррер является победителем, а Родик засчитывается поражение.

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

8.8.14. Ставки на сет:

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

8.8.15. Ставки на фору в сете:

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

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

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

1-й поинт: 0-15 (выиграл второй)

2-й поинт: 15-15 (выиграл первый)

3-й поинт: 15-30 (выиграл второй)

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

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

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

8.8.19. Ставка "Результативность периодов" (рассматриваются только 1-ый и 2-ой сет). Например: "Самый результативный период - ничья" - выигрыш, если счет матча будет (6:3; 3:6; 6:4).

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

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

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

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

8.9. БИАТЛОН

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

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

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

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

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

8.9.6. «ПОБЕДИТЕЛЬ ГОНКИ». Победителем гонки считается участник, который занял в итоговом протоколе первое место. Если победителей двое и более – возврат ставок.

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

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

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

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

8.10. ФОРМУЛА 1, МОТОГОНКИ

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

8.10.2. «ОПРЕДЕЛЁННОЕ МЕСТО ГОНЩИКА В ИТОГОВОМ ПРОТОКОЛЕ».

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

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

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

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

8.10.7. Прогревочный круг входит в зачёт гонки.

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

8.11. ВЕЛОСПОРТ

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

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

8.12. КЕРЛИНГ

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

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

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

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

8.13. ЛАКРОСС

8.13.1. Ставки принимаются с учётом овертайма.

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

8.14. СНУКЕР

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

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

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

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

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

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

8.15. БОКС

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8.16. ГОЛЬФ

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

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

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

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

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

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

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

8.17. ЕВРОВИДЕНИЕ

8.17.1. «Кто выше». В предлагаемых парах необходимо назвать страну-участника, которая займет более высокое место по итогам финала конкурса. При равенстве очков расчёт ставок производится с коэффициентом «1».

8.18. КРИКЕТ

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

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

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

8.18.4. Лучший бэтсмен в команде. Ставки на Тест-матчи и Чемпионаты округа (County Championship) остаются действительными, вне зависимости от количества поданных бросков (оверов). Для того, чтобы ставки имели силу в однодневном матче, должно быть подано минимум 20 бросков (оверов). Для того чтобы ставки имели силу в матчах Twenty20, должно быть подано минимум 10 бросков (оверов).

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

8.18.6. В случае сокращения тестового матча от 1 до 20 оверов все ставки в матче остаются в силе и будут рассчитаны по результатам матча. Если матч будет сокращен на

21 и более оверсов, то ставки подлежат возврату, кроме тех случаев, когда результаты исходов уже были определены.

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

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

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

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

8.19. КИБЕРСПОРТ

8.19.1. Все ставки на тотал раундов для Counter-Strike принимаются с учетом овертаймов.

8.19.2. Если один из игроков (или команда) снимается с матча (по любой причине), то во всех оставшихся раундах/картах ему засчитывается поражение.

8.19.3. В случае переноса игры более чем на 24 часа, ставки на матч подлежат возврату с коэффициентом 1.

8.19.4. Если в имени игрока или команды допущена опечатка, ставки остаются в силе, в том числе, если игрок выступает под смурф-аккаунтом.

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

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

8.20. ГЭЛЬСКИЙ ФУТБОЛ, ХЕРЛИНГ

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

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

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

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

8.21. ШАРЫ

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

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

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

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

8.22. ШАХМАТЫ

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

8.22.2. Если несколько участников по окончании турнира разделили первое место, и тай-брейк для определения единоличного победителя не проводился, то при расчете ставок на победителя применяется правило одновременного финиша (см. пункт 7.3.3).

8.22.3. Цифрой «1» обозначается шахматист, играющий белыми фигурами, независимо от места проведения партии.

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

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

8.23. PLAYZONE

8.23.1 PlayZone - ставки во время прямой трансляции на событие, которое произойдет следующим в матче. Следующие правила распространяются на ставки в системе PlayZone. БК оставляет за собой право полностью или частично отклонить любую ставку в PlayZone.

8.23.2 Определение ставок Футбол PlayZone

Максимальные суммы ставок PlayZone определяются во время размещения.

Результаты всех ставок определяются на основании решения арбитра матча (которое является окончательным). В случае если не ясно, какое событие произошло раньше (например в футболе, штрафной удар или желтая карточка), БК вправе, по имеющимся у нас данным, определить наиболее подходящий результат (на свое усмотрение и с учетом иных источников информации в публичном доступе).

Ставки, открытые на момент окончания матча, будут возвращены.

СТАВКИ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ - трансляции в прямом эфире и иные потоки данных, предоставляемые БК, так другими поставщиками, могут идти с задержкой. Вследствие этого клиент может получить информацию о событиях на текущем мероприятии после того, как они фактически произошли.

ОШИБКИ - если ошибка имела место в результате системного сбоя или человеческого фактора, ставка будет аннулирована и возвращена участнику пари. Например, угловой удар, неверно определенный как удар мимо ворот.

Любые результаты, данные счета, расписания или иные сведения, отображенные на экране ставок, приводятся исключительно в ознакомительных целях. Букмекерская контора не несет ответственности за какие-либо ошибки при отображении этих данных.

КОРРЕКТИРОВКИ СУММ - в некоторых случаях определение результата ставки может быть отменено или изменено на противоположное (например, вследствие корректировки ошибки). В таких случаях БК сохраняет за собой право изъять излишние выплаченные выигрыши и скорректировать баланс вашего счета в соответствии с новым определением.

ПОТЕРЯ СВЯЗИ - БК оставляет за собой право возвращать ставки, если по независящим от нас обстоятельствам мы не можем определить исход того или иного события.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТАВОК. Рынок ставок предлагает выбор из восьми событий:

- Штрафной

- Офсайд
- Желтая карточка
- Аут
- От ворот
- Угловой
- Красная карточка
- Гол

Выигрышной является ставка на то событие, которое произойдет раньше в данной временной зоне. Как только одно из вышеперечисленных событий произошло, то расчет ставок происходит мгновенно.

Затем открывается следующая временная зона для ставок.

ОПРЕДЕЛЕНИЯ ДЛЯ УСТАНОВЛЕНИЯ ВЫИГРЫШНЫХ СТАВОК

Гол - ситуация, когда мяч целиком пересекает линию ворот между штангами и под перекладиной, после чего официально засчитывается гол и игра возобновляется из центра поля.

Угловой удар - ситуация, когда мяч, которого последним касался игрок защищающейся команды, целиком пересекает линию ворот, но гол не засчитывается. Эта ставка считается выигрышной, если судья назначает атакующей команде угловой удар. Решение судьи о выборе угла для выполнения углового удара считается окончательным и определяет выигрышность ставки.

Штрафной удар - в расчет ставки на "штрафной удар" принимается только штрафной удар, назначается судьей после фола.

При определении события что раньше "офсайд" или "штрафной удар", при совпадении этих событий в одном временном промежутке выигрышем будет рассчитано событие "офсайд".

Офсайд - назначается, если игрок атакующей команды в момент начала паса другого игрока атакующей команды находится целиком или частью тела, которой может забить гол, ближе к линии ворот (лицевой линии поля), чем мяч и предпоследний игрок соперника, включая вратаря. В этом случае мяч отдается команде соперника и назначается свободный удар. Не фиксируется в случае, если игрок, который отдает пас, находится к воротам соперника ближе, чем принимающий пас игрок, при вбросах "аутов", а также, если игрок в момент паса находился на своей половине поля.

При определении события что раньше "офсайд" или "штрафной удар", при совпадении этих событий в одном временном промежутке выигрышем будет рассчитано событие "офсайд".

При определении события что раньше "желтая карточка" или "штрафной удар", при совпадении этих событий в одном временном промежутке выигрышем будет рассчитано событие "желтая карточка".

Аут - вбрасывание мяча является одним из способов возобновления игры. Вбрасывание назначается в случае, когда мяч полностью пересечёт боковую линию поля, с места, где мяч пересёк линию в пользу команды игрока, последним коснувшегося мяча.

От ворот - является способом возобновления игры. Удар от ворот назначается, когда мяч, последний раз коснувшись игрока атакующей команды, полностью пересёк линию ворот по земле или по воздуху, и при этом не был забит гол.

Желтая карточка - предупреждение игроку.

При определении события что раньше "желтая карточка" или "штрафной удар", при совпадении этих событий в одном временном промежутке выигрышем будет рассчитано событие "желтая карточка".

При определении события что раньше "желтая карточка", "красная карточка" или "штрафной удар", при совпадении этих событий в одном временном промежутке выигрышем будет рассчитано событие "красная карточка".

Красная карточка - показывается игроку за грубое нарушение.

При определении события что раньше "желтая карточка", "красная карточка" или "штрафной удар", при совпадении этих событий в одном временном промежутке выигрышем будет рассчитано событие "красная карточка".

8.23.3. Определение ставок Баскетбол PlayZone

Рынок ставок предлагает выбор из четырёх событий:

- двухочковый бросок
- трехочковый бросок
- Засчитан ШБ
- Не засчитан ШБ

Выигрышной является ставка на то событие, которое произойдет раньше в данной временной зоне. Как только одно из вышеперечисленных событий произошло, то расчет ставок происходит мгновенно.

ОПРЕДЕЛЕНИЯ ДЛЯ УСТАНОВЛЕНИЯ ВЫИГРЫШНЫХ СТАВОК

- Двухочковый бросок - бросок со средней дистанции, из-под кольца, в прыжке; бросок сверху двумя или одной рукой.
- Трёхочковый бросок - совершаемый из-за трёхочковой линии (трёхочковой дуги).
- Засчитан ШБ - забросит штрафной бросок; за штрафные броски, назначенные за фол, команде должно было засчитано хотя бы 1 очко.
- Не засчитан - назначенные штрафные броски не были реализованы (не было засчитано ни одного очка за штрафные броски).

8.24. БЕТКОНСТРУКТОР

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

8.24.2 Набор виртуальной команды производится по следующим правилам:

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

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

8.24.4. Ставки принимаются на следующие рынки:

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

8.24.5 В Бетконструкторе доступны только одиночные ставки.

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

8.24.7 Расчет ставок производится после завершения всех реальных матчей, из которых были выбраны участники в виртуальные команды. Если один или несколько реальных матчей прерваны из-за отказа или дисквалификации игрока, то все ставки, сделанные на

виртуальные команды, аннулируются, за исключением случаев, когда результаты рынков уже однозначно определены.

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

8.25. ИГРА DOTA 2

1. Dota 2 и League of Legends - трансляции многопользовательской игры.
2. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме ставок (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность ставки, букмекерская компания имеет право объявить данные ставки недействительными.
3. Прием ставок осуществляется как до начала игры, так и в Live. Все игры транслируются в режиме он-лайн.
4. Dota 2 и League of Legends победа в карте и матче производится по факту падения трона или нексуса одной из сторон.
5. Матч считается не состоявшимся, если его продолжительность менее 15 минут.
6. Матч считается не состоявшимся, если один из игроков полностью покинул игру до наступления 15-ой игровой минуты.
7. Если один или несколько игроков покинули матч, раньше завершения, но уже после 15-ой игровой минуты, это не является поводом для возврата. Матч рассчитывается в любом случае.
8. Случайный матч, трансляция идет онлайн, - в нём играют реальные случайные игроки.

ВИДЫ СТАВОК:

- П1 и П2 - победителем считается команда, уничтожившая трон соперника;
- Тотал Б/М фрагов - сумма фрагов команд, к исходу матча;
- Гонка по фрагам - команда, которая первой достигает значения гонки, побеждает в гонке;
- Кто убьёт Рошана - ставка на команду, которая первой убьёт Рошана;
- FirstBlood - ставка на команду, которая первой сделает фраг;
- Будет в пике. Рассчитывается после всех пиков (10 героев);
- Вышка будет разрушена до () секунды, после () секунды: рассчитывается после разрушения 1 вышки, при условии что матч состоялся;
- (Силы Света), (Силы Тьмы) разрушат 1 вышку: рассчитывается после снесения 1-ой вышки, при условии что матч состоялся. (Тот кто первым потеряет вышку, считается проигравшим).

8.26. ИГРА WORLD OF TANKS

"World of tanks" - трансляция многопользовательской игры.

1. Все ставки рассчитываются после фактического окончания события.
2. Минимальная ставка на любое событие равна 20 руб.
3. Максимальная ставка определяется букмекерской компанией на каждое событие отдельно.
4. Лимиты размера ставок могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.
5. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме ставок (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность ставки, букмекерская компания имеет право объявить данные ставки недействительными.
6. Прием ставок осуществляется как до начала игры, так и в Live. Все игры транслируются в режиме он-лайн.
7. Победа засчитывается команде, которая уничтожила все машины соперника (15) или захватила базу.

8. Если на конец матча обе базы оказались захвачены или ни одна команда за отведённое время не уничтожила все машины соперника, то засчитывается ничья.

9. Ставки принимаются на случайный бой в многопользовательской онлайн игре "World of tanks", игроки подбираются в команду случайным образом.

10. Счёт каждой команды - это количество уничтоженной (любым способом) техники в команде соперника.

Доступные виды ставок:

- победа;
- фора;
- тотал по счету;
- захват флага.

8.27. ШУТЕР COUNTER-STRIKE

Шутер Counter-Strike - трансляции многопользовательской игры (игрового симулятора).

Ставки принимаются на противостояние команд. Игра до 11 побед (максимум 21 раунд). Все ставки рассчитываются после фактического окончания события.

Время раунда - 2 минуты ровно. Все действия совершаемые после этого времени не учитываются для подсчёта результата.

Если на картах с бомбой за это время не была установлена бомба - в раунде побеждают Контртеррористы.

Если на картах с заложниками за это время не был подобран заложник - в раунде побеждают Террористы.

Минимальная ставка на любое событие равна 20 руб.

Максимальная ставка определяется букмекерской компанией на каждое событие отдельно.

Лимиты размера ставок могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.

В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме ставок (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность ставки, букмекерская компания имеет право объявить данные ставки недействительными.

Ставка "Бомба заложена да/нет" - не важно в какой момент раунда была заложена бомба, до или после убийства всех бойцов Контртеррористов. Важен факт установки бомбы.

Ставки П1 и П2 в раунде, в случае «бомба заложена», рассчитываются следующим образом:

- если в раунде произошло событие «бомба обезврежена», то П1 — выигрыш, П2 — проигрыш;
- если в раунде произошло событие «бомба взорвана», то П1 — проигрыш, П2 — выигрыш.

Приём ставок на команды ведется только в LIVE. Игра транслируется в режиме он-лайн.

ДОСТУПНЫЕ ВИДЫ СТАВОК

- Победа;
- ФОРА;
- Тотал (больше; меньше);
- Индивидуальный тотал команды (больше; меньше);
- Бомба заложена
- Победа на раунд
- Тотал на раунд

- Фора на раунд
- Тотал хедшотов в раунде
- Индивидуальный тотал фрагов в раунде
- Тотал фрагов в раунде (чет/нечет)
- Тип победы в раунде
- Продолжительность раунда
- Бомба обезврежена
- Победа на раунд
- Первый фраз* в раунде у команды
- Смерть по неосторожности*** в раунде
- Тотал хедшотов ** в раунде
- Сухая победа в раунде

Фраз* - очко, начисляемое за уничтожение противника (смерть в команде соперника - любая смерть, даже от бомбы)

Хедшот** - попадание в голову

Смерть по неосторожности*** - смерть в случае падения с высоты, смерть от бомбы

8.28. КИБЕРХОККЕЙ

Киберхоккей - трансляции многопользовательской игры (хоккейного симулятора).

Ставки принимаются на Кубок Стэнли.

1. Все ставки рассчитываются после фактического окончания события.
2. Минимальная ставка на любое событие равна 20 руб.
3. Максимальная ставка определяется букмекерской компанией на каждое событие отдельно.
4. Лимиты размера ставок могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.
5. Ставки принимаются на основное время.
6. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме ставок (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность ставки, букмекерская компания имеет право объявить данные ставки недействительными.
7. Прием ставок на матчи принимается как до начала матча, так и в Live. Все матчи по киберхоккею транслируются в режиме он-лайн.
8. Доступные виды ставок (основное время)
 - Победа;
 - Двойной шанс;
 - ФОРА;
 - Тотал (больше; меньше);
 - Победа в матче;
 - Будет овертайм Да/Нет.

8.29. КИБЕРФУТБОЛ

Киберфутбол - трансляции многопользовательской игры (футбольного симулятора).

Ставки принимаются на Лигу Чемпионов и Лигу Европы.

1. Все ставки рассчитываются после фактического окончания события.
2. Минимальная ставка на любое событие равна 20 руб.
3. Максимальная ставка определяется букмекерской компанией на каждое событие отдельно.
4. Лимиты размера ставок могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.
5. Ставки на футбол принимаются на основное время.
6. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме ставок (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и

при других аргументах, подтверждающих некорректность ставки, букмекерская компания имеет право объявить данные ставки недействительными.

7. Приём ставок на матчи кибер футбола Лига Чемпионов принимается как до начала матча, так и в Live. Все матчи по киберфутболу транслируются в режиме он-лайн.

8. Доступные виды ставок (основное время)

- Победа;
- Двойной шанс;
- ФОРА;
- Тотал (больше; меньше);
- Индивидуальный тотал команды (больше; меньше);
- Тотал (чет, нечет);
- Точный счёт;
- Следующий гол.

8.30. КИБЕР-АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ

1. Кибер-американский футбол- трансляции многопользовательской игры (симулятора американского футбола).

2. Ставки принимаются на матчи традиционного вида американского футбола - по 11 игроков в каждой команде.

3. Все ставки рассчитываются после фактического окончания события.

4. Минимальная ставка на любое событие равна 20 руб.

5. Максимальная ставка определяется букмекерской компанией на каждое событие отдельно.

6. Лимиты размера ставок могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.

7. Если основное время матча заканчивается вничью, то назначается овертайм, расчет всех ставок производится с учетом овертайма.

8. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме ставок (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность ставки, букмекерская компания имеет право объявить данные ставки недействительными.

9. Приём ставок на матчи принимается как до начала матча, так и в Live. Все матчи по кибер-американскому футболу транслируются в режиме он-лайн.

10. Доступные виды ставок:

- Победа;
- Фора на каждую из команд;
- Тотал (больше; меньше).

8.31. КИБЕРТЕННИС

Кибертеннис - трансляции многопользовательской игры (теннисного симулятора).

1. Все ставки рассчитываются после фактического окончания события.

2. Минимальная ставка на любое событие равна 10 руб.

3. Максимальная ставка определяется букмекерской компанией на каждое событие отдельно.

4. Лимиты размера ставок могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.

5. Длительность игры - 1 сет.

6. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме ставок (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность ставки, букмекерская компания имеет право объявить данные ставки недействительными.

7. Приём ставок на матчи принимается как до начала матча, так и в Live. Все матчи по кибертеннису транслируются в режиме он-лайн.

8. Доступные виды ставок. Форa и тотал рассчитываются по геймам.

-
- o Победа;
- o ФОРА;
- o Тотал (больше; меньше);
- o Индивидуальные тоталы (больше, меньше);
- o Точный счет;
- o Тотал чет/нечет;
- o Победа в гейме.

8.32. РЕСЛИНГ

1. Все ставки рассчитываются после окончания соревнования на основании правил турнира. Если изменено количество участников соревнования, ставки останутся в силе.
2. Если дополнительные участники или команды вступают в турнир на любом этапе, все ставки останутся в силе. Если никто не выиграет турнир, или победитель будет определен жребием, ставки будут аннулированы.
3. Если в матче будет объявлена ничья, то ставки на победу будут рассчитаны с коэффициентом "1", если ставок на ничью не предлагалось.
4. Ставка "Появится на ринге". Расчет производится на основании трансляции главного шоу. Реслер который указан в событии должен выйти на ринг, он не обязан участвовать в бою. В случае изменения количества матчей, графика появления участников все ставки на появление реслера на ринге останутся в силе.
5. Ставка "Вмешается в событие". Реслер должен вмешаться в событие (передать предмет, отвлечь судью и т.п.) в период между стартовым гонгом и сигналом окончания поединка. Если это вмешательство произойдет в другое время, то ставки на этот исход будут рассчитаны с коэффициентом "1". Если названный участник ударит дополнительного участника или команду препятствующую матчу, то ставки будут рассчитаны с коэффициентом "1".
6. Ставка "Вмешается в матч". Названный реслер должен нанести удар заявленному участнику в период между начальным гонгом и сигналом завершения поединка в данном матче, чтобы это действие учитывалось. Если названный участник нанесет удар запланированному противнику в любое другое время, то ставки на этот исход будут рассчитаны с коэффициентом "1". Если названная персона вмешается в другой матч, это не будет учитываться в ставках на данный исход. Если названный участник ударит дополнительного участника или команду препятствующую матчу, ставки на этот исход будут рассчитаны с коэффициентом "1". Если указанный матч не начнется, ставки на этот исход будут рассчитаны с коэффициентом "1".
7. Изменения в расчёте не будут произведены в связи с любыми изменениями или исправлениями, внесенными управляющими организациями после события.

8.33. КИБЕР БИЛЬЯРД

ТУРНИР: Американский бильярд.

1. Кибер Бильярд (Американский Бильярд) - трансляции многопользовательской игры (симулятора игры в бильярд).
2. Ставки принимаются на поединки 2 соперников. Игра до победы одно из соперников.
3. Все ставки рассчитываются после фактического окончания события.
4. Минимальная ставка на любое событие равна 10 руб.
5. Максимальная ставка определяется букмекерской компанией на каждое событие отдельно.
6. Лимиты размера ставок могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.

7. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме ставок (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т. п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность ставки, букмекерская компания имеет право объявить эти ставки недействительными.

8. Приём ставок на бойцов ведется только в LIVE. Игра транслируется в режиме он-лайн.

9. Определение типа победы:

o В игре 4 типа шаров: биток (белый шар), сплошные шары, полосатые шары и черный (восьмой) шар. Игра заканчивается, когда черный шар забит в лузу либо выбит со стола. Сплошные и полосатые шары назначаются противникам по результатам разбоя.

o Чистая победа – засчитывается, когда игрок забивает черный (восьмой) шар после того как уже забиты все свои шары (сплошные либо полосатые).

o Автоматическая победа – засчитывается игроку, если противник забивает черный (восьмой) шар до того, как забил все свои шары (сплошные либо полосатые), выбил черный шар за пределы стола, либо забил черный шар вместе с битком.

10. Типы ставок:

o Победа.

o Тип победы.

o Один и более шаров будут забиты с разбоя (Истинно, если при первом ударе в матче был забит в лузу один или более шаров, кроме битка. Повторные разбои не считаются).

o Любой шар вылетит со стола (Истинно, если во время игры будет выбит за пределы стола один или более шаров, кроме битка).

o Количество незабитых шаров на столе на момент окончания партии, подсчет идет без битка.

8.34. ШУТЕР PUBG

1. Шутер PUBG - трансляции многопользовательской игры (игрового симулятора).

2. В схватке участвуют до 100 человек.

3. Ставки принимаются на игрока стримера. Игра завершается при полной победе игрока или его гибели.

4. Минимальная ставка на любое событие равна 20 руб.

5. Максимальная ставка определяется букмекерской компанией на каждое событие отдельно.

6. Лимиты размера ставок могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.

7. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме ставок (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность ставки, букмекерская компания имеет право объявить данные ставки недействительными.

8. Ставка "Позиция игрока": итоговая позиция, которую займёт игрок стример.

9. Ставка "Тотал фрагов игрока": Кол-во соперников, уничтоженных игроком стримером за всю схватку.

10. Приём ставок ведется только в LIVE. Игра транслируется в режиме он-лайн.

8.35. КИБЕРБАСКЕТБОЛ

1. Кибербаскетбол - трансляции многопользовательской игры (баскетбольного симулятора).

2. Все ставки рассчитываются после фактического окончания события.

3. Минимальная ставка на любое событие равна 20 руб.

4. Максимальная ставка определяется букмекерской компанией на каждое событие отдельно.

5. Лимиты размера ставок могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.
6. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме ставок (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность ставки, букмекерская компания имеет право объявить данные ставки недействительными.
7. Прием ставок на матчи принимается как до начала матча, так и в Live. Все матчи по кибербаскетболу транслируются в режиме он-лайн.
8. Доступные виды ставок (основное время):
 - o Победа;
 - o ФОРА;
 - o Тотал (больше; меньше);
 - o Тотал (чет; нечет);
 - o Индивидуальные тоталы (больше, меньше);
 - o Сколько очков наберет команда;
 - o Точная разность очков;
 - o Точное количество очков;
 - o Команда (результат + тотал).
- o Доступные виды ставок (с учетом ОТ):
- o Победа в матче.

9. ФОРМИРОВАНИЕ КОЭФФИЦИЕНТОВ.

9.1. Все формируемые букмекерской конторой коэффициенты выигрыша представляются в нескольких разновидностях : десятичный, американский, английский, гонконгский, индонезийский, малазийский (см. пункт правил 4.7)

9.2. Шансы или вероятный исход события представляет собой вероятность, с которой может произойти (или не произойти) то или иное событие, и отображается в виде коэффициента, а также рассчитывается по формуле: $1/N\% * 100 = Kф$. Где N% - шанс или вероятность исхода; Kф – коэффициент выигрыша. Обратный расчет коэффициента выигрыша в шанс или вероятный исход события рассчитывается по формуле: $100/Kф = N\%$. 9.2.1 Шанс или вероятный исход события определяется, и может изменяться от 0% (ноля процентов) до 100% (ста процентов).

9.3. У каждого события может быть только несколько шансов или вероятных исходов.

9.4. Ставки, принятые на событие лишь с одним таким шансом или вероятным исходом, считаются неверными, ставки с такими коэффициентами выигрыша объявляются недействительными (отмене ставки; см. п. 1.25), и расчет по таким ставкам осуществляется с коэффициентом «1».

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

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

- Например, во всех возможных исходах события, состоящем из трех возможных исходов – Победа Команды 1 и Ничья в матче и Победа Команды 2, коэффициенты выигрыша таких исходов могут быть не более: 3,0 (П1) и 3,0 (Н) и 3,0 (П2) при шансах или вероятном исходе 33,33% (П1) и 33,33% (Н) и 33,33% (П2); 2,85 (П1) и 3,0 (Н) и 3,15 (П2) при шансах или вероятном исходе 35% (П1) и 33,33% (Н) и 31,67% (П2); 2,85 (П1) и

3,15 (Н) и 3,0 (П2) при шансах или вероятном исходе 35% (П1) и 31,67% (Н) и 33,33% (П2) и т.п. по аналогии.

9.6. При формировании коэффициентов выигрыша на исходы события во всяком случае все возможные шансы или вероятность исходов такого события не может быть в сумме больше 120% (ста двадцати процентов), за исключением ставок по ходу матча (ставки на «Live-события»).

9.7. Любые другие ставки, где сумма шансов или вероятность исходов события, выраженная в коэффициенте выигрыша меньше 100% (ста процентов) или больше 120% (ста двадцати процентов)

считаются неверными, ставки с такими коэффициентами выигрыша объявляются недействительными (отмене ставки; см. п. 1.25), и расчет по таким ставкам осуществляется с коэффициентом «1».

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

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

- Например, при равном счете в матче (ничья) или текущем преимуществе (превосходстве, перевесе) в забитых мячах одной из команд (победа), коэффициент выигрыша на ничью в матче или победу команды, имеющей текущее преимущество (превосходство, перевес) в забитых мячах, должен уменьшаться в прямой зависимости (связь между двумя переменными, которые изменяются в одном и том же направлении) относительно времени, оставшимся до конца матча, т.к. шанс или вероятный исход такого события более вероятен. При этом коэффициент выигрыша другой команды такого матча, которая имеет текущий недостаток (проигрывает, отсутствует преимущество), должен увеличиваться в обратной зависимости относительно времени, оставшимся до конца матча.

9.10. Возможные ошибки при формировании коэффициентов выигрыша указанные в п. 9.8 – 9.9 данной главы так же являются основанием считать ставки по таким коэффициентам выигрыша неверными, ставки с такими коэффициентами выигрыша объявляются недействительными (отмене ставки; см. п. 1.25), и расчет по таким ставкам осуществляется с коэффициентом «1».

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

10. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

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

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

10.3. Порядок направления заявлений клиентами.

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

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

- (основной адрес) 241035, г. Брянск, улица Ульянова, д. 64;
- (дополнительный адрес; филиал) 241035, г. Брянск, улица Ульянова, д. 64;
- (дополнительный адрес; филиал; СЗФО) 190034, г. Санкт-Петербург, Линия 13-я В.О., д. 6-8, корп. А, офис 2Н;
- (дополнительный адрес; филиал) ДАЛЬНЕВОСТОЧНЫЙ ФИЛИАЛ ООО "Букмекер Паб", 690037, г. Владивосток, Ул. Адмирала Юмашева, д. 22
- (дополнительный адрес; филиал) ФИЛИАЛ ООО "Букмекер Паб", 125430, г. МОСКВА, ШОССЕ ПЯТНИЦКОЕ Д. 39, ПОМЕЩЕНИЕ IV, КОМ. 14
- (дополнительный адрес; филиал) Г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, УЛ. ГОРОХОВАЯ, Д. 47 ЛИТЕРА Б, ОФИС 418

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

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

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

10.7. Букмекерская контора рассматривает Заявления клиента при возникновении любых споров в срок не более 30 (тридцати) дней со дня получения соответствующего Заявления клиента.

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

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

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

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

11. ПРИМЕРЫ РАСЧЕТОВ ВИДОВ СТАВОК.

11.4. РАСЧЕТ СТАВКИ НА ИСХОД «АЗИАТСКИЙ ТОТАЛ»

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

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

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

РАССМОТРИМ НЕСКОЛЬКО ВАРИАНТОВ:

счет матча (0:0) или (0:1) – оба тотала прошли, ставка выиграла (100x1.4=140 руб.)

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

счет матча (1:2) – ставка проиграла.

11.5. РАСЧЕТ СТАВКИ НА ИСХОД «АЗИАТСКИЙ ГАНДИКАП»

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

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

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

Рассмотрим несколько вариантов исходов матча :

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

14. ОСНОВНЫЕ ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ

Футбол

Матчи сборных	http://www.fifa.com	Чемпионат Индонезии	http://www.ligaindonesia.com
Лига Чемпионов УЕФА, Лига Европы	http://www.uefa.com	Чемпионат Ирана	http://www.persianleague.com
Футбол. Лига Чемпионов CONCACAF	http://www.concacaf.com	Чемпионат Ирландии	http://www.sseairtricityfc.com
Лига Чемпионов Африки	http://www.cafonline.com	Чемпионат Исландии	http://www.ksi.is
Лига Чемпионов Азии	http://www.the-afc.com	Чемпионат Испании	http://www.rfef.es
Чемпионат Англии	http://www.sportinglife.com	Чемпионат Италии	http://www.legaseriea.it
Чемпионат Австралии	http://www.a-league.com.au	Чемпионат Италии, C1-A/B, C2-A/B	http://www.lega-pro.com
Чемпионат Австралии. VPL лига	http://www.footballfedvic.com.au	Чемпионат Казахстана	http://www.kff.kz
Чемпионат Австрии	http://www.bundesliga.at	Чемпионат Канады	http://www.canadiansoccer.com
Чемпионат Алжира	http://www.lnf.dz	Чемпионат Катара	http://www.qfa.com.qa
Чемпионат Аргентины	http://www.afa.org.ar	Чемпионат Китая	http://sports.sina.com.cn
Чемпионат Армении	http://www.ffa.am	Чемпионат Кипра	http://www.cfa.com.cy
Чемпионат Беларуси	http://abff.by	Чемпионат Коста-Рики	http://www.unafut.com
Чемпионат Бельгии	http://www.sport.be	Чемпионат Колумбии	http://www.dimayor.com
Чемпионат Болгарии	http://www.pfl.bg	Чемпионат Кувейта	http://www.kfa.org.kw
Чемпионат Боливии	http://www.lfpb.com.bo	Чемпионат Латвии	http://www.lff.lv
Чемпионат Боснии и Герцеговины	http://www.nfsbih.ba	Чемпионат Литвы	http://www.lff.lt
Чемпионат Бразилии	http://esporte.uol.com.br	Чемпионат Македонии	http://ffm.mk
Чемпионат Венгрии	http://www.mlsz.hu	Чемпионат Мальты	http://www.mfa.com.mt
Чемпионат Венесуэлы	http://www.federacionvenezolana.org	Чемпионат Марокко	http://www.frmf.ma
Чемпионат Германии	http://www.kicker.de	Чемпионат Мексики	http://www.femexfut.org
Чемпионат Греции	http://www.superleaguegreece.net	Чемпионат Молдавии	http://www.fmf.md

Чемпионат Греции. 2-й дивизион	http://www.epae.org	Чемпионат Новой Зеландии	http://www.nzfc.co.nz
Чемпионат Гондураса	http://hondurasfutbol.com	Чемпионат Норвегии	http://www.fotball.no
Чемпионат Нидерландов	http://www.knvb.nl	Чемпионат ОАЭ	http://www.proleague.ae
Чемпионат Дании	http://www.dbu.dk	Чемпионат Панамы	http://www.fepafut.com
Чемпионат Египта	http://www.efa.com.eg	Чемпионат Парагвая	http://www.apf.org.py
Чемпионат Израиля	http://eng.football.org.il	Чемпионат Перу	http://adfp.org.pe
Чемпионат Израиля, 2-й дивизион	http://eng.football.org.il	Чемпионат Польши	http://www.ekstraklasa.c
Чемпионат Индии	http://www.the-aiff.com	Чемпионат Польши, 2-й дивизион	http://www.pzpn.pl
Чемпионат Румынии	http://www.lpf.ro	Чемпионат Португалии	http://www.ligaportugal
Чемпионат Румынии, 2-й дивизион	http://www.frf.ro	Чемпионат Португалии, 2-й дивизион	http://www.lfpf.pt
Чемпионат Саудовской Аравии	http://www.spl.com.sa	Чемпионат России, Премьер-лига	http://www.rfpl.org
Чемпионат Северной Ирландии	http://www.bbc.co.uk/sport	Чемпионат России, ФНЛ (1-й дивизион)	http://www.1fnl.ru
Чемпионат Сербии	http://www.superliga.rs	Чемпионат России, 2-й дивизион	http://www.pfl-russia.co
Чемпионат Сингапура	http://www.sleague.com	Чемпионат Швеции	http://www.svenskfotbol
Чемпионат Словакии	http://www.futbalsfz.sk	Чемпионат Шотландии	http://www.sportinglife.c
Чемпионат Словении	http://www.nzs.si	Чемпионат Эквадора	http://www.ecuafutbol.o
Чемпионат США (MLS)	http://web.mlsnet.com	Чемпионат Эстонии	http://www.jalgpall.ee
Чемпионат США (NASL)	http://www.nasl.com/	Чемпионат ЮАР	http://www.psl.co.za
Чемпионат Таиланда	http://www.thaipremierleague.co.th	Чемпионат Южной Кореи (K-League)	http://www.kleague.com
Чемпионат Туниса	http://www.ftf.org.tn	Чемпионат Южной Кореи (National League)	http://www.n-league.net
Чемпионат Турции	http://www.tff.org.tr	Чемпионат Японии	http://www.j-league.or.jp
Чемпионат Турции, 2-й дивизион	http://www.tff.org.tr	Чемпионат Франции	http://www.lfp.fr
Чемпионат Украины	http://www.fpl.ua	Чемпионат Хорватии	http://www.prva-hnl.hr
Чемпионат Уэльса	http://www.welshpremier.com	Чемпионат Чехии	http://fotbal.cz
Чемпионат Уругвая	http://www.auf.org.uy	Чемпионат Чили	http://www.anfp.cl
Чемпионат Финляндии	http://www.veikkausliiga.com	Чемпионат Швейцарии	http://www.football.ch
Австралия, Океания, Новая Зеландия	http://sportstg.com		

Баскетбол

Турниры ФИБА	http://www.fiba.com	Чемпионат Испании. Женщины	http://www.feb.es
Турниры ФИБА-	http://www.fibaamericas.com	Чемпионат Ирана	http://iranbasketball.org

Америка		Чемпионат	
Турниры		Италии.	http://www.legabasket.it
ФИБА-Европа	http://www.fibaeurope.com	Мужчины	
		Чемпионат	
Евролига УЛЕБ	http://www.euroleague.net	Италии, 2-й	http://www.legapallacanestro.com
		дивизион.	m
		Мужчины	
Еврокубок	http://eurocupbasketball.com	Чемпионат	
		Италии, 3-й	http://www.legapallacanestro.com
		дивизион.	m
		Мужчины	
Адриатическая		Чемпионат	http://www.legabasketfemminile.it
лига	http://www.abaliga.com	Италии.	it
		Женщины	
Балканская		Чемпионат	http://www.nblcanada.com
лига	http://www.balkanleague.net	Канады	
Балтийская		Чемпионат	http://www.basketball.org.cy
лига	http://www.bbl.net	Кипра	
Лига ВТБ	http://www.vtb-league.com	Чемпионат	http://sports.sina.com.cn/cba
		Китая	
Юго-восточная		Чемпионат	http://www.basket.lv
Азиатская лига	http://aseanbasketballleague.com	Латвии	
NBA	http://www.nba.com	Чемпионат	http://www.lkl.lt
WNBA	http://www.wnba.com	Литвы	
		Чемпионат	http://www.lnbp.com.mx
		Мексики	
NCAA	http://www.ncaa.com	Чемпионат	
		Нидерландо	http://www.basketballleague.nl
Австралия.		в	
АБА. Лига	http://www.bigv.com.au	Чемпионат	
Виктории		Новой	http://www.basketball.org.nz
Австралия.		Зеландии	
АБА. Лига	http://www.qabl.basketball.net.au	Чемпионат	http://www.basket.no
Квинсленда		Норвегии	
Австралия.			
АБА. Лига		Чемпионат	http://www.ligadelima.com
Нового	http://www.waratah.basketball.net.au	Перу	
Южного			
Уэльса			
Австралия.		Чемпионат	
АБА.		Польши.	http://www.plk.pl
Центрально-	http://www.premierleaguesa.com.au	Мужчины	
Австралийская			
лига			
Австралия.		Чемпионат	
АБА. Юго-	http://www.seabl.com.au	Польши.	http://www.basketligakobiet.pl
Восточно-		Женщины	
Австралийская			
лига			
Чемпионат		Чемпионат	
Австралии.	http://www.nbl.com.au	Португалии	http://www.fpb.pt
Мужчины			
Чемпионат		Чемпионат	
Австралии.	http://www.wnbl.com.au	Пуэрто-	http://www.bsnpr.com

Женщины		Рико	
Чемпионат	http://www.oeb1.at	Чемпионат	http://www.russiabasket.ru
Австрии		России	
Чемпионат	http://www.lnb.com.ar	Чемпионат	http://www.frbaschet.ro
Аргентины		Румынии	
Чемпионат	http://www.scoooreleague.com	Чемпионат	http://www.kls.rs
Бельгии		Сербии	
Чемпионат	http://bgbasket.com	Чемпионат	http://www.basketliga.sk
Болгарии		Словакии	
Чемпионат	http://www.lnb.com.br	Чемпионат	http://www.kzs.si
Бразилии		Словении	
Чемпионат	http://www.ligadebasquetefeminino.com.br	Чемпионат	http://www.tbl.org.tr
Бразилии.		Турции	
Женщины		Чемпионат	http://tbf.org.tr
Чемпионат	http://www.bbl.org.uk	Турции.	
Великобритани		Женщины	
и		Чемпионат	http://tbf.org.tr
Чемпионат	http://www.kosarsport.hu	Турции, 2-й	
Венгрии		дивизион.	http://tbf.org.tr
Чемпионат	http://www.lpb.com.ve	Мужчины	
Венесуэлы		Чемпионат	http://www.superleague.ua
Чемпионат	http://www.beko-bbl.de	Украины	
Германии		Чемпионат	http://pba.inquirer.net
Чемпионат	http://www.esake.gr	Филиппин.	
Греции		РВА	
Чемпионат	http://www.basketligaen.dk	Чемпионат	http://www.nblindonesia.com
Дании		Индонезии	
Чемпионат	http://www.basket.co.il	Чемпионат	http://www.acb.com
Израиля		Испании.	
Чемпионат	http://pbadleague.inquirer.net	Мужчины	
Филиппин.		Чемпионат	http://www.feb.es
РВА. D-лига		Испании, 2-	
Чемпионат	http://www.basket.fi	й дивизион.	
Финляндии		Мужчины	
Чемпионат	http://www.lnb.fr	Чемпионат	http://basketliganherr.se
Франции.		Швеции	
Мужчины		Чемпионат	http://www.basket.ee
Чемпионат	http://www.basketlfb.com	Чемпионат	http://www.kbl.or.kr
Франции.		Южной	
Женщины		Кореи.	
Чемпионат	http://www.hks-cbf.hr	Мужчины	
Хорватии		Чемпионат	http://www.wkbl.or.kr
Чемпионат	http://www.cbf.cz	Южной	
Чехии		Кореи.	
Чемпионат	http://www.lnba.ch	Женщины	
Швейцарии		Чемпионат	http://www.bj-league.com
		Японии. BJ-	
		лига	
		Чемпионат	http://www.nbl.or.jp
		Японии.	
		Лига NBL	

Волейбол

Еврокубки	http://www.cev.lu	Чемпионат Италии.	http://www.legavolli.it
Матчи сборных	http://www.fivb.com	Мужчины	
Среднеевропейская лига	http://mevza.volley.net.at	Чемпионат Италии.	http://www.legavolli.it
Чемпионат Австрии	http://www.volley.net.at	Женщины	
Чемпионат Азербайджана	http://avf.az	Чемпионат Казахстана	http://www.volley.kz
Чемпионат Алжира	http://www.afvb.org	Чемпионат Катара	http://www.qvba.org
Чемпионат Англии	http://volleyballengland.org	Чемпионат Кипра	http://www.volleyba.com
Чемпионат Аргентины	http://www.aclav.com	Чемпионат Китая	http://www.volleychina.com
Чемпионат Бельгии	http://www.volleyvb.be	Чемпионат Латвии	http://www.volejbol.lv
Чемпионат Беларуси	http://bvf.by	Чемпионат Ливана	http://www.lebvolley.com
Чемпионат Бразилии	http://www.cbv.com.br	Чемпионат Литвы	http://www.ltf.lt
Чемпионат Болгарии	http://bgvolleyball.com	Чемпионат Нидерландов	http://www.volleyball.nl
Чемпионат Венгрии	http://www.hunvolley.hu	Чемпионат Перу	http://fpv.com.pe
Чемпионат Германии	http://www.volleyball-bundesliga.de	Чемпионат Польши.	http://www.plusliga.pl
Чемпионат Греции Мужчины	http://www.volleyleague.gr	Мужчины	
Чемпионат Греции Женщины	http://www.volleyball.gr	Чемпионат Польши.	http://www.orlen-liga.pl
Чемпионат Дании	http://www.volleyball.dk	Женщины	
Чемпионат Израиля	http://www.iva.org.il	Чемпионат Португалии	http://www.fpvoleib.com
Чемпионат Индонезии	http://www.voliindonesia.com	Чемпионат России	http://www.volleyball.ru
Чемпионат Ирана	http://www.iranvolleyball.com	Чемпионат Румынии	http://www.frvolei.ro
Чемпионат Испании	http://www.rfevb.com	Чемпионат Турции	http://www.wienerliga.at
Чемпионат Чехии	http://www.cvf.cz	Чемпионат Украины	http://fvu.in.ua
Чемпионат Швейцарии	http://www.volleyball.ch	Чемпионат Финляндии	http://www.mestaruvoimeliiga.fi
Чемпионат Швеции	http://iof3.idrottonline.se/SvenskaVolleybollforbundet	Чемпионат Филиппин.	http://www.v-league.ph
Чемпионат	http://www.volley.ee	Чемпионат Филиппин. Суперлига	http://philippinesupersuperliga.com
		Чемпионат	http://lnv.fr

Эстонии
 Чемпионат Южной Кореи <http://kovo.co.kr>
 Чемпионат Японии <http://www.vleague.or.jp>

Франции
 Чемпионат Хорватии <http://www.hou.hr>
 Чемпионат Черногории <http://www.oscg.me>

Хоккей

Матчи сборных <http://www.iihf.com>
 АНЛ <http://www.theahl.com>
 NHL <http://www.nhl.com>
 ОНЛ <http://www.ontariohockeyleague.com>
 QMJHL <http://www.theqmjhl.ca>
 WHL <http://www.whl.ca>
 КХЛ <http://www.khl.ru>
 КХЛ <http://www.khl.ru>
 ВХЛ <http://www.vhlru.ru>
 МХЛ <http://mhl.khl.ru>
 МХЛ. Дивизион Б <http://mhl2.khl.ru>
 Азиатская лига <http://www.alhockey.com>
 МОЛ-лига <http://www.icehockey.hu>
 Чемпионат Австралии <http://www.theaihl.com>
 Чемпионат Австрии <http://www.erstebankliga.at>
 Чемпионат Беларуси <http://www.hockey.by>
 Чемпионат Великобритании <http://eliteleague.co.uk>

Чемпионат Польши
 Чемпионат Словакии
 Чемпионат Украины
 Чемпионат Финляндии
 Чемпионат Финляндии, 2-я лига
 Чемпионат Франции
 Чемпионат Чехии
 Чемпионат Чехии, 1-я лига
 Чемпионат Швейцарии
 Чемпионат Швеции
 Чемпионат Швеции, 2-я лига
 Чемпионат Германии, 2-я бундеслига
 Чемпионат Дании
 Чемпионат Италии
 Открытый чемпионат Казахстана
 Чемпионат Норвегии
 Чемпионат Германии

Гандбол

Гандбол. Турниры ИФФ <http://www.ihf.info>
 Гандбол. Турниры ЕНФ <http://www.eurohandball.com>
 Гандбол. Европейская Лига Чемпионов <http://www.ehfcl.com>
 Гандбол. Женщины. Региональная лига <http://www.wrhl.info>
 Гандбол. Мужчины. Юго-Восточная лига <http://www.seha-liga.com>
 Гандбол. Чемпионат Австрии <http://oehb.sportlive.at>
 Гандбол. Чемпионат Беларуси <http://handball.by>

Бейсбол

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

Хоккей с мячом

Хоккей с мячом. Матчи сборных <http://www.worldbandy.com>
 Хоккей с мячом. Чемпионат Норвегии <http://www.bandyforbundet.no>
 Хоккей с мячом. Чемпионат России <http://www.rusbandy.ru>

Гандбол. Чемпионат Болгарии	http://www.bulgarianhandball.eu	Хоккей с мячом. Чемпионат Финляндии	http://www.finbandy.fi
Гандбол. Чемпионат Боснии и Герцеговины	http://www.rsbih.com	Хоккей с мячом. Чемпионат Швеции	http://www.svenskbandy.se
Гандбол. Чемпионат Венгрии	http://www.keziszovetseg.hu		
Гандбол. Чемпионат Германии. Мужчины	http://www.dkb-handball-bundesliga.de	Хоккей на траве	
Гандбол. Чемпионат Германии. Женщины	http://www.hbf-info.de	Хоккей на траве. Матчи сборных	http://www.fih.ch
Гандбол. Чемпионат Греции	http://www.handball.org.gr	Хоккей на траве. Евролига	http://www.ehlhockey.tv
Гандбол. Чемпионат Дании	http://www.dhf.dk	Хоккей на траве. Чемпионат Англии	http://www.englishockey.co.uk
Гандбол. Чемпионат Израиля	http://www.handballisr.co.il	Хоккей на траве. Чемпионат Германии	http://www.hockeyliga.de
Гандбол. Чемпионат Исландии	http://www.hsi.is	Хоккей на траве. Мужчины. Чемпионат Индии	http://hockeyindia.org
Гандбол. Чемпионат Испании	http://www.asobal.es	Хоккей на траве. Чемпионат Италии	http://www.federhockey.it
Гандбол. Чемпионат Италии	http://www.figh.it	Хоккей на траве. Чемпионат Нидерландов	http://www.hockey.nl
Гандбол. Чемпионат Катара	http://www.qatarhandball.com	Хоккей на траве. Мужчины. Чемпионат Нидерландов	http://www.hockey.nl
Гандбол. Чемпионат Латвии	http://www.handball.lv		
Гандбол. Чемпионат Литвы	http://www.rankiniolyga.lt	Футзал	
Гандбол. Чемпионат	http://www.flh.lu	Футзал. Чемпионат	http://www.futsaldobrasil.com

Люксембурга		Бразилии	
Гандбол.		Футзал.	
Чемпионат	http://macedoniahandball.com.mk	Чемпионат	http://www.lnfs.es
Македонии		Испании	
Гандбол.		Футзал.	
Чемпионат	http://www.handball.no	Чемпионат	http://www.divisionecalcioa5.it
Норвегии		Италии	
Гандбол.		Футзал.	
Чемпионат	http://www.zprp.pl	Чемпионат	http://futsalekstraklasa.pl
Польши		Польши	
Гандбол.		Футзал.	
Чемпионат	http://www.fpa.pt	Чемпионат	http://www.futsalportugal.com
Португалии		Португалии	
Гандбол.		Футзал.	
Чемпионат	http://www.rushandball.ru	Чемпионат	http://www.amfr.ru
России		России	
Гандбол.		Футзал.	
Чемпионат	http://www.frh.ro	Чемпионат	http://www.frf.ro
Румынии		Румынии	
Гандбол.		Футзал.	
Чемпионат	http://sahf.org.sa	Чемпионат	http://www.fotbal.cz
Саудовской		Чехии	
Аравии		Футзал.	
Гандбол.		Чемпионат	http://www.fleague.jp
Чемпионат	http://www.rss.org.rs	Японии	
Сербии			
Гандбол.			
Чемпионат	http://www.rokometna-zveza.si		
Словении			
Гандбол.		Флорбол	
Чемпионат	http://www.slovakhandball.sk		
Словакии			
Гандбол.		Флорбол.	http://www.floorball.org
Чемпионат	http://www.thf.gov.tr	Матчи сборных	
Турции			
Гандбол.		Флорбол.	http://www.floorball.dk
Чемпионат	http://www.handball.net.ua	Чемпионат	
Украины		Дании	
Гандбол.		Флорбол.	http://www.salibandyliiga.fi
Чемпионат	http://finnhandball.net	Чемпионат	
Финляндии		Финляндии	
Гандбол.		Флорбол.	http://www.cfbu.cz
Чемпионат	http://www.ff-handball.org	Чемпионат	
Франции		Чехии	
Гандбол.		Флорбол.	
Чемпионат	http://www.hrs.hr	Женщины.	http://www.innebandy.se
Хорватии		Чемпионат	
Гандбол.		Швеции	
Чемпионат	http://www.chf.cz	Флорбол.	
Чехии		Чемпионат	http://www.swissunihockey.ch
Гандбол.		Швейцарии	
Чемпионат	http://handball.ch		
Швейцарии			
Гандбол.			
Чемпионат	http://www.svenskhandboll.se	Теннис	

Швеции			
Гандбол.			
Чемпионат	http://www.handball.ee	Теннис.	http://www.atpworldtour.com
Эстонии		Турниры АТР	
Гандбол.			
Чемпионат	http://www.handballkorea.com	Теннис.	http://www.wtatennis.com
Южной Кореи		Турниры WTA	
		Теннис.	http://www.itftennis.com
		Турниры ITF	
Водное поло		Регби	
Водное поло.		Регби. Кубок	
Матчи сборных	http://www.fina.org	Мира	http://www.irb.com
Водное поло.		Регби. Amlin	
Еврокубки	http://www.len.eu	Challenge Cup	http://www.ercrugby.com
Водное поло.		Регби. Currie	
Чемпионат	http://www.mvlsz.hu	Cup	http://www.sarugby.co.za
Венгрии		Регби.	
Водное поло.		Heineken Cup	http://www.ercrugby.com
Чемпионат	http://www.koe.org.gr	Регби. ITM Cup	http://www.itmcup.co.nz
Греции		Регби. LV Cup	http://www.lv.com
Водное поло.		Регби.	
Чемпионат	http://www.rfen.es	RaboDirect	http://www.rabodirectpro12.com
Испании		PRO12	
Водное поло.		Регби.	
Чемпионат	http://www.federnuoto.it	Австралийская	http://www.nrl.com
Италии		национальная	
Водное поло.		лига	
Чемпионат	http://www.waterpolo.ru	Регби.	
России		Европейская	http://www.superleague.co.uk
Водное поло.		Суперлига	
Чемпионат	http://www.waterpoloserbia.org	Регби.	
Сербии		Чемпионат	http://www.premiershiprugby.com
Водное поло.		Англии.	
Чемпионат	http://www.hvs.hr	Премьер-Лига	
Хорватии		Регби.	
		Кооперативный	http://www.rugbyleaguechampionships.co.u
		Чемпионат	
		Регби.	
		Чемпионат	http://www.lnr.fr
		Франции	