

ПРИЛОЖЕНИЕ К ПРАВИЛАМ ПРИЁМА СТАВОК И ВЫПЛАТЫ ВЫИГРЫШЕЙ

«ЛИНИЯ MOSTBET»

ОБЩИЕ ПРАВИЛА «ЛИНИИ MOSTBET»

1. Букмекерская контора принимает ставки, заключает пари и позволяет определить выигрыш на основании списка событий с определёнными коэффициентами.
2. Осуществление повторных Шагов на один исход или комбинацию исходов от одного игрока может быть ограничен по решению букмекерской компании.
3. Шаг считается осуществленным после его регистрации в процессинговом центре Букмекерской конторы и демонстрации онлайн-подтверждения. Зарегистрированные Шаги отмене или исправлениям не подлежат.
4. Шаги осуществляются только в сумме, не превышающей остаток Обменных знаков игорного заведения текущего Пари. После регистрации Шага сумма его размера списывается с баланса. После расчёта Шага результат заносится на баланс Участника пари.
5. Шаги можно осуществить до начала события; дата, время начала событий и комментарии, с ними связанные, указанные в линии, являются ориентировочными. В случае если по каким-либо причинам Шаг осуществлен после фактического начала события, такой Шаг считается недействительным. Исключение составляют Шаги в отношении LIVE-ставок, т. е. Шаги по ходу матча. Такие Шаги считаются действительными до окончания матча. В любом случае считаются недействительными Шаги, осуществленные после исхода события, в отношении которого осуществлен Шаг.

Минимальный и максимальный Шаг

1. Минимальный размер Шага на любое событие – 10 баллов.
2. Максимальный результат на один Шаг не превышает 2 000 000 баллов. Максимальный размер Шага определяется Букмекерской конторой в отношении каждого события отдельно. Максимальный размер Шага зависит от вида спорта и события. Если в экспресс (систему) входят несколько событий с разными ограничениями на максимальный размер Шага, то размер максимального Шага устанавливается равный минимальному значению.
3. Букмекерская контора имеет право ограничивать максимальный размер Шага, коэффициенты на отдельные события, а также ограничивать или повышать максимальный размер Шага, коэффициенты конкретному Участнику пари без уведомления и объяснения причин.

Условия отмены Шагов или признания шага недействительным.

1. В случае если Шаг подлежит отмене или признается недействительным, то в Пари «Одиночная ставка» (с одним ординаром в одиночной ставке) производится расчет выигрыша с коэффициентом «1». В Пари по остальным правилам (экспрессах, системах и

- т.д.), при отмене Шага по одному или нескольким событиям, расчет результата по этим событиям производится с применением коэффициента «1».
2. В случаях неправильно рассчитанных результатов (например, из-за ошибочно введенных результатов) такие Шаги перерасчитываются. При этом Шаги, осуществленные между ошибочным расчётом и перерасчётом, считаются действительными.
 3. Результат подлежит отмене, если Участник пари заведомо вводил в заблуждение персонал (сотрудников Букмекерской конторы), представляя им ложные сведения и требования в отношении приёма ставок, выплаты выигрыша, результата события и иные сведения и требования, имеющие такой характер.
 4. Результат подлежит отмене, если Шаг осуществлен в отношении известного исхода (произошло событие, но результат не обновился в системе).
 5. Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в приеме ставок и заключении пари или выбору условий с использованием обменного знака игорного заведения (осуществление шага) любому лицу без объяснения причин.
 6. В том случае, если Букмекерская контора посчитает, что событие является договорным или имеется подозрение, что событие является таковым, выбранный шаг, связанный с данным событием или пари в полном объеме, на усмотрение Букмекерской конторы могут быть объявлены недействительными.
 7. По усмотрению Букмекерской конторы Заявка Участника пари на выплату выигрыша рассматривается в режиме реального времени, но не более 30 (тридцати) рабочих дней, при условии отсутствия препятствующих ее рассмотрению причин.

ВИДЫ ПАРИ

В линии Mostbet предлагаются следующие виды Пари:

1. Пари по правилам «Одиночная ставка»

Одиночный Шаг – Шаг в отношении отдельного исхода события. Выигрыш по Одиночной ставке равен произведению суммы ставки на установленный для данного исхода коэффициент.

2. Пари по правилам «Экспресс»

Экспресс – Шаг в отношении нескольких независимых исходов событий. Выигрыш по экспрессу равен произведению суммы ставки на коэффициенты всех исходов, входящих в экспресс. Проигрыш по одному из исходов экспресса означает проигрыш по всему экспрессу.

3. Пари по правилам «Система»

Система – Шаг в отношении полной комбинации экспрессов определённого размера из выбранного заранее количества событий. Максимальное количество вариантов в системе – 924. Максимальное количество событий в системе – 12.

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

4. Пари по правилам «Система+»

Система+ – прогноз всей последовательности событий вошедших в состав пари при условии соблюдения настоящих правил. Пари может включать в себя несколько Одиночных ставок, Экспрессов и Систем, выбор осуществляется Участником пари при достаточности Обменных знаков игорного заведения, каждый выбор является Шагом.

Ограничения по включению некоторых исходов событий

В экспресс можно включать только один из зависимых исходов. В случае включения в один экспресс (систему) двух и более зависимых событий, исключаются события с наименьшим коэффициентом из данного экспресса (системы). Зависимые исходы (взаимозависимые события) - результат одной части Шага влияет на результат другой части.

Шаги в отношении события «Команда забьет пенальти - Да/Нет» считаются проигрышными (результат Шага равен нулю), если в основное время игры не было назначено пенальти.

Шаги в отношении события «Как будет забит гол», «Следующий гол» считаются проигрышными (результат Шага равен нулю), если гол, номер которого указан в Шаге, не был забит.

Осуществление Шагов по ходу матча (LIVE-ставки)

1. LIVE-ставки принимаются на основные и дополнительные исходы. Можно делать одиночные LIVE-ставки и объединять их в один экспресс.
2. Шаг считается принятым после его регистрации в Процессинговом центре и онлайн-подтверждения. Осуществлённый Шаг изменению не подлежит. Изменения возможны в исключительных случаях, при наступлении обстоятельств, указанных в настоящем Приложении.
3. При определенных обстоятельствах, указанных в разделе «Правила по видам спорта» возможен расчет LIVE-ставки с коэффициентом «1».
4. Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в текущих результатах матчей, по которым принимаются LIVE-ставки. Участникам пари необходимо пользоваться также другими независимыми источниками информации.
5. LIVE-ставки не редактируются и не удаляются.

ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ВКЛЮЧЕНИЮ НЕКОТОРЫХ ИСХОДОВ СОБЫТИЙ

1. В экспресс можно включать только один из зависимых исходов. В случае включения в один экспресс (систему) двух и более зависимых событий, исключаются события с наименьшим коэффициентом из данного экспресса (системы).
2. Зависимые исходы (взаимозависимые события) - результат одной части Шага влияет на результат другой части.
3. Шаги в отношении событий «Команда забьет пенальти - Да/Нет» считаются проигрышными (результат Шага равен нулю), если в основное время игры не было назначено пенальти.
4. Шаги в отношении событий «Как будет забит гол», «Следующий гол» считаются проигрышными (результат Шага равен нулю), если гол, номер которого указан в Шаге, не был забит.

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

1. Расчет Шагов может быть пересмотрен в связи с неверным результатом предоставленным букмекером.
2. При расчёте Шагов принимается во внимание фактическое время начала событий, которое ориентировочно определяется на основании официальных документов организаций, проводящих спортивные соревнования, и если нет таких утверждённых документов, то на основании официальных сайтов спортивных федераций, сайтов спортивных клубов и других источников спортивной информации.
3. Букмекерская контора не несёт ответственности за несоответствие даты и времени реальному началу событий. Дата и время начала события, указываемые в линии, носят ориентировочный характер. При расчёте Шагов принимается фактическое время начала события, которое определяется на основании официальных документов организации, проводящей соревнование.
4. Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в названии чемпионатов; продолжительности матчей (спортивных событий). Данные, указываемые в линии и LIVE-ставках, носят ориентировочный характер. Участникам пари необходимо пользоваться другими независимыми источниками информации для уточнения данных по спортивному событию.
5. Претензии по результату события принимаются в течение 10 календарных дней с момента завершения события при наличии официальных документов по результату события организации, проводящей соревнование.
6. Шаги, осуществленные после начала события, рассчитываются с коэффициентом «1» (за исключением LIVE-ставок); в экспрессах коэффициент по таким Шагам считается равным «1».
7. Если Участник пари осуществил Шаг в отношении события, результат которого ему был известен, такой Шаг подлежит отмене. В этом случае решение Букмекерской конторой принимается после специального закрытого расследования. Все действия в отношении такого Шага временно приостанавливаются.
8. **ЛИНИЯ.** Если матч или соревнование по какой-либо причине откладывается или переносится более чем на 48 часов (данное время является ориентировочным, компания имеет право на свое усмотрение оставить осуществленные Шаги в силе во избежание спорных ситуаций, которые могут возникнуть при переносе матча более чем на 48 часов от официального запланированного времени начала), то все Шаги признаются недействительными.
9. Событие считается отложенным или перенесенным, если изменяется запланированное официальное время начала события.
10. **LIVE-ставки.** Если матч или соревнование по какой-либо причине прерывается и возобновляется в течение 5 часов после его начала, то все осуществленные Шаги остаются в силе. Если прерванный матч или соревнование не возобновится в течение 5 часов после его начала, то Шаги рассчитываются с коэффициентом «1», за исключением

- тех случаев, когда результат Шага уже определен. Это правило не распространяется на события, которые по правилам проведения соревнования могут быть завершены в срок, превышающий 5 часов.
11. Если какой-либо матч не завершён и считается несостоявшимся, 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 Шагам. По всем остальным Шагам расчет производится с коэффициентом, равным «1».
 12. Если участник отказывается от борьбы до начала события, то все осуществленные в отношении этого участника Шаги признаются недействительными.
 13. Если участник по какой-либо причине (травма, отказ и т.п.) выбывает по ходу соревнования, то все Шаги, осуществленные до начала последнего раунда или этапа соревнования, в котором он участвовал, считаются действительными, а остальные Шаги считаются несостоявшимися.
 14. Расчет теннисного матча из-за отказа одного из игроков осуществляется по правилам, указанным в разделе 15 настоящих Правил.
 15. Если участник, член команды (футболист, хоккеист, баскетболист и т.д.), не принимал участия в матче, коэффициент по Шагам принимается равным «1», если не оговорено другое.
 16. Если в теннисном матче отказ (дисквалификация) произошёл до начала матча, коэффициент по Шагам принимается равным «1», кроме Шагов в отношении результата участника в соревновании. Если теннисный матч прерван, не завершён в тот же день и отложен, осуществленные Шаги остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этого матча проводился, пока матч не будет доигран или не произойдет отказ одного из участников.
 17. Если в событии (матче, сравнении или бое) указывается одна пара участников (команд, спортсменов), а впоследствии состав пары изменяется, то все Шаги в отношении этого события признаются недействительными.
 18. В командных соревнованиях, при замене одного или нескольких участников любой из команд по любой причине, Шаги в отношении исхода всего матча остаются в силе.
 19. В парных матчах, если указан состав пар, при замене хотя бы одного из участников коэффициент по Шагам будет равен «1»; если состав не указан, осуществленные Шаги остаются в силе.
 20. В соревнованиях, где употребляются понятия «хозяева» и «гости», в случае переноса события:
 - на нейтральное поле, Шаги сохраняют силу;
 - на поле команды-соперника, Шаги сохраняют силу.
 21. Если понятия «хозяева» и «гости» неприменимы для события (например, в одиночных и парных видах спорта), то при изменении места проведения события все осуществленные Шаги сохраняют силу.

22. 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 Шаги не признаются недействительными.
23. В товарищеских матчах, клубных товарищеских турнирах при изменении места проведения события все осуществленные Шаги в отношении такого события сохраняют силу.
24. Если победителем соревнования объявлен более чем один участник или команда, результаты по Шагам в отношении этих участников делятся соразмерно на количество победителей. Например, если два участника объявлены победителями, то коэффициенты по Шагам в отношении этих победителей делятся на два.
25. Виды спорта или ситуации, для которых не существует отдельного описания особенностей пари и расчета Шагов, подчиняются общим правилам «Линии Mostbet».
26. В спорных ситуациях, не имеющих прецедента, окончательное решение принимается Букмекерской конторой.
27. В случае несоответствия данных из различных источников информации (даты, времени, результата, названия команды) Букмекерская контора приостанавливает расчет Шага или выплату выигрыша до полного разбирательства подлинности таких сведений. Если результат завершённого события, представленный на официальном сайте, отличается от данных телевизионной трансляции, то компания оставляет за собой право производить расчёт по данным телевизионной трансляции.
28. В случае выявления ошибки в программе вывода коэффициентов и признания этой ошибки компанией, все осуществленные Шаги в отношении этих событий рассчитываются с коэффициентом, равным «1».
29. Если первоначальный результат завершённого события позднее пересмотрен по каким-либо причинам и одной из сторон засчитано техническое поражение (отмена во внимание не принимается), то Шаги подлежат оплате в соответствии с первоначальным (фактическим) результатом. Фактическим считается результат, объявленный на основании официальных протоколов и других официальных источников информации непосредственно после завершения события.
30. Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в ЛИНИИ и LIVE-ставках, носят ориентировочный характер. Регламент игры уточняйте на официальных источниках.

ПРАВИЛА ПО ОТДЕЛЬНЫМ ВИДАМ СПОРТА

АФЛ (АВСТРАЛИЙСКИЙ ФУТБОЛ)

Шаги осуществляются на:

- основное время 80 минут игры (4 четверти по 20 минут или 2 периода по 40 минут);
- основное время с учетом овер-тайма (пометка «с ОТ»).

Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в ЛИНИИ и LIVE-ставках, носят ориентировочный характер. Регламент игры уточняйте на официальных источниках.

1. Если матч прерывается до истечения 80 минут игры, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
2. Если место проведения игры было изменено, Шаги, уже осуществлённые на игру, будут действительны при условии, что команда хозяев поля по-прежнему считается таковой.
3. **Автор первого гола.** Если игрок не принимал участия в матче или вышел на поле после того, как был забит первый гол, то все Шаги в отношении этого игрока признаются недействительными. Шаги в отношении игроков, замененных или удаленных с поля до того, как был забит первый гол, проигрывают. Если первый гол забил игрок, на которого не предлагались коэффициенты, то все Шаги в отношении других игроков считаются проигранными, за исключением тех случаев, когда предлагается выбор «Любой другой игрок». Если матч был прерван до того, как был забит первый гол, то все Шаги признаются недействительными.
4. **Гол (6 очков).** Если мяч от удара ноги проходит в более узкие внутренние ворота, не коснувшись другого игрока, атакующая команда получает 6 очков.
5. **Бихайнд (1 очко).** Если мяч проходит непосредственно между внутренней и внешней стойкой («бихайнд»), если он ударяется о стойку, проходит за линию ворот или заднюю линию.
6. Шаги в отношении «Тайм-Матч» принимаются на первую половину и весь матч.
7. Если матч был прерван и не возобновился в течение 48-ми часов, компания оставляет за собой право признать Шаги недействительными.
8. Если названия команд отображаются неверно, компания оставляет за собой право признать Шаги недействительными.

АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ

1. Шаги принимаются на:
 - основное время (60 минут, 4 четверти по 15 минут);
 - основное время с учетом овер-тайма (пометка «с ОТ»).
2. В случае, если матч начнется, но не будет завершен, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
3. Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 55 минут матча. В этом случае все Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.
4. Для Шагов «Кто выше по итогам чемпионата» в случае невыхода команд из группы приоритет отдается занятому месту (в группе), а потом набранным очкам.
5. Шаг «Тотал самой результативной (нерезультативной) четверти». Две и более четверти с одинаковым самым результативным (нерезультативным) тоталом не являются основанием для признания шага недействительным. Расчет в данном случае производится исходя из тотала.
6. Шаг «Самая результативная четверть». В случае если однозначно нельзя установить, какая четверть самая результативная (две и более четверти завершились с равным

- результатом), расчет Шагов в отношении таких четвертей производится с коэффициентом «1». Шаги в отношении остальной четверти считаются проигранными.
- Шаг «Самая результативная половина». В случае если обе половины завершились с одинаковым результатом, расчет Шагов производится с коэффициентом «1».
 - Если матч с учетом овертайма завершился вничью, то Шаги в отношении П1 и П2 будут рассчитаны возвратом с коэффициентом «1», Шаги в отношении тоталов и фор будут рассчитаны согласно результатам матча.
 - Если названия команд отображаются некорректно, Букмекерская контора оставляет за собой право признать Шаги недействительными.

БАДМИНТОН, НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС, ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ

- Если начало матча задержано или матч отложен по какой-либо причине, то все Шаги остаются в силе до конца матча или до конца турнира, в рамках которого этого матча проводится, пока матч не будет доигран или не произойдет отказ одного из участников.
- Если матч прерван из-за отказа или дисквалификации команды в первом сете, то все Шаги будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме Шагов в отношении тех исходов, которые однозначно определены к моменту его остановки. Шаги в отношении победителя матча в этом случае будут рассчитаны с коэффициентом «1».
- Если матч прерван из-за отказа или дисквалификации команды, Шаги в отношении победителя матча остаются в силе при условии, что **первая партия была полностью сыграна**; в противном случае все Шаги в отношении этого события будут рассчитаны с коэффициентом «1». Игроку, в случае отказа или дисквалификации, присуждается техническое поражение.
- Если начавшийся матч не завершен по любой причине (например, один из участников отказывается продолжать игру, дисквалифицирован) и **сыграно более двух сетов**, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки (например, исход первого сета, тотал первого сета и т.д.), принимаются для расчётов по Шагам. По всем остальным Шагам выплата производится с коэффициентом, равным «1», кроме Шагов в отношении победителя матча. Победителем матча считается команда, прошедшая в следующий раунд, или победитель турнира.
- Если в линии допущена опечатка в инициалах спортсмена (например, вместо Иванов А. написано Иванов В.), это не будет являться основанием для отмены Шага, и она остаётся в силе.
- Если матч прерывается или откладывается и не возобновляется в течение 48 часов после первоначального старта, Шаги будут признаны недействительными.
- Победа в матче. Если любой из указанных игроков в событии будет заменен до начала матча, все Шаги признаются недействительными.
- Фора и тотал на указанные виды спорта указываются в очках, кроме случаев «фора по сетам» и «тотал по сетам».
- Шаг «Победитель». Победителем считается спортсмен (команда), занявший первое место в турнире. В случае если спортсмен откажется выступать в турнире до его начала, коэффициент по Шагам на него принимается равным «1».

- Шаг «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 по Шагам принимается равным «1». В случае если игрок откажется выступать на турнире до его начала, коэффициент по Шагам принимается равным «1».

БАСКЕТБОЛ

- Шаги в отношении этих видов спорта 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, прервется, и не будет возобновлен в течение 48-ми часов, все Шаги в отношении этого матча будут признаны недействительными, за исключением случаев, когда результаты Шагов 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 Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.
- В баскетбольных матчах (для событий с пометкой «ОТ») Шаги в отношении форы и тоталы на 4-ую четверть и 2-ую половину рассчитываются без учета овертайма (ОТ).
- Команды NBA могут располагаться как в прямой последовательности (хозяева - гости), так и в обратной. В случае обратного расположения возврат по Шагам не производится.
- Для Шагов «Кто выше по итогам чемпионата» в случае невыхода команд из группы приоритет отдается занятому месту (в группе), а потом набранным очкам.
- Регламент товарищеских (кубковых, клубных) баскетбольных матчей уточняется Участником пари самостоятельно на официальном источнике. Если товарищеский матч закончился в ничью (изменился регламент матча), то Шаги в отношении победы будут рассчитаны возвратом с коэффициентом «1», а все тоталы и форы будут рассчитаны согласно полученному результату.
- В кубковых матчах по баскетболу, овертайм (ОТ), назначаемый по сумме результатов двух матчей, учитывается только в Шагах на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п.
- В случае завершения баскетбольного матча в ничью, Шаг «Будет ОТ» - рассчитывается положительным результатом, Шаг «Не будет ОТ» - проигрыш.
- Шаг «Половина-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.
- Шаг «Тотал самой результативной (нерезультативной) четверти».** Две и более четверти с одинаковым самым результативным (нерезультативным) тоталом не являются

- основанием для возврата ставок. Расчет в данном случае производится исходя из тотала (при расчете тотала 4 четверти очки, набранные во время ОТ - не учитываются).
12. **Шаг «Самая результативная четверть».** В случае если однозначно нельзя установить, какая четверть самая результативная (две и более четверти завершились с равным результатом), расчет Шагов в отношении таких четвертей производится с коэффициентом «1». Шаги в отношении остальных четвертей считаются проигранными (при расчете тотала 4 четверти очки, набранные во время ОТ, не учитываются).
 13. **Шаг «Самая результативная половина».** В случае если обе половины завершились с одинаковым результатом, расчет Шагов производится с коэффициентом «1» (при расчете тотала 2-ой половины очки, набранные во время ОТ, не учитываются).
 14. **Шаг «Выиграет обе половины Команда ...».** (при расчете тотала 2-ой половины очки, набранные во время ОТ, не учитываются).
 - Шаг «Выиграет обе половины Команда 1 – нет» будет рассчитан положительным результатом, если команда 1 проиграла хотя бы одну половину.
 15. **Шаг «Каждая команда забьет больше 72.5 – да».** Шаг будет рассчитан положительным результатом, если тотал каждой из команд за весь матч будет по 73 и больше очка.
 16. **Шаг «Каждая команда забьет больше 72.5 – нет».** Шаг будет рассчитан положительным результатом, если хотя бы одна из команд не пробьет указанный тотал.
 17. **Шаг «Все периоды тотал больше 32.5 – да».** Шаг будет рассчитан положительным результатом, если во всех четвертях тотал будет 33 и выше.
 18. **Первый фол.** В этом шаге необходимо определить, какая из команд получит первый фол (несоблюдение правил, вызванное персональным контактом или неспортивным поведением).
 19. **Первый подбор.** В этом шаге необходимо определить, какая из команд первой выполнит подбор.
 20. **При расчете Шагов «Подборы», «Потери»** учитывается только сумма индивидуальных показателей игроков команды без учета командных показателей.
 21. **Шаг «Гонка до ... голов»** (сделанная по линии) будет рассчитан с коэффициентом 1, если указанного количества очков не получит ни одна из команд. Например. «Гонка до 20 голов П1», при счете 19-19, Шаг будет рассчитан возвратом (с коэффициентом 1).
 22. **Шаг «Счет по четвертям 2-0»** будет рассчитан положительным результатом, если две четверти из 4-х выиграла 1 команда и две четверти сыграно в ничью.
 - Шаг «Счет по четвертям 1-1» - одну четверть выиграла 1 команда, одну четверть выиграла 2 команда, 2 четверти сыграны в ничью.
 23. **Шаг «Фора по четвертям».** Пример: «Фора 2 по четвертям -2,5». Команды закончили со счетом 81:102 (17:22, 26:25, 18:20, 20:35), по четвертям счет, согласно результату, 1:3 (0:1, 1:0, 0:1, 0:1). Шаг проиграл, т.к. счет по четвертям с учетом форы 2 команды будет 1:0,5.
 24. **Шаги «Тотал ничейных четвертей», «Фора по четвертям», «Счет по четвертям», «Победы по четвертям»** - рассчитываются только по основному времени.
 25. **Шаг «Любой другой. Фора 2 в интервале от 0 до 10»** будет рассчитан положительным результатом, если фора 2ой команды не превышает 10 очков.

26. Для Шагов «% реализации двухочковых бросков», «% реализации трехочковых бросков», «% реализации штрафных бросков» значение процента реализации вычисляется по данным официального сайта, согласно математическому округлению к ближайшему целому.
27. **Нетбол** - разновидность женского баскетбола (4 четверти по 15 минут). Шаги в отношении этого вида спорта рассчитываются и принимаются на основное время и на основное время с учетом овер-тайма (пометка «с ОТ»).
28. **Баскетбол. Итоги. Кто лучше по итогам соревнования (NBA)**. Последовательность критериев: стадия выбывания из турнира; место, занятое в конференции; процент выигранных матчей в регулярном сезоне; разница очков в регулярном сезоне; очки, набранные в регулярном сезоне.
29. **Баскетбол. Итоги. Кто лучше по итогам соревнования (Евролига)**. Последовательность критериев: стадия выбывания из турнира; место, занятое на стадии Топ 16; количество выигранных матчей на стадии Топ 16; разница очков на стадии Топ 16; очки, набранные на стадии Топ 16.

БЕЙСБОЛ, СОФТБОЛ

1. Шаги в отношении бейсбольных матчей принимаются с учетом дополнительных иннингов, если не указано иное (Победитель матча).
2. Все Шаги в отношении матчей принимаются с учетом заявленных на игру стартовых питчеров, если их имена указаны в событии. Чтобы Шаг считался действительным, оба заявленных питчера должны начать игру и сделать хотя бы одну подачу. В случае, если хотя бы один из заявленных питчеров не начинает игру по какой-либо причине, все Шаги по этой игре признаются недействительными. Если имена стартовых питчеров в событии не указаны, то Шаги принимаются без учета стартовых питчеров.
3. Хозяевами поля в матче является команда, отбивающая второй, независимо от места проведения игры.
4. Все Шаги рассчитываются на основании официального результата матча, включая все дополнительные иннинги (кроме Шагов в отношении части матча).
5. Матч считается состоявшимся если сыграно не менее 5 полных иннингов или 4,5 иннингов. Если сыграно менее 4,5 иннингов, то будут рассчитаны: Шаги в отношении победы; проход в следующий этап; Шаги, результаты которых уже определены на момент остановки матча. Все остальные Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1».
6. **Шаги ЛИНИЯ**. Если матч по бейсболу не начался в указанное время и на официальном сайте есть подтверждение о переносе матча, то все Шаги в отношении этого матча рассчитываются с коэффициентом «1».
7. **Шаги LIVE-ставки**. Если матч приостановлен (прерван) и возобновляется в течение 72 часов, то Шаги остаются в силе до окончания матча. Если матч не завершен в течение 72 часов, то все Шаги в отношении него признаются недействительными, за исключением исходов, которые уже были определены.
8. При равенстве очков в бейсбольных матчах (NPB, в предсезонных MLB, KBO) в случае ничьей Шаги в отношении П1 и П2 рассчитываются коэффициентом «1».

9. Шаг «Сравнение игроков». В предложенных парах предлагается назвать игрока, который покажет лучший результат. В случае равенства результатов расчет Шагов производится с коэффициентом «1».
10. 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 Шаги в отношении П1 и П2 рассчитываются коэффициентом «1».
11. Если в рамках игрового дня хотя бы один матч отменен, перенесен, не завершен и считается несостоявшимся (сыграно менее 5 полных иннингов), расчёт Шагов в отношении события «Хозяева-Гости» производится с коэффициентом «1», кроме маркетов исход которых уже предопределен.
12. **Софтбол** (softball) — спортивная командная игра с мячом, разновидность бейсбола. В официальной игре команды играют 7 иннингов. При равенстве очков играют дополнительные иннинги. Осуществление шагов и расчёт результатов идентичен бейсболу.

БОКС

1. Начало боя определяется звуком гонга к началу первого раунда.
2. В случае, если решение об исходе боя не может быть принято, или бой прекращается по любой причине без вынесения решения о результате матча, все Шаги признаются недействительными. Если результат матча уже был определён, то Шаги будут рассчитаны по полученному результату.
3. В случае изменения количества раундов Шаги в отношении исхода поединка остаются в силе, а Шаги в отношении количества раундов подлежат расчету с применением коэффициента «1».
4. **Шаг «Продолжительность поединка»** обозначается в линии «Тотал раундов». Игроку предлагается определить количество раундов боксёрского поединка. При подсчёте количества раундов учитывается и тот раунд, в котором был определён исход поединка (закончился поединок).
5. В случае если боксёр в начале следующего раунда не вышел после удара гонга, считается, что матч окончился в предыдущем раунде.
6. **Шаг «Победа первого (второго) спортсмена»**. Обозначается в линии «Победа первого (второго) спортсмена» соответственно «1» («2»), включает в себя следующие пункты:
 1. «Победа по очкам»;
 2. «Победа нокаутом»;
 3. «Победа техническим нокаутом»;
 4. «Победа техническим решением»
 5. «Дисквалификация соперника или его отказ во время поединка».
7. **Шаг «Ничья»**. Обозначается в линии «X», определяется по решению судей равенством очков боксёров после окончания всех раундов поединка.

8. **Шаг «Победа по очкам».** Означает победу, одержанную по решению судей после окончания всех раундов поединка.
9. **Шаг «Досрочная победа».** Включает в себя нокаут, технический нокаут, дисквалификацию соперника или его отказ во время поединка.
10. **Шаг «Победа 2 в раунде 3».** Этот Шаг будет рассчитан с положительным результатом, если второй одержит досрочную победу нокаутом или техническим решением в 3-м раунде.
11. **Шаг «Бой закончится в 10-12 раунде».** Этот Шаг будет рассчитан положительным результатом, если боксер одержит досрочную победу нокаутом или техническим решением с 10 по 12 раунд.

БИАТЛОН

1. **Шаг «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, коэффициент по Шагам принимается равным «1». Если один из участников не финишировал, Шаги в отношении него проиграны.
2. **Шаг «Прوماхи».** Сравнение общего количества промахов участников гонки. Нужно определить, какой из предложенных спортсменов допустит большее количество промахов. При попадании в фору коэффициент по Шагам принимается равным «1». Если участник сошёл с дистанции, не выстрелив на всех рубежах, коэффициент по Шагам принимается равным «1».
3. **Шаг «Прوماхи в эстафетах».** Количество промахов в эстафете рассчитывается путём сложения количества штрафных кругов и использованных дополнительных патронов у всех участников команды.
4. **Шаг «Лучший представитель какой страны выше».** В предлагаемых парах необходимо назвать страну, лучший представитель которой будет выше в итоговом протоколе гонки.
5. **Шаг «Победитель гонки».** Победителем гонки считается участник, который занял в итоговом протоколе первое место. Если победителей двое и более, коэффициент по Шагам принимается равным «1».
6. **Шаг «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 принимается равным «1».
7. Шаг «Биатлон. Победитель. Мужчины. Гонка преследования. 12,5 км. Хохфильцен. 1-10 место (08.12.2013 | 16:30) - Победит (Даниэль Месотич) Да». Купон будет рассчитан положительным результатом, если в гонке Д. Месотич займет место в первой десятке.
8. Шаг «Дополнительные патроны Швеция (13.12.2013 | 17:25) Тотал 7.5 М». Шаг будет рассчитан положительным результатом, если биатлонистами Швеции будет использовано 7 и менее дополнительных патронов.
9. Шаг «Отрыв победителя от 2 места 0 - 20 сек – да». Шаг будет рассчитан положительным результатом, если отрыв победителя от 2-го места составит 20 или менее секунд.
10. Шаги в отношении **Кубка Мира IBU. Общий зачет** будут рассчитываться по результатам сезона.

ВЕЛОСПОРТ

1. Началом соревнования считается начало первого квалификационного раунда.
2. Шаги в отношении сравнения участников друг против друга (спортсмен или команда). Оба участника должны начать соревнование, чтобы Шаги считались действительными.
 - Если один из участников выбыл по ходу соревнования по любой причине, то его оппонент считается победителем.
 - Если один или оба спортсмена не стартовали, то расчёт производится с коэффициентом «1».
 - Если оба гонщика сошли с дистанции, лучшим будет считаться гонщик, прошедший больше кругов.
 - Если оба гонщика сошли на одном круге, коэффициент Шагам принимается равным «1».
3. «Кто выше». В предлагаемых парах необходимо назвать спортсмена (команду), который будет выше в итоговом протоколе.
4. Если несколько спортсменов в итоговом протоколе имеют одинаковое время, лучшим будет гонщик, занявший более высокое место.

ВОДНОЕ ПОЛО

1. Все Шаги рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (32 минуты игры, 4 периода по 8 минут).

Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в ЛИНИИ и LIVE-ставках, носят ориентировочный характер. Регламент игры уточняйте на официальных источниках.

2. Дополнительные периоды и серия 5-метровых бросков учитывается только в Шагах в отношении выхода в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п.
3. В случае, если матч начнется, но не будет завершен, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
4. Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 30 минут матча. В этом случае все Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.

ВОЛЕЙБОЛ

1. В случае, если матч начнется, но не будет завершен, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
2. Если сет не был доигран, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки принимаются для расчётов по Шагам. Все остальные будут рассчитаны с коэффициентом «1». Если сет доигран, но матч не завершён, Шаги в отношении этого сета будут считаться действительными.

3. Шаги в отношении волейбола 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).
4. Золотой сет не рассматривается в рамках упомянутых рынков.
5. Форас и тотал на волейбольный матч указываются в очках, кроме случаев «форас по сетам» и «тотал по сетам».
6. **Шаг «Счёт по партиям».** В линии соответствующие колонки озаглавлены: 3:0; 3:1 и т.д.
7. Для Шагов «Кто выше по итогам чемпионата» в случае невыхода команд из группы приоритет отдается занятому месту (в группе), а потом набранным очкам.
8. **Шаг «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.
9. **Шаг «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 Шагов производится с коэффициентом «1».
10. **Шаг «Лидер после набранного числа очков».** В этом Шаге требуется определить положение команд после определенного количества разыгранных очков. Пример. Шаг «После 10 очков П1». Рассмотрим несколько вариантов:
 1. счет матча (6:4), разыграно 10 очков, ведет 1-я команда - Шаг выиграл.
 2. счет матча (3:7), разыграно 10 очков, ведет 2-я команда - Шаг проиграл.
 3. счет матча (5:5), разыграно 10 очков, ничья - Шаг проиграл.
11. **Шаг «Экстра поинты».** В этом Шаге требуется определить, будут ли экстра поинты в сете. Шаг «Экстра поинты в сете – да» будет рассчитан положительным результатом, в случае победы одной из команд после счета 24:24.
12. **Шаг «Тай-брейк».** В этом Шаге требуется определить, будет ли 5 партия (тай-брейк) в игре. Шаг «Тай-брейк – да» будет рассчитан положительным результатом, если была 5 партия (тай-брейк) в игре.
13. **Шаг «Тотал самого результативного периода»** (исключая 5 партию). Например, «Тотал самого результативного периода 47.5 М», счет матча (25:23, 26:24, 23:25, 23:25, 18:16) будет рассчитан проигрышем.
14. **Шаг «Тотал самого нерезультативного периода»** (включая 5 партию). Например, «Тотал самого нерезультативного периода 40.5 М», счет матча (25:23, 26:24, 23:25, 23:25, 18:16) будет рассчитан положительным результатом.

ГАНДБОЛ

1. Шаги рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (60 минут игры, 2 тайма по 30 минут).
2. Дополнительное время и серия 7-метровых бросков учитываются только в Шагах на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п.

- Шаги LIVE-ставки. Если матч не был завершён, то все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
- Шаг «Лучший бомбардир»** рассчитывается с учетом дополнительного времени, без послематчевых 7-ми метровых бросков.
- По правилам чемпионата Китая матч заканчивается, если разница в счете достигла в 15 мячей и прошло более 30 минут игры.
- Альтернативные матчи.** В данном виде события сравниваются результаты команд, которые транслируются LIVE (в реальном времени). Если по одному из матчей было признано техническое поражение, то Шаги в отношении альтернативных матчей будут рассчитаны с коэффициентом «1» (возврат).
- Если матч прерывается или откладывается и не возобновляется в течение 48 часов после первоначального старта, Шаги будут недействительными.

ГОЛЬФ

- Большие турниры по гольфу могут длиться три-четыре дня и общее количество лунок, которые надо пройти, обычно равно 72.
- Игрок считается активным участником, если он выполнил первый удар. В случае если игрок отказывается продолжать игру, то все Шаги в отношении него считаются проигрышными.
- Победитель турнира. Победителем считается гольфист, занявший первое место в турнире, определяется по результатам плей-офф, если такая стадия предусмотрена регламентом проведения соревнования.
- 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 «плейофф» объявляется победителем турнира и в тотализаторе. Считается, что все остальные участники занимают второе место.
- Шаги в отношении сравнения игроков турнира. Победителем считается игрок, занявший более высокое место при завершении турнира с учетом стадии плей-офф. Если один из игроков не прошел отсев (cut), то победа засчитывается другому. Если оба игрока не прошли отсев (cut), то расчет результата определяется наименьшим счетом после определения списка участников, прошедших отсев. Если один игрок дисквалифицирован либо до завершения двух раундов, либо после того, как оба игрока прошли отсев, то оставшийся игрок считается победителем. Если игрок дисквалифицирован во время либо третьего, либо четвертого раундов, а его противник не прошел отсев, то дисквалифицированный игрок считается победителем. Если коэффициент на «ничью» (tie) не предлагается, матч игроков, занявших одно место, будет признан недействительным.
- Шаги в отношении победы с форой. Один из игроков начинает с форой, которая добавляется к его окончательному счету. Игроки, не прошедшие отсев (cut), выбывшие из игры или дисквалифицированные, считаются проигравшими. Если оба игрока не прошли отсев (cut), их текущий счет определяется с учетом форы. Шаги в отношении игры

- отменяются (признаются недействительными), если оба игрока выбыли из игры или дисквалифицированы, или один из игроков не начал матч. Если не все раунды сыграны, Шаги в отношении победы с форой признаются недействительными, за исключением случаев, когда исход матча уже определен.
7. Шаги в отношении группы, например на лучших игроков Великобритании и т.д. Победителем будет игрок, занявший лучшее место в конце турнира. Любой игрок, не прошедший отсев (cut), будет считаться проигравшим. Если ни один игрок не прошел отсев (cut), то результат будет определяться по наименьшему счету после определения отсева. Игроки объединяются вместе только для ставок. Если игрок не начал игру, то Шаги признаются недействительными; для расчёта применяется правило 4. Для расчёта применяется правило одновременного финиша кроме случаев, когда победитель определяется по результатам Плей-офф
 8. Шаги в отношении победителя группы с учетом форы. Игрокам из группы даются форы. Победитель группы определяется по окончательному счету игроков с учетом форы. Игроки, не прошедшие отсев (cut), считаются проигравшими. Однако, если в Шагах на место отсева прошло недостаточное количество игроков, оставшиеся места распределяются среди игроков, не прошедших отсев, по их финальному счету с учетом форы.
 9. В некоторых турнирах официальные лица могут предложить претендентам на звание победителя пройти определенное число дополнительных лунок. В таких случаях победителем объявляется участник, набравший наименьшее количество очков в результате прохождения оговоренного числа лунок, а второе место занимают остальные участники.
 10. Шаги в отношении 18 лунок. Победителем считается игрок с наименьшим счётом после 18 лунок. Если события из двух или трёх игроков были реорганизованы или предлагаются нами в другом варианте, то принятые Шаги останутся на те же пары и тройки, которые были предложены в момент приёма. Если какой-либо игрок не начал игру, то Шаги в отношении таких пар и троек будут признаны недействительными. Если в событиях из двух игроков оба игрока показали одинаковый результат и не был предложен коэффициент на ничью, то все Шаги признаются недействительными. Если в событиях из трех игроков все игроки показали одинаковый результат, то все Шаги признаются недействительными. Если в событиях из трех игроков два игрока показали одинаковый результат, применяется правило одновременного финиша. Когда предлагаются специальные Шаги в отношении группы более чем из трех игроков в одном раунде, применяется правило одновременного финиша. Если игрок не участвует в соревновании, то Шаги в отношении него признаются недействительными.
 11. Прошел отсев (cut)/Не прошел отсев (cut). Если игрок выбывает из игры или дисквалифицирован до отсева (cut), Шаг проигрывает. Если игрок выбывает или дисквалифицирован после отсева (cut), Шаг имеет положительный результат. Если игрок не принимает участие в соревновании - Шаг признается недействительным.

12. «Кто выше». В предложенных парах предлагается назвать гольфиста, который выступит лучше. Лучше будет гольфист, который пройдет полный круг (18 лунок) с наименьшим количеством очков.
13. 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 Шаги в отношении всех игроков данной группы рассчитываются с коэффициентом «1».
14. В турнирах, на которые повлияла плохая погода, Шаги рассчитываются по последним текущим результатам, если было сыграно не менее 36 лунок, кроме случаев, когда турнир проходит более чем на одном поле.

ДАРТС

1. Шаги в отношении матча. В случае, если матч был начат, но не завершён, игрок, прошедший в следующий раунд, будет считаться победителем. Однако, Шаги в отношении сетов, лэгов, фор и специальные Шаги признаются недействительными, если результат конкретного Шага не был установлен.
2. Фор и тотал на матчи по дартсу указываются в сетах, если в линии не указано иное. «180 очков» в дартсе - максимально возможный результат 3-х бросков за один подход.
3. Шаг «Последний подход тотал 40 и менее/(41 и более)». Последний подход (чекаут) - это определенный уровень количества очков, при котором игрок может завершить игру. Такой термин применяется для разновидности дартса, когда игрокам начисляются в начале игры очки (301 или 501), а они должны обнулить свой счет. Когда на счету игрока остается 170 очков, теоретически он может завершить игру. Если, конечно, одной попыткой наберет 170 очков.
4. **Шаги «Кто лучше по итогам турнира».** Последовательность критериев: стадия выбывания из турнира; количество выигранных сетов; количество выигранных лэгов; количество подходов по 180 очков; бóльший чекаут.

КЕРЛИНГ

1. Шаги в отношении матча по керлингу принимаются с учётом экстра-эндов, если не оговорено иное. Игра состоит из 10 эндов. В случае равенства очков после 10 эндов назначается экстра-энд (extra end), победитель которого и становится победителем матча.
2. В энде может быть объявлен счет 0:0, если ни один из камней не попал в «дом» или если два камня команд-соперников, находящихся наиболее близко к центру дома, удалены от него на равное расстояние.
3. В случае, если матч начнется, но не будет завершён, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
4. Матч считается состоявшимся, если сыграно 5 полных эндов, и все Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.

5. 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).
6. Все Шаги рассчитываются на основании официального результата матча, включая экстра-энд (кроме Шагов в отношении части матча).

КРИКЕТ

1. Шаги будут засчитаны на основе официального результата, объявленного управляющим органом соответствующего матча или турнира.
2. Если матч прерван и не доигран, Шаги в отношении этого матча рассчитываются с коэффициентом «1».
3. Есть несколько типов соревнования по крикету:
 - Однодневный Международный Матч (Twenty20 – быстрый матч) – игра длится в среднем три с половиной часа;
 - Однодневный Международный Матч (ODI) – игра длится более 8 часов;
 - Тестовые матчи - 5 игровых дней с минимальным количеством оверов 90 каждый день для каждой команды дважды (чтобы выиграть игру тестового матча, команда должна два раза выбить противника).
4. Если официальный результат матча - ничья Шагов в отношении ничьи не предлагалось, будут учитываться любые средства для определения победителя, например, «на вылет» (bowl off), «супер овер» и т. д. («супер оверы» и «на вылет» не идут в расчет по всем остальным Шагам).
5. Лучший бэтсмен в команде. Шаги в отношении Тест-матчей и Чемпионатов округа (County Championship) остаются действительными, вне зависимости от количества поданных бросков (оверов). Для того, чтобы Шаги имели силу в однодневном матче, должно быть подано минимум 20 бросков (оверов). Для того чтобы Шаги имели силу в матчах Twenty20, должно быть подано минимум 10 бросков (оверов).
6. Шаги в отношении любого игрока, который не входит в стартовый состав из 11 игроков, признаются недействительными. Шаги в отношении игроков, которые выбраны в стартовый состав, но не бьют по мячу, будут рассчитываться с коэффициентом «1».
7. Некоторые виды исходов (маркетов) могут быть рассчитаны только после появления полной росписи события на официальном источнике, что может составить 10-12 часов ожидания.

ПЛЯЖНЫЙ ГАНДБОЛ

1. Все Шаги рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (20 минут игры, 2 периода по 10 минут).
2. Серия бросков учитывается только в Шагах на победителя матча, выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п.

3. Если матч прерван и отложен, то Шаги в отношении него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этого матча проводится, пока матч не будет доигран или не произойдет отказ одного из участников.
4. Матч считается состоявшимся, если сыграно сыграно не менее 18 минут матча. В этом случае все Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.
5. Если в конце периода счет остаётся ничейным, используется правило «золотого гола», т.е. победителем периода объявляется команда, забросившая первый гол. Если оба периода выиграны одной командой, эта команда объявляется победителем со счетом 2:0.
6. Если каждая из команд выигрывает по периоду, то результат будет ничейным. Для определения победителя в матче применяется правило «выбивание» (один игрок против вратаря).

ПЛЯЖНЫЙ ФУТБОЛ

1. Все Шаги рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (36 минут игры, 3 периода по 12 минут).

Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в ЛИНИИ и LIVE-ставках, носят ориентировочный характер. Регламент игры уточняйте на официальных источниках.

2. Дополнительный период и серия пенальти учитываются только в Шагах на победителя матча, выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п.
3. В случае, если матч начнется, но не будет завершен, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
4. Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 30 минут матча. В этом случае все Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.

РЕГБИ

1. Все Шаги рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (80 минут игры, 2 тайма по 40 минут).

Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в ЛИНИИ и LIVE-ставках, носят ориентировочный характер. Регламент игры уточняйте на официальных источниках.

2. Дополнительное время и серия ударов учитываются только в Шагах на выход в следующий раунд или на победителя соревнования.
3. Чтобы все Шаги были действительными, матч должен быть сыгран полностью, за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.

СКАЧКИ

1. Если гонка перенесена на другой день и это указано в официальных источниках, то все Шаги остаются в силе. Однако, одиночные Шаги (ординары) признаются недействительными, и любой из исходов включенный в экспресс Шагу будет считаться не состоявшимся если:
 - гонка прекращена;
 - гонка официально объявлена недействительной;
 - условия гонки изменены после того, как Шаги сделаны (в соответствии с правилами);
 - место проведения гонки изменено;
 - изменение покрытия (например, торф — грязь, любые погодные условия и наоборот).
2. Если заезд отменяется, все Шаги в отношении этого заезда признаются недействительными. Если заезд откладывается, но происходит в этот же день, все Шаги в отношении него остаются в силе.
3. Шаг «Будет в 3-ке» будет рассчитан положительным результатом в том случае, если лошадь пришла в первой тройке.

СКВОШ

1. Если начавшийся матч не завершен по любой причине (например, один из участников отказывается продолжать игру, дисквалифицирован), то те исходы, которые однозначно определены согласно формату проведения матча к моменту его остановки (например, исход первого гейма, тотал первого гейма и т.д.), принимаются для расчётов по Шагам. По всем остальным Шагам выплата производится с коэффициентом, равным «1».
2. По решению организаторов, матч может состоять из трех-пяти геймов и продолжаться до трех победных геймов.
3. Каждая игра продолжается до 11 очков. Игрок, который первым наберет 11 очков, считается победителем, за исключением случаев, когда счет в игре 10-10. В этом случае игра продолжается до тех пор, пока разница в счете не достигнет двух очков. Игрок, чье преимущество составит два чистых очка, считается победителем.

СНУКЕР

1. Шаги в отношении матча. В случае остановки матча игрок, прошедший в следующий раунд, считается победителем, если завершен по крайней мере один фрейм.
2. Шаги в отношении фреймы, Шаги с учетом форы и специальные Шаги. Эти Шаги 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 Шаги в отношении фреймы, Шаги с учетом

- форы и специальные Шаги будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме случаев, когда результат Шага уже определён.
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».
 4. **Шаг «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 по Шагам принимается равным «1». В случае если игрок откажется выступать на турнире до его начала, коэффициент по Шагам принимается равным «1».
 5. **Шаг «Тотал 100-ых серий».** В этом Шаге необходимо определить, что игрок за один подход (не отходя от стола) наберет 100 или более очков.
 6. **Шаг «Первый шар – синий».** Шаг будет рассчитан положительным результатом, если синий шар будет выбит первым среди цветных шаров (желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый, черный).
 7. **Шут Аут. Кто лучше по итогам турнира.** Последовательность критериев: стадия выбывания из турнира; количество выигранных фреймов; тотал очков.

ТЕННИС

1. Если в теннисном матче один из участников по какой-либо причине прекращает игру или дисквалифицирован, все Шаги в отношении матча подлежат возврату (расчет Шагов с коэффициентом «1»), кроме тех, что фактически завершились к моменту прерывания матча.
2. В теннисных матчах предлагается играть с коэффициентами на: чистую победу игрока в матче или в сете.
3. В парных матчах, если указан состав пар, при замене хотя бы одного из участников пары коэффициент по Шагам будет равен 1; если состав не указан - Шаги остаются в силе.
4. Если в парном теннисном матче играется третий сет, он рассчитывается, как 1:0 или 0:1 по геймам, соответственно, общий тотал матча по геймам и фора по геймам рассчитывается на основании счета 1:0 в 3-м сете.

ФЛОРБОЛ

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

Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в LIVE (реальном времени), носят ориентировочный характер. Регламент игры уточняйте на официальных источниках.

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

4. В случае если матч начнется, но не будет завершен, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
5. Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 50 минут матча. В этом случае все Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.
6. По согласованию с проводящей соревнования организацией, допускается проведение матчей по укороченному времени, но не менее чем в 2 периода по 15 минут с перерывом, определяемым организаторами. Регламент проведения соревнований уточняйте на независимых источниках.

ФУТБОЛ

1. Шаги в отношении футбольных матчей (в т.ч. кубковых) принимаются на оговоренное регламентом основное время игры (90 минут игры, 2 тайма по 45 минут плюс компенсированное время матча), если в линии не указано иное («дополнительное время»).
Дополнительное время и серия пенальти учитываются только в Шагах на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п.
2. Чтобы все Шаги были действительными, должно быть сыграно 80 минут матча, за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
3. Формат товарищеских матчей.

Регламент FIFA по продолжительности матчей:

1. 1-х, 2-х и 3-х юношеских команд 80 минут (2x40),
2. 1-х детских команд – 70 минут (2x35),
3. 2-х и 3-х детских команд - 60 минут (2x30).

Для товарищеских матчей регламент принимается перед началом турнира. Перед Шагом на товарищеские матчи уточняйте регламент игры на независимых источниках информации.

4. Расчет количества угловых для чемпионата России (Премьер-лига) производится на третьи сутки после окончания матча. При отсутствии официальных данных о количестве угловых на сайтах, указанных в п.17. Основные источники информации, расчет Шагов производится с коэффициентом «1».
5. Для Шагов **«Кто выше по итогам чемпионата»** для Чемпионатов мира и Чемпионатов Европы по футболу приоритет отдается стадию, до которой дошли команды.
6. Расчет Шагов **«Какая сборная забьет больше голов», «Какая сборная забьет (пропустит) наибольшее (наименьшее) количество голов»** для Чемпионатов мира и Чемпионатов Европы по футболу производится с учётом дополнительного времени, без учета послематчевых пенальти. При равенстве забитых/пропущенных голов расчёт Шагов производится с коэффициентом «1».

7. Расчет Шагов в отношении футбольных матчей с пометкой «**дополнительное время**», производится без учета послематчевых пенальти. Шаги в отношении послематчевых пенальти принимаются отдельно (серия пенальти).
8. Шаги в отношении событий «**Хозяева (голы) – Гости (голы)**» действительны только для указанных в купоне чемпионата и даты (см. пример купона). Шаг «**Хозяева (голы) - Гости (голы) (09.02.2014 | 04:30)**» - этот Шаг действителен для футбольных матчей, которые начнутся 9 февраля с 4:30.
9. Первый угловой подаст – нужно определить, какая из команд подаст угловой первой.
10. Больше угловых подаст – нужно определить, какая из команд в течение матча подаст больше угловых.
11. Количество угловых – нужно определить, больше или меньше предложенного значения будет подано угловых в течение матча обеими командами.
12. Шаги в отношении желтых карточек (пометка ЖК). Тотал жёлтых карточек, форы жёлтых карточек – засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю. При подсчёте количества желтых карточек в матче повторное предупреждение, повлекшее за собой автоматическое удаление игрока с поля, не учитывается.
13. Желтые и красные карточки, показанные полевым игрокам и вратарю после финального свистка, не будут учитываться при расчетах Шагов. Если желтая карточка показана судьей в перерыве за нарушение, которое было в первом тайме (отложенная желтая карточка), то она будет учитываться в первый тайм.
14. Шаги в отношении желтых и красных карточек (сокращенное название ЖКК или карточки) считаются как: желтая карточка – это 1 карточка, красная карточка – это 2 желтых карточки. Повторная желтая карточка игнорируется и считается как 1 красная карточка. Т.е. у одного игрока может быть в сумме не более 3 карточек за матч.
15. Количество желтых и красных карточек, угловых, попаданий в штангу и перекладину определяется по видеотрансляции. Если трансляция была прервана или не велась, то результат по количеству желтых и красных карточек, угловых берется из официальных источников информации. Все остальные статистические показатели (офсайды, фолы, замены и т.д.) берутся только из официальных источников информации. Замена, совершенная согласно официальному источнику на 46-й минуте, для целей расчета считается совершенной в перерыве. Угловой, который переподали, для целей расчета считается за один. В расчете тотала угловых принимаются во внимание только поданные угловые.
16. 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). При расчете Шага «Удар в штангу или перекладину - Нет/Да» учитываются все попадания мяча в каркас ворот в основное время
17. Удары в створ ворот. В расчет этого Шага не берутся попадания в штангу и перекладину.

18. Шаги в отношении статистических показателей могут быть рассчитаны в течение 1 часа с момента окончания матча.
19. Шаг «Команда 1 забьет гол номер 1 до 78:00 минуты – Да» - нужно определить, что свой первый гол 1-ая команда забьет в этом временном промежутке. Если гол будет забит на 78-ой минуте, то он будет учитываться при расчете этого Шага.
20. Шаг «Тотал в промежутке с () по минуту ()». Необходимо определить тотал голов в указанном временном промежутке.
 1. В промежутке с минуты (40:00) по (44:59) тотал голов будет рассчитан с учетом компенсированного времени.
 2. В промежутке с минуты (85:00) по (89:59) тотал голов будет рассчитан с учетом компенсированного времени.
 3. В промежутке с минуты (10:00) по (19:59), если гол будет забит на 20-ой минуте, то он будет засчитан в этом временном промежутке.
21. Шаг «Забьет гол (Дэвид Вилла)». Будет рассчитан положительным результатом, если игрок вышел на поле и забил гол. Автогол не учитывается. Если игрок не вышел на поле, то Шаг рассчитывается возвратом с коэффициентом «1». Шаги действительны для игроков основного состава (если игрок вышел на замену и на него давались Шаги, то такие купоны будут рассчитаны с коэффициентом «1»).
22. Шаг «Забьет 1-ый гол (Дэвид Вилла)». Будет рассчитан положительным результатом, если игрок вышел на поле и забил 1-ый гол. Автогол не учитывается. Если игрок вышел на поле, когда счет был открыт или не вышел на поле, то Шаг рассчитывается возвратом с коэффициентом «1». Шаги действительны для игроков основного состава (если игрок вышел на замену и на него давались Шаги, то такие купоны будут рассчитаны с коэффициентом «1»).
23. Шаг «Игрок забьет меньше/больше 0,5». Шаги действительны для игроков основного состава (если игрок вышел на замену и на него давались Шаги, то такие купоны будут рассчитаны с коэффициентом «1»).
24. Время первого/последнего гола. Шаги в отношении первого гола, забитого в определенном промежутке времени, например, с 1 по 30 минуту, будут считаться проигранными, если матч был прерван при счете 0:0 после этого промежутка времени.
25. Дубль (хет-трик) в матче. В этом Шаге необходимо определить, будет или не будет в матче забито одним футболистом ровно два мяча (дубль), ровно три мяча (хет-трик). Автогол не учитывается. Если в матче был забит хет-трик, то Шаг на Шаг «Дубль в матче – да» будет рассчитана проигрышем.
26. Пенальти да/нет. В этом Шаге необходимо определить, будет или не будет назначен в матче пенальти.
27. Пенальти и удаление (да). Шаг будет рассчитан положительным результатом, если в игре было и пенальти, и удаление.
28. Шаг на «Тайм: 1x2». Шаги принимаются на первый тайм.

Пример. «Первый тайм выигрывает 2 – да». Шаг будет рассчитан положительным результатом, если первый тайм выигрывает 2-ая команда.

29. Мультикорнер (Multi Corners). В этом виде Шага количество угловых в первом тайме умножаются на количество угловых во втором тайме. Например, в 1 тайме было 5 угловых, а во втором тайме было 7 угловых. Соответственно результатом будет $5 \times 7 = 35$.
30. Шаг «Победа в серии пенальти 2 – да». Шаг будет рассчитан положительным результатом, если была серия пенальти и 2-ая команда победила. Шаг будет рассчитан проигрышем, если пенальти не было или 2-ая команда проиграла в серии пенальти.
31. Шаг «Самый результативный период».
 1. «Самый результативный период - 1 тайм» - тотал голов в 1-м тайме больше тотала голов во 2-м тайме.
 2. «Самый результативный период - 2 тайм» - тотал голов во 2-м тайме больше тотала голов в 1-м тайме.
 3. «Самый результативный период – ничья» - тотал голов во 2-м тайме равен тоталу голов в 1-м тайме.
32. **Чемпионат России. Премьер-лига. Шаги в отношении «Хозяева – гости» будут рассчитаны по окончании тура.**
 1. Шаг «Чемпионат России. Премьер-лига Хозяева (голы) - Гости (голы) (21.03.2014 | 19:00), Ничья 2-2 да» будет рассчитан положительным результатом, если хотя бы одна из игр этого тура закончится со счетом 2:2.
 2. Шаг «Чемпионат России. Премьер-лига Хозяева (голы) - Гости (голы) (21.03.2014 | 19:00), Первый гол с 1 по 5 мин – Да» будет рассчитан положительным результатом, если хотя бы в одной из игр тура будет забит первый гол с 1 по 5 минуту.
 3. Шаг «Чемпионат России. Премьер-лига Хозяева (голы) - Гости (голы) (21.03.2014 | 19:00), Тайм-матч П2П1 или П1П2 – да» будет рассчитан положительным результатом, если хотя бы в одной из игр тура произойдет смена лидера.
33. Шаг «Финальный свисток мяч у игрока команды ...». У игрока какой команды на момент свистка находился мяч.
34. Шаги в отношении определенного игрока «Что произойдет раньше»: (Коста Д.) Не забьет пенальти; (Коста Д.) ж/к или удаление; (Коста Д.) будет заменен; (Коста Д.) забьет гол.

Положительным результатом будет рассчитан тот купон, в котором будет указано событие, которое произойдет первым. Например, Коста Д. показана желтая карточка на 15 минуте, гол он забил на 30 минуте, на 40 минуте была замена этого игрока. Шаг «(Коста Д.) ж/к или удаление» будет рассчитан положительным результатом, все остальные исходы – проигрышем. Если игрок не вышел на поле, то все исходы рассчитываются возвратом (с коэффициентом 1).
35. **Футбол. Специальные Шаги. Следующая тренерская отставка.** В случае, если произошло больше одной отставки тренера в день, то первой считается та, о которой на

официальном сайте команды было объявлено ранее. Все шаги, поставленные после фактической отставки тренера, рассчитываются с коэффициентом «1». Время и дата фактической отставки определяется по официальному сайту команды, которая расторгла с тренером контракт.

36. **Футбол. Главные тренеры.** Тренер, назначенный на должность исполняющего обязанности главного тренера, не учитывается.

37. **Футбол. Игроки.** Аренда не учитывается.

38. **Шаги в отношении послематчевых пенальти.** Если в серии послематчевых пенальти не пробивается 5-ый пенальти исходя из игровой ситуации, то:

1. «Команда 2 Забьет свой 5 пенальти – нет» — возврат
2. «Команда 2 Забьет свой 5 пенальти – да» — возврат

39. **Игрок забьет, и команда победит со счетом.** Чтобы выиграть Шаг, необходимо угадать игрока, забившего первый гол, и счёт по окончании основного времени матча (с учетом компенсированного времени). Если игрок не принимал участие в матче или вышел на поле после того, как был забит первый гол, то Шаг будет рассчитан с коэффициентом «1». Если первый гол - автогол (гол в свои ворота), то Шаг на игрока, забившего этот гол, будет рассчитан с коэффициентом «1». Если матч был прерван после того, как был забит первый гол, и не доигран в оговоренные правилами сроки, то Шаги в отношении игрока, забившего этот гол, будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Шаг 1 «Адам Лаллана забьет и Команда 1 победит со счетом 1:0 – да»

Шаг 2 «Деян Ловрен забьет и Команда 1 победит со счетом 1:0 – да»

Пример 1. Адам Лаллана забил 1 гол и Команда 1 победила со счетом 1:0:

1. Шаг 1 - положительный результат.
2. Шаг 2 - проигрыш

Пример 2. Адам Лаллана не вышел на поле, и Команда 1 победила со счетом 1:0:

1. Шаг 1 - возврат.
2. Шаг 2 - проигрыш

40. **Экспресс исходы.** Вид Шагов в отношении футбола, который включает в себя два или три исхода, например: «Меньше 2.5 голов и меньше 4 карточек», «П2 и меньше 10 угловых и меньше 4 карточек».

Чтобы данный вид Шага был результативным, надо чтобы сошлись все исходы, указанные в данном событии.

Шаги принимаются на основное время игры, включая добавочное/компенсированное время. Дополнительное время не учитывается. Угловой, который был разыгран повторно засчитывается один раз. Второе нарушение, вследствие которого была показана карточка, будет засчитано как одна карточка. Например: после желтой карточки сразу же показана красная карточка – в зачет пойдет всего одна карточка. Учитываются только карты, которые были показаны игрокам на поле.

В случае если один из параметров Шага совпадает с предложенным вариантом, то возврат с коэффициентом «1» по виду Шага «экспресс исходы» не предусматривается. Пример: «Меньше 10 угловых и меньше 4 карточек» - по статистике 9 угловых и 4 карточки. Шаг будет рассчитан проигрышем.

41. Альтернативные исходы. Топал очков, полученных за карточки в матче. Данный вид Шагов предлагает угадать количество очков, набранных командами(ой) за карточки в матче. Шаги принимаются на основное время игры.

1. Учитываются только карты, которые были показаны игрокам на поле.
2. За каждую желтую карточку начисляется = 10 очков.
3. За каждую красную карточку = 25 очков.
4. Максимальное количество очков за второе нарушение, впоследствии которого показана карточка, будет равно 25 очкам - столько очков будет выдано при условии, что вслед за желтой карточкой сразу была показана красная.

42. Альтернативные исходы. Выступление команды. Данный вид Шагов предлагает угадать количество заработанных очков командой в течение матча. Шаги 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:

1. за каждый гол = 10 очков
2. не забьет (сухая победа) = 5 очков
3. За каждый угловой = 3 очка
4. за каждую красную карточку = - (минус) 10 очков

43. Альтернативные исходы. Очки, первые 5 минут. Шаги, размещенные на первые 5 минут, будут рассчитаны исходя из событий, произошедших с 0:00 по 4:59.

1. Угловой, который был разыгран повторно (и т.д.), будет засчитан всего один раз.
2. Пенальти, который исполняется повторно по решению судьи, будет учитываться один раз.
3. 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.

Очки начисляются следующим образом:

1. За каждый гол 10 очков
2. За каждый угловой = 3
3. За каждый назначенный пенальти = 10
4. Каждая показанная карточка = 5

44. Альтернативные исходы. Всего очков за матч. Данный вид Шагов предлагает угадать количество очков, заработанных командами в течение матча.

1. Угловой, который был разыгран повторно (и т.д.), будет засчитан всего один раз.
2. Пенальти, который исполняется повторно по решению судьи, будет учитываться один раз.
3. 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.

Очки начисляются следующим образом:

1. За каждый гол = 10
2. За каждый угловой = 3
3. За каждый назначенный пенальти = 10
4. за каждую показанную желтую карточку = 3 очка
5. за каждую показанную красную карточку = 10 очков

45. Карточки. Статистика. Шаги рассчитываются на основе происходящего в основное время игры. Учитываются только карты, которые были показаны игрокам на поле.

1. **Первая карточка.** Шаги рассчитываются исходя из событий, произошедших в течение отведенного периода времени в матче. Красная или желтая карточки должны быть показаны в обозначенный период времени матча. Карточка не будет учитываться, если событие, повлекшее наказание карточкой случилось в определенном периоде времени, но карточка не была показана в определенный период времени, а была показана после.
2. **Тотал карточек.** Это включает в себя добавочное/компенсированное время. Дополнительное время не учитывается, за исключением случаев, когда указано иное. Только одна карточка будет учитываться за второе нарушение. Т.е. в случае, если за желтой карточкой сразу же последовала красная карточка, то в зачет пойдет всего одна карточка. Это означает, что максимальное количество карточек, которое может получить один игрок, равно двум.
3. **Последняя карточка.** Если в матче не было показано ни одной карточки, то результативный выбор - нет карточек. Все остальные Шаги будут рассчитаны проигрышем. Если два или более игрока вовлечены в один и тот же инцидент, маркет будет рассчитан по последней показанной карточке.

46. Футбол 8 на 8. Продолжительность игры - два равных тайма по 30 минут (если судья и две команды-участницы матча не согласовали иного варианта). Любая договоренность об изменении продолжительности игрового времени (к примеру, о сокращении каждого тайма до 25 минут из-за недостаточности освещения) должна быть достигнута до начала игры и должна отвечать правилам соревнований.

1. **Перерыв между таймами** не должен превышать 10 минут. Продолжительность перерыва между таймами может изменяться по согласованности команд с судьей.
 2. **Продолжительность добавленного** времени определяет только судья.
 3. Для выполнения **10-метрового удара**, назначенного в конце любого из таймов основного или добавочного времени, выделяется дополнительное время.
 4. **Добавочное время.** В регламентах соревнований может содержаться положение о двух дополнительных таймах равной продолжительности.
 5. **Итоги. Кто лучше по итогам чемпионата (игроки).** Последовательность критериев: голы, забитые на турнире; наибольшее количество голевых передач на турнире; наименьшее количество сыгранных минут на турнире (с учетом дополнительного времени, без учета послематчевых пенальти и автоголов).
 6. **Количество голов игрока (в сезоне, серии игр).** При переходе игрока в другой чемпионат сделанные Шаги рассчитываются с коэффициентом 1. Если игрок не объявлен в стартовом составе, Шаги в отношении данного игрока рассчитываются с коэффициентом
47. **Альтернативные матчи.** В данном виде события сравниваются результаты команд, которые транслируются LIVE (в реальном времени). Если по одному из матчей было признано техническое поражение, то Шаги в отношении альтернативных матчей будут рассчитаны с коэффициентом «1» (возврат).
- Например.** Альтернативный матч. Сампдория - Верона П1. Реальные матчи Сампдория-Интер счет матча 2:0; Удинезе-Верона 0:2. Счет альтернативного матча Сампдория - Верона составил 2:2. Шаг будет рассчитан проигрышем, т.к. альтернативный матч закончился в ничью.
48. **Альтернативные парные матчи.** Все команды, указанные в данном виде события, играют одновременно. В расчете Шагов принимается счет, с которым закончили играть указанные команды.
- Например.** Айнтрахт/Боруссия - Шальке/Хоффенхайм Тотал 2,5 Б. Айнтрахт-Шальке закончили матч со счетом 0:0, Боруссия-Хоффенхайм закончен матч со счетом 2:1. Общий счет Айнтрахт/Боруссия составит (0+2 = 2). Общий счет Шальке/Хоффенхайм данной пары составит 1 гол = 0+1. Общий счет парного матча Айнтрахт/Боруссия - Шальке/Хоффенхайм составит 2:1. Победа первой пары команд с преимуществом в 1 гол. Тотал альтернативного парного матча составил 3 гола.
49. **ФИФА. Следующий президент.** Временно исполняющий обязанности президента ФИФА не учитывается.
50. **Футбол. Команды. Специальные Шаги. Игроки.** Шаги в отношении статистических показателей игрока будут учитываться только при игре в указанном составе команды. Игрок должен принять участие хотя бы в одном матче.

Например. Футбол. Ливерпуль. Сезон 2015/16. Премьер-лига. Игроки. Тотал желтых карточек. В расчет пойдут только желтые карточки в составе Ливерпуля. Игрок должен принять участие хотя бы в одном матче.

51. **Футбол. Статистика первого и ответного матча.** Исходы даются на результаты двух матчей. Шаги в отношении этого вида игры будут рассчитаны по окончании ответных матчей.
52. **Количество титулов команды в сезоне 2015/2016.** При расчете учитывается количество титулов, завоеванных за сезон: Чemp. страны, Кубок страны, ЛЧ УЕФА, ЛЕ УЕФА.
53. **Маркеты «Как будет забит гол».** При расчёте учитываются следующие правила:
 1. Автогол – Шаг имеет положительный результат, если забитый гол был автоголом.
 2. Со штрафного – Шаг имеет положительный результат, если гол забит непосредственно со штрафного удара игроком, исполнявшим штрафной удар, а также если гол, забит прямым ударом с углового.
 3. С пенальти – Шаг имеет положительный результат, если гол забит непосредственно с пенальти игроком, исполнявшим пенальти.
 4. Головой – Шаг имеет положительный результат, если последнее касание мяча было произведено головой игрока, являющегося автором гола. Автогол не учитывается.
 5. Ногой – Шаг имеет положительный результат, 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.
 6. Нет гола – Шаг имеет положительный результат, если не будет забит первый (следующий) гол.
54. Маркет «Амплуа забившего гол» будет рассчитан согласно официальному амплуа игрока.
55. Маркет «Тотал поинтов (очков) по карточкам (суммарно)». 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.

ФУТЗАЛ

1. Все Шаги рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (40 минут игры, 2 тайма по 20 минут).

Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в линии и LIVE (в реальном времени), носят ориентировочный характер. Регламент игры уточняйте на официальных источниках.
2. Дополнительное время и серия ударов с 6-метровой отметки учитываются только в Шагах на выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п.

3. В случае если матч начнется, но не будет завершен, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
4. Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 35 минут матча. В этом случае все Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.

ХОККЕЙ НА ТРАВЕ

1. Все Шаги 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).

Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в линии и LIVE (в реальном времени), носят ориентировочный характер. Регламент игры уточняйте на официальных источниках.

2. Дополнительное время и серия пенальти учитываются только в Шагах на выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т.п.
3. В случае если матч начнется, но не будет завершен, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
4. Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 60 минут матча. В этом случае все Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.
5. Индорхоккей – вариант хоккея на траве, в него играют в закрытых помещениях. Игра длится 2 тайма по 20 минут.

ХОККЕЙ С МЯЧОМ (БЕНДИ)

1. Все Шаги рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (90 минут игры, 2 тайма по 45 минут или 3 тайма по 30 минут).

Букмекерская контора не несёт ответственности за неточности в продолжительности матчей. Данные, указываемые в линии и LIVE (в реальном времени), носят ориентировочный характер. Регламент игры уточняйте на официальных источниках.

2. Дополнительное время учитывается только в Шагах на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п.
3. В случае если матч начнется, но не будет завершен, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
4. Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 80 минут матча. В этом случае все Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.
5. Инлайн хоккей – хоккей на роликах с шайбой или мячом. Игра длится 4 периода по 12 мин.

ХОККЕЙ С ШАЙБОЙ

1. Шаги в отношении матча по линии принимаются на:
 1. основное время (60 минут игры, 3 периода по 20 минут);

2. основное время с учетом овер-тайма (пометка «с ОТ»);
 3. основное время с учетом овер-тайма и буллитов (пометка «с ОТ и буллитами»).
2. Шаги в отношении матча по LIVE-ставкам принимаются только на основное время. LIVE-ставки на хоккейные матчи КХЛ и НХЛ могут приниматься на:
1. основное время;
 2. основное время с учетом овер-тайма (пометка «с ОТ»);
 3. 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 Шаги в отношении матча 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 Шаги в отношении матча 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. Шаги в отношении победы 1-ой и 2-ой команд будут рассчитаны проигрышем.

Пример 3. Баффало Сейбрс–Торонто Мэйпл Лифс. В этом случае Шаги в отношении матча 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. Шаги в отношении победы 1-ой и 2-ой команд будут рассчитаны проигрышем.

3. В случае если матч начнется, но не будет завершен, все Шаги в отношении этого матча будут рассчитаны с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда результаты Шагов уже определены на момент остановки матча.
4. Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 55 минут матча. В этом случае все Шаги будут рассчитаны по результатам на момент остановки матча.
5. Команды 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 Шагам не производится.
6. Шаг «Тотал». В игре, с учетом буллитов, количество забитых шайб по буллитах в расчете тотала принимается за 1 гол.
7. Если гол забит в 9 мин. 00 сек., то считается, что он забит с первой по девятую минуту, если же гол забит в 1 мин. 00 сек., то считается, что он забит на первой минуте.
8. Расчет Шагов «Кто выше по итогам чемпионата», «Победитель чемпионата», «Победитель группы», «Набранные очки», «Забитые мячи», «Пропущенные мячи» производится согласно данным итогового протокола, таблицы организации, официально проводящей соревнование.
9. При равной результативности сравниваемых периодов Шаг на сравнение «Один период больше другого периода» считается проигранной.
10. «Лучший бомбардир сборной на турнире» определяется по данным официальных протоколов по системе «гол+пас». Все Шаги принимаются с учётом овертаймов, без учёта

- послематчевых буллитов. Если участник, член команды, не принимал участия на турнире, коэффициент по Шагам на него принимается равным «1». При равенстве очков расчёт Шагов производится с коэффициентом «1».
11. Шаг «Победит и ТМ (ТБ)». Необходимо определить, какая команда выиграет матч и сколько будет забито голов: больше или меньше данного в линии тотала. Шаги в отношении матчей НХЛ и КХЛ, на матчи остальных чемпионатов и всех международных соревнований принимаются на основное время.
 12. Шаг «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 Шагов производится с коэффициентом «1».
 13. Шаг «Победит в овертайме команда 2 – Нет» будет рассчитана положительным результатом: если в игре не было овертайма; если команда 2 проиграет в овертайме. Шаги в отношении победы по буллитам рассчитываются аналогично.
 14. Шаг «Победит в дополнительное время». Победитель должен определиться во время овер-тайма (ОТ)
 1. Счет игры (0:0; 1:1; 1:0) - проигрыш.
 2. Счет игры (0:0; 1:1; 0:0; 0:1) – положительный результат.
 3. Счет игры (0:0; 1:1; 0:0; 0:0; 1:0) - проигрыш.
 15. Шаги в отношении событий по **ЛИНИИ 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 Шагам. Количество штрафных минут определяется только по данным официального протокола.
 16. Шаги в отношении событий по **LIVE-ставкам с пометкой «Штрафное время»** принимаются на количество минут штрафного времени, на которое были удалены игроки команд за нарушения. Учитываются **все штрафные минуты**. Штрафные минуты, назначенные до начала или после окончания периода (матча), учтённые в протоколе, принимаются для расчёта по Шагам. Количество штрафных минут определяется только по данным официального протокола.
 17. Шаг на события с пометкой «Броски в створ ворот». Количество бросков в створ ворот определяется только по данным официального протокола.
 18. Индивидуальный тотал игрока (в хоккее) – необходимо определить индивидуальный тотал игрока по системе «гол+пас». Все Шаги в отношении индивидуального тотала игроков принимаются только на основное время. Если участник, член команды, не принимал участия в матче, коэффициент по Шагам на него принимается равным «1».
 19. Шаг «Забьёт первой и выиграет в матче» принимается на основное время.
 20. Шаг «Забьёт первой и выиграет в матче Команда 1 – НЕТ». Этот Шаг будет рассчитана положительным результатом, если команда не забьёт первой или не выиграет матч.
 21. Шаг «Тотал промежутков от 6 до 8 – нет». Пример:

1. «Тотал промежутков от 6 до 8 – нет». Счет игры (2:3), тотал = 5, положительный результат.
2. «Тотал промежутков от 6 до 8 – нет». Счет игры (3:4), тотал = 7, проигрыш.
22. Количество реализаций численного большинства. В данной Шаге необходимо определить количество шайб, забитых в большинстве. Пример. Команда 1 забила в большинстве 1 гол, команда 2 в большинстве не забила ни одного гола. Значит в большинстве был забит 1 гол:
 1. Шаг «Количество реализаций численного большинства МЕНЬШЕ 1.5» - положительный результат.
 2. Шаг «Количество реализаций численного большинства БОЛЬШЕ 1.5» - проигрыш.
23. Шаг «Гол в пустые ворота» рассчитывается положительным результатом, если в момент гола вратаря не было на игровой площадке (заменен полевым игроком).
24. Шаг «Тотал хэт-триков 0,5Б» - в расчет идут только забитые шайбы (пасы игроков в расчете хэт-трика не рассматриваются).
25. Шаг «Самый результативный период».
 1. «Самый результативный период – 1» - в 1-м периоде забито больше шайб, чем во 2-м или 3-м периоде.
 2. «Самый результативный период – 2» - во 2-м периоде забито больше шайб, чем во 1-м или 3-м периоде.
 3. «Самый результативный период – 3» - в 3-м периоде забито больше шайб, чем во 1-м или 2-м периоде.
 4. «Самый результативный период – ничья» - хотя бы в двух периодах забито одинаковое наибольшее количество шайб.
26. Шаги в отношении матчей КХЛ - Кубок «Надежды» принимаются только на основное время. Результат матча определяется в основное время игры (допускается ничья).
27. Шаги в отношении матчей РХЛ Восток могут быть рассчитаны в течение 72 часов, после окончания матча.
28. **Итоги. Кто лучше по итогам турнира (соревнования).** Последовательность критериев: стадия выбывания из турнира; место, занятое в группе (конференции); очки, набранные в группе (регулярном сезоне); разница голов в турнире (регулярном сезоне); голы, забитые на турнире (в регулярном сезоне) без учета овертаймов и послематчевых буллитов).
29. Шаг «Победитель в матче» рассчитывается по регламенту турнира, в рамках которого проводится матч. Например, Шаг на матчи НХЛ регулярного турнира «Победитель в матче» рассчитывается с учетом ОТ и буллитов. Шаг «Победитель в матче» на матчи серии плей-офф рассчитывается с учетом ОТ.
30. **Альтернативные матчи.** В данном виде события сравниваются результаты команд, которые транслируются LIVE (в режиме реального времени). Если по одному из матчей было признано техническое поражение, то Шаги в отношении альтернативных матчей будут рассчитаны с коэффициентом «1» (возврат).

Например. Альтернативный матч. Авангард-Сибирь. Тотал 5,5 Б. Реальные матчи Авангард-Салават Юлаев счет матча 4:1; Metallург-Сибирь 1:2. Счет альтернативного матча Авангард-Сибирь составил 4:2. Шаг будет рассчитан положительным результатом, т.к. тотал альтернативного матча равен 6.

31. **Альтернативные парные матчи.** Все команды, указанные в данном виде события, играют одновременно. В расчете Шагов принимается счет, с которым закончили играть указанные команды.

Например. Торпедо/СКА - Динамо/ЦСКА Тотал 7,5 М. Торпедо-ЦСКА закончили матч со счетом 3:2, СКА-Динамо закончен со счетом 2:1. Общий счет Торпедо/СКА составит (3+2 = 5). Общий счет Динамо/ЦСКА составит 3 гола = 2+1. Общий счет парного матча Торпедо/СКА - Динамо/ЦСКА составит 5:3. Тотал альтернативного парного матча составил 8 шайб, Шаг будет рассчитан проигрышем.

32. **Лучший бомбардир.** Последовательность критериев: очки, набранные на турнире; голы, забитые на турнире; наименьшее количество сыгранных матчей. Без учета овертаймов и послематчевых буллитов.
33. **Тотал малых штрафов.** В данном виде события подсчитывается количество назначенных малых штрафов.

ШАРЫ

- Шаги в отношении сетов и матчей. В матче должны быть сыграны все сетовые игры. Если по какой-либо причине победа в матче присуждена участнику до окончания матча, то Шаги в отношении сетов по данному матчу признаются недействительными, если дальнейшая игра не повлияет на результат.
- В случае если победа в матче присуждается игроку до окончания всех сетов, Шаги в отношении матча будут рассчитываться по официальному победителю, если хотя бы одна сторона (один энд) будет сыграна целиком.
- Если любой из перечисленных игроков будет заменен до начала матча, все Шаги признаются недействительными.
- В случае если матч начался, но не завершился, то игрок, прошедший в следующий раунд, будет считаться победителем.

ШАХМАТЫ

- Шаги в отношении результата партии рассчитываются на основании официального результата конкретной партии, а на результат матча – по сумме результатов всех партий, из которых состоит матч.
- Если несколько участников по окончании турнира разделили первое место, и тай-брейк для определения единоличного победителя не проводился, то при расчете Шагов в отношении победителя применяется правило одновременного финиша (см. пункт 7.3.3).
- Цифрой «1» обозначается шахматист, играющий белыми фигурами, независимо от места проведения партии.

4. Если начало партии задержано или партия отложена по какой-либо причине, то все Шаги остаются в силе до конца партии или до конца турнира.
5. Победа с учетом форы (0). Если по окончании партии зафиксирована ничья, то все Шаги признаются недействительными.
6. В случае изменения формата матча Шаги в отношении данного вида событий будут рассчитаны с коэффициентом «1».

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

1. В случае проведения «решающего раунда» счёт игры становится 0:0, победа в «решающем раунде» оценивается в 6 очков.
2. Расчёт форы и тотала производится по результату «решающего раунда».

Пример:

При счёте 5:4 знатоки берут «решающий раунд» и проигрывают. Окончательным счётом в такой ситуации является счёт 0:6.

3. «Индивидуальный тотал игрока». Необходимо определить индивидуальный тотал игрока по количеству набранных очков. Очко засчитывается тому игроку, который отвечал на вопрос и дал правильный ответ (чей ответ был принят ведущим игры). Правильность ответа определяет ведущий игры.
4. При розыгрыше секторов «Блиц» и «Суперблиц» очко засчитывается тому игроку, который дал правильный ответ на последний (третий) вопрос.
5. В случае проведения «решающего раунда» все очки у игроков остаются, а игроку, давшему правильный ответ в «решающем раунде», засчитывается одно очко.
6. Если член команды не принимал участия в матче, то коэффициент по Шагам на него принимается равным «1».
7. Тотал в игре «Что? Где? Когда? Фактическое количество раундов» рассчитывается по фактическому количеству раундов в игре. Например: при счете 5:5 знатоки берут «решающий раунд» и выигрывают. Счет игры становится 6:0, но количество раундов в игре будет считаться так: $5+5+1 = 11$.
8. Расчёт Шагов производится на основании данных сайта <http://chgk.tvigra.ru>.

ФОРМУЛА 1, МОТОГОНКИ

1. Если заезд не завершён и официальный результат не объявлен, то все Шаги признаются недействительными, кроме случаев, когда результат уже определён.
2. Шаги будут рассчитаны согласно классификации Международной автомобильной федерации сразу же после последней гонки сезона.
3. Шаги в отношении квалификации. Согласно FIA официальное время квалификационного заезда будет использоваться для расчета Шагов. Для Шагов в отношении самого быстрого засчитывается время третьего этапа. В случае если третьего этапа нет, расчет Шагов будет производиться в соответствии официальной сетки, образованной FIA. В расчете Шагов штрафы не засчитываются. Однако в соответствии с FIA время штрафов в квалификационном заезде учитывается. Для того чтобы Шаги остались в силе, пилоты

должны начать первый этап. Для Шагов в отношении самого быстрого квалификационного заезда 1 и 2, пилоты должны начать специальный этап, чтобы Шаги вступили в силу.

4. 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.
5. «Победитель гонки» (итоговой классификации). Победителем считается гонщик, занявший первое место в итоговом протоколе гонки (итоговой классификации).
6. «Определённое место гонщика в итоговом протоколе».
7. «Один на один». В предложенных парах предлагается назвать гонщика, который выступит лучше. Лучше будет гонщик, занявший в гонке (итоговой классификации) более высокое место. Чтобы Шаги были в силе, оба гонщика должны начать заезд.

Если ни один из них не смог финишировать, расчёт будет определяться по количеству завершённых кругов.

Если оба гонщика сошли с дистанции, лучшим будет считаться гонщик, прошедший больше кругов; если оба гонщика сошли на одном круге, коэффициент по Шагам принимается равным «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. «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.
9. «Быстрейший круг». Необходимо определить, кто из гонщиков быстрее всех пройдет один круг.
10. Прогрессивный круг входит в зачёт гонки.

ЛАКРОСС

1. Шаги в отношении матчей по лакроссу принимаются с учётом овертайма.
2. Если гол забит в 9 мин. 00 сек., то считается, что он забит с первой по девятой минуте, если же гол забит в 1 мин. 00 сек., то считается, что он забит на первой минуте.

КВН

1. Расчёт Шагов производится на основании данных сайта www.amik.ru

КИБЕРСПОРТ

1. Все Шаги в отношении тотала и форы раундов для Counter-Strike принимаются с учетом всех возможных овертаймов.
2. Если один из игроков (или команда) снимается с матча (по любой причине), то во всех оставшихся раундах/картах ему засчитывается поражение. Шаги в режиме LIVE-ставок рассчитываются с коэффициентом 1, если на момент остановки матча исход события не был predetermined.

3. В случае переноса игры более чем на 24 часа, Шаги в отношении матча подлежат расчету с коэффициентом «1».
4. Если в имени игрока или команды допущена опечатка, Шаги остаются в силе, в том числе, если игрок выступает под смурф-аккаунтом.
5. В случае остановки матча судьей и назначении переигровки не учитывается результат остановленной игры.
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.
7. Шаг «Карта завершится днем» основывается на внутриигровом изменении времени суток. Первый день в игре начинается с 0-й минуты и меняется ночью с периодом в 4 мин. Искусственная ночь, являющаяся умением героя Night Stalker, считается днем.
8. В Dota 2 и League of Legends победа в карте и матче производится по факту падения трона или нексуса одной из сторон.

ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ

1. Началом соревнования во время Олимпийских игр считается начало первого квалификационного раунда.
2. Шаги в отношении числа медалей рассчитываются на основании данных официального медального зачета на момент начала церемонии закрытия Олимпийских игр.
3. Если событие отложено или перенесено в другое место или на другой день, то все Шаги остаются в силе до окончания соревнования.
4. Шаги в отношении сравнения участников друг против друга (спортсмен или команда). Оба участника должны начать соревнование для того, чтобы Шаги считались действительными. Если один из участников выбыл по ходу соревнования по любой причине, то его оппонент считается победителем. Если ни один из участников не завершил соревнование, тогда все Шаги в отношении сравнения признаются недействительными.

ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА

1. Началом соревнования считается начало первого квалификационного раунда.
2. Шаги в отношении сравнения участников друг против друга (спортсмен или команда). Оба участника должны начать соревнование для того, чтобы Шаги считались действительными. Если один из участников выбыл из соревнования по любой причине, то его оппонент считается победителем. Если ни один из участников не завершил соревнование, тогда Шаги в отношении сравнения признаются недействительными.

ГЭЛЬСКИЙ ФУТБОЛ, ХЕРЛИНГ

Гэльский футбол - разновидность футбола и регби. Ворота в гэльском футболе схожи с обычными футбольными воротам, однако штанги удлинены над сеткой.

1. Все Шаги рассчитываются на основании результат по окончании основного времени матча (70 минут игры, 2 тайма по 35 минут или 60 минут игры, 2 тайма по 30 минут). Чтобы все

Шаги были действительными, матч должен быть сыгран полностью, за исключением случаев, когда результаты рынков уже определены на момент остановки матча.

2. Все Шаги рассчитываются, исходя из общего счета матча:
 1. Гол - 3 очка (мяч, забитый в сетку),
 2. Индивидуальное очко - 1 (между удлиненными штангами).

Например: 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.

ТАНКОВЫЙ БИАТЛОН

1. С условиями и правилами проведения Танкового биатлона можно ознакомиться на сайте <http://mil.ru>
2. Шаг 1-й Этап Индивидуальная гонка (заезды третьих экипажей 12 команд) (06.08.2014 | 10:00) Победит «Кувейт – да» - Шаг будет рассчитан положительным результатом, если в заезде третьих экипажей, экипаж Кувейта займет первое место по результатам гонки.

КИБЕРФУТБОЛ

Киберфутбол - трансляции многопользовательской игры (футбольного симулятора).

Шаги принимаются на Лигу Чемпионов и Лигу Европы.

1. Все Шаги рассчитываются после фактического окончания события.
2. Минимальный Шаг на любое событие равен 10 баллам.
3. Лимиты размера Шагов могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.
4. Шаги в отношении футбола принимаются на основное время.
5. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме Шагов (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность Шаги, Букмекерская контора имеет право объявить данные Шаги недействительными.
6. Приём Шагов в отношении матчей кибер футбола Лига Чемпионов принимается как до начала матча, так и в LIVE (реальном времени). Все матчи по киберфутболу транслируются в режиме он-лайн.
7. **Доступные виды Шагов** (основное время):
 1. Победа;
 2. Двойной шанс;
 3. ФОРА;
 4. Тотал (больше; меньше);
 5. Индивидуальный тотал команды (больше; меньше);
 6. Тотал (чет, нечет);

7. Точный счёт;
8. Следующий гол.

ШУТЕР COUNTER-STRIKE

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

Шаги принимаются на противостояние команд. Игра до 11 побед (максимум 21 раунд). Все Шаги 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.

Минимальный Шаг на любое событие равен 10 баллам.

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

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

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

1. если в раунде произошло событие «бомба обезврежена», то П1 — положительный результат, П2 — проигрыш;
2. если в раунде произошло событие «бомба взорвана», то П1 — проигрыш, П2 — положительный результат.

Приём Шагов в отношении команд ведётся только в режиме LIVE-ставок. Игра транслируется в режиме он-лайн.

Доступные виды Шагов:

1. Победа;
2. ФОРА;
3. Тотал (больше; меньше);
4. Индивидуальный тотал команды (больше; меньше);
5. Бомба заложена
6. Победа на раунд
7. Тотал на раунд
8. Форa на раунд
9. Тотал хедшотов в раунде
10. Индивидуальный тотал фрагов в раунде

11. Тотал фрагов в раунде (чет/нечет)
12. Тип победы в раунде
13. Продолжительность раунда
14. Бомба обезврежена
15. Победа на раунд
16. Первый фразг* в раунде у команды
17. Смерть по неосторожности*** в раунде
18. Тотал хедшотов ** в раунде
19. Сухая победа в раунде

Фразг* - 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.

КИБЕРХОККЕЙ

Киберхоккей - трансляции многопользовательской игры (хоккейного симулятора).

Шаги принимаются на Кубок Стэнли.

1. Все Шаги рассчитываются после фактического окончания события.
2. Минимальный Шаг на любое событие равен 10 баллам.
3. Лимиты размера Шагов могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.
4. Шаги принимаются на основное время.
5. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме Шагов (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность Шаги, Букмекерская контора имеет право объявить данные Шаги недействительными.
6. Приём Шагов в отношении матчей принимается как до начала матча, так и в LIVE (реальном времени). Все матчи по киберхоккею транслируются в режиме он-лайн.
7. **Доступные виды Шагов** (основное время):
 1. Победа;
 2. Двойной шанс;
 3. ФОРА;
 4. Тотал (больше; меньше);
 5. Победа в матче;
 6. Будет овертайм - Да/Нет.

КИБЕРФАЙТИНГ UFC

Ultimate Fighting Championship (Абсолютный бойцовский чемпионат) - бои по смешанным правилам.

1. **Добровольная сдача Submission** — победа болевым приёмом.
2. **Перевод в партер** — любой удачный бросок.
3. **Нокаут КО** — боец оказывается в бессознательном состоянии в результате разрешённого удара.
4. **Нокдаун** — ситуация, при которой боец под воздействием удара коснулся настила ринга третьей точкой опоры (колени, рука)
5. **Технический нокаут ТКО** — остановка боя третьим лицом в результате потери одним из бойцов способности продолжать бой. Технические нокауты могут подразделяться на три категории:
 1. Остановка рефери (Referee stoppage). Рефери решает, что один из бойцов не может осмысленно защищаться, и останавливает бой.
 2. Остановка врачом (врач, присутствующий возле ринга, решает, что дальнейшее участие одного из бойцов ставит жизнь или здоровье этого участника под угрозу.
 3. Остановка «углом» (Corner stoppage). Угловой секундант бойца сигнализирует об остановке боя.
6. **Типы маркетов:**
 - Победа
 - Тип победы (Победа по очкам PTS; Победа нокаутом КО; Победа техническим нокаутом ТКО; Победа болевым приемом; Submission)
 - Тип победы бойца (Победа по очкам; Победа нокаутом; Победа техническим нокаутом; Победа болевым приемом)
 - Продолжительность боя (Бой завершится в () раунде)
 - Тоталы (Кол-во нокдаунов () Б/М; Кол-во переводов в партер () Б/М)

БЕТКОНСТРУКТОР

1. Бетконструктор – это игра, участники которой выбирают составы двух виртуальных команд из игроков (команд), участвующих в реальных матчах, и размещают Шаги в отношении результата противостояния этих игроков (команд). Расчет Шагов осуществляется на основе суммарного количества сетов (голов), которые выиграны (забиты) всеми участниками реальных матчей, входящими в виртуальные команды.
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;
 - в состав виртуальной команды могут включаться участники парных матчей,
 - в виртуальные команды можно включать как теннисных игроков, так и футбольные и хоккейные команды.
3. Для определения результатов предлагаемых рынков суммируется количество сетов (голов), выигранных (забитых) каждым участником виртуальной команды в реальном матче в основное время.
 4. Шаги принимаются на следующие рынки:
 - Результат матча
 - Результат матча с учетом форы
 - Тотал матча
 5. В Бетконструкторе доступны только одиночные Шаги.
 6. Если начало матча задержано или матч отложен по какой-либо причине, то все Шаги остаются в силе до конца матча или до конца турнира.
 7. Расчет Шагов 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 Шаги, сделанные на виртуальные команды, признаются недействительными, за исключением случаев, когда результаты рынков уже однозначно определены.
 8. Шаги «Тотал» и «Фора» в теннисных матчах рассчитываются как Шаги «Тотал по сетам» и «Фора по сетам».

КИБЕРБАКЕТБОЛ

Кибербаскетбол - трансляции многопользовательской игры (баскетбольного симулятора).

1. Все Шаги рассчитываются после фактического окончания события.
2. Минимальный Шаг на любое событие равен 10 баллам.
3. Максимальный Шаг определяется букмекерской компанией на каждое событие отдельно.
4. Лимиты размера Шагов могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.
5. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме Шагов (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность Шага, Букмекерская контора имеет право объявить данные Шаги недействительными.
6. Приём Шагов в отношении матчей принимается как до начала матча, так и в LIVE (реальном времени). Все матчи по кибербаскетболу транслируются в режиме он-лайн.

7. Доступные виды Шагов (основное время):

- Победа;
- ФОРА;
- Тотал (больше; меньше);
- Тотал (чет; нечет);
- Индивидуальные тоталы (больше, меньше).

ИГРА «WORLD OF TANKS»

«World of tanks» - трансляция многопользовательской игры.

1. Все Шаги рассчитываются после фактического окончания события.
2. Минимальный Шаг на любое событие равен 10 баллам.
3. Лимиты размера Шагов могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.
4. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме Шагов (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность Шаги, Букмекерская контора имеет право объявить данные Шаги недействительными.
5. Приём Шагов осуществляется как до начала игры, так и в LIVE (реальном времени). Все игры транслируются в режиме он-лайн.
6. Победа засчитывается команде, которая уничтожила все машины соперника (15) или захватила базу.
7. Если на конец матча обе базы оказались захвачены или ни одна команда за отведённое время не уничтожила все машины соперника, то засчитывается ничья.
8. Шаги принимаются на случайный бой в многопользовательской онлайн игре «World of tanks», игроки подбираются в команду случайным образом.
9. Счёт каждой команды — это количество уничтоженной (любым способом) техники в команде соперника.
10. **Доступные виды Шагов:**
 - победа;
 - фора;
 - тотал по счету;
 - захват флага.

КИБЕРТЕННИС

Кибертеннис - трансляции многопользовательской игры (теннисного симулятора).

1. Все Шаги рассчитываются после фактического окончания события.
2. Минимальный Шаг на любое событие равен 10 баллам.

3. Лимиты размера Шагов могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.
4. Длительность игры - 1 сет.
5. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме Шагов (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность Шаги, Букмекерская контора имеет право объявить данные Шаги недействительными.
6. Приём Шагов в отношении матчей принимается как до начала матча, так и в LIVE (реальном времени). Все матчи по кибертеннису транслируются в режиме он-лайн.
7. **Доступные виды Шагов. Фора и тотал рассчитываются по геймам.**
 - Победа;
 - ФОРА;
 - Тотал (больше; меньше);
 - Индивидуальные тоталы (больше, меньше);
 - Точный счет;
 - Тотал чет/нечет;
 - Победа в гейме.

DOTA 2 И «LEAGUE OF LEGENDS»

Dota 2 и League of Legends - трансляции многопользовательской игры.

1. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме Шагов (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность Шаги, Букмекерская контора имеет право объявить данные Шаги недействительными.
2. Приём Шагов осуществляется как до начала игры, так и в LIVE (реальном времени). Все игры транслируются в режиме он-лайн.
3. Dota 2 и League of Legends победа в карте и матче производится по факту падения трона или нексуса одной из сторон.
4. Матч считается не состоявшимся, если его продолжительность менее 15 минут.
5. Матч считается не состоявшимся, если один из игроков покинул игру до события «первая кровь».
6. Если один или несколько игроков покинули матч, раньше завершения, это не является поводом для возврата. Матч рассчитывается в любом случае.
7. Случайный матч, трансляция идёт онлайн, - в нём играют реальные случайные игроки.
8. **Виды Шагов:**
 - 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 - Шаг на команду, которая первой убьёт Рошана;
- FirstBlood - Шаг на команду, которая первой сделает фраг.

WORMS

1. Worms - трансляции многопользовательской пошаговой игры (игрового симулятора).
2. Две команды, по 4 червяка, совершают поочерёдно ходы, используя различное оружие.
3. Цель игры - уничтожение вражеской команды.
4. Шаги принимаются на противостояние команд. Игра до победы одной из команд.
5. Все Шаги рассчитываются после фактического окончания события.
6. Минимальный Шаг на любое событие равен 10 баллам.
7. Лимиты размера Шагов могут быть изменены без предварительного уведомления пользователей.
8. В случае ошибок персонала или программных сбоев при приеме Шагов (очевидные опечатки в коэффициентах, несоответствие коэффициентов в различных позициях и т.п.) и при других аргументах, подтверждающих некорректность Шаги, Букмекерская контора имеет право объявить данные Шаги недействительными.
9. Шаги Фора, тоталы и точный счёт принимаются на фраги червей.
10. Побеждает команда, в которой остался хотя бы один живой червяк, к моменту гибели всех червей соперника.
11. Ничья возможна, если последние черви обеих команд погибнут одновременно - в один и тот же ход.
12. **Доступные виды Шагов:**
 - Победа;
 - ФОРА;
 - Тотал (больше; меньше);
 - Тотал (чет; нечет);
 - Точный счёт