

УТВЕРЖДЕНЫ

Генеральным директором
АО «СпортБет»

Андреев В.И.



ПРАВИЛА ПРИЕМА ИНТЕРАКТИВНЫХ СТАВОК И ВЫПЛАТЫ ВЫГРЫШЕЙ

(далее - Правила)

Редакция от 30.10.2023

г. Москва

Оглавление

Раздел 1. Основные понятия и термины.....	2
Раздел 2. Общие положения о приеме интерактивных ставок. Порядок приема.	7
Раздел 3. Правила пари.....	13
3.1. Виды пари по набору событий.....	13
3.2. Типы пари.....	13
3.3. Особенности расчета пари.....	16
3.4. Особенности пари по видам спорта	18
Футбол	18
Теннис.....	21
Хоккей с шайбой.....	22
Баскетбол.....	22
Автоспорт и формула-1	23
Американский футбол.....	23
Водное поло	23
Волейбол	23
Гольф	23
Снукер.....	24
Киберспорт.....	25
Бейсбол	32
3.5. Минимальная им максимальная сумма пари. Максимальный выигрыш.....	34
Раздел 4. Выплата выигрыша по заключенным пари.....	35
ОСНОВАННОЕ НА РИСКЕ СОГЛАШЕНИЕ О ВЫИГРЫШЕ.....	36
1. Предмет Соглашения	36
2. Общие условия участия в Пари	37
3. Порядок внесения денежных средств.....	37
4. Порядок выплаты выигрыша Клиенту	37
5. Срок проведения Пари.....	37
6. Размер выигрыша и порядок его определения.....	37
7. Права и обязанности сторон Соглашения	38
8. Ответственность сторон Соглашения.....	38
9. Разрешение споров	39
10. Момент вступления Соглашения в силу и срок действия Соглашения.....	40

Настоящие Правила регламентирует организационные основы работы Организатора пари при приеме интерактивных ставок.

Букмекерская контора оставляет за собой право в любое время по своему усмотрению изменять/дополнять редакцию настоящих Правил. При этом новые условия становятся обязательными для Клиента с момента опубликования на Сайте.

Раздел 1. Основные понятия и термины.

Интерактивная ставка - денежные средства, в том числе электронные денежные средства, передаваемые с использованием электронных средств платежа центром учета переводов интерактивных ставок букмекерских контор организатору азартных игр в букмекерской конторе по поручениям участников данных видов азартных игр и служащие условием участия в азартной игре в соответствии с правилами, установленными Организатором пари. Полученная организатором азартной игры ставка обменивается на обменные знаки игорного заведения – электронные баллы.

Центр учёта переводов интерактивных ставок (далее по тексту - ЦУПИС) Букмекерской Конторы - кредитная организация, в том числе небанковская кредитная организация, осуществляющая деятельность по приёму от Клиента по его поручению денежных средств, в том числе электронных денежных средств, за исключением почтовых переводов, их учёту и переводу Букмекерской Конторе. Выплата выигрышей Клиенту по интерактивной ставке осуществляется Букмекерской Конторой путём увеличения остатков электронных денежных средств Клиента в центре учёта переводов интерактивных ставок (ЦУПИС).

Электронное средство платежа - средство или способ, позволяющий Участнику пари Букмекерской Конторы составлять, удостоверить и передавать распоряжения в ЦУПИС для осуществления перевода денежных средств Букмекерской Конторе в рамках применяемых форм безналичных расчётов с использованием информационно-коммуникационных технологий, электронных носителей информации, в том числе платёжных карт, а также иных технических устройств.

Процессинговый центр интерактивных ставок букмекерской конторы - часть игорного заведения, в которой организатор пари проводит учет и обработку ставок, принятых от участников пари, заключает пари с участниками пари при приеме интерактивных ставок и проводит учет и обработку принятых интерактивных ставок на основе информации, полученной от центра учета переводов интерактивных ставок букмекерской конторы, фиксирует результаты азартных игр, рассчитывает суммы подлежащих выплате выигрышей, осуществляет представление информации о принятых ставках, интерактивных ставках и о рассчитанных выигрышах в пункты приема ставок Букмекерской конторы и в центр учета переводов интерактивных ставок Букмекерской конторы.

Участник пари – Клиент, физическое лицо, достигшее возраста восемнадцати лет, имеющее намерение заключить пари с Организатором пари. Участник пари имеет свою учетную запись в Личном кабинете (совокупность персональных и иных данных, необходимых для заключения пари с Организатором пари).

Отмена пари (по тексту также - аннулирование/возврат) - несостоявшееся пари, по которому расчет и выплата выигрыша не производятся. В случае отмены, согласно условиям настоящих Правил, соглашение о пари между Букмекерской конторой и Участником пари считается незаключенным, по такой интерактивной ставке производится возврат денежных средств.

Результат/исход события - результат прогноза события, вошедшего в состав пари по правилам Организатора пари. Букмекерская контора вправе самостоятельно определять события, от которого зависит исход пари.

Кассовый чек - документ, выдаваемый в момент проведения расчетов (в Процессинговом центре) с Участником пари при помощи информационно-коммуникационных технологий (отправляется Организатором пари на абонентский номер или электронную почту Участника пари).

Личный кабинет – сетевой интерфейс на сайте Организатора пари, являющимся местом для взаимодействия Организатора пари с Участниками пари, их информационного обмена, с обязательной авторизацией Участника пари (вводится свой логин и пароль). Взаимодействие сторон осуществляется путем обмена электронными сообщениями в т.ч. на адреса электронной почты указанной при идентификации Клиентом и в Правилах и (или) на Сайте Организатора пари. Подлинностью волеизъявления Участника пари и признания электронных документов, подписанных простой электронной подписью (равнозначными документам на бумажных носителях), будет считаться получение сообщений на Сайте Организатора пари и (или) с определенного адреса электронной почты. Проставление "галочки" для обозначения выбора, также будет считаться формой дачи согласия.

Авторизация - ввод в Личном кабинете Участником пари своих персональных данных (в т.ч. подтверждающих возраст), предоставленных при первичной идентификации в пунктах приема ставок Букмекерской конторы. Данные направляются по защищенным каналам связи.

Пароль - обозначение (числовое, буквенное либо смешанное), получаемое Клиентом в виде SMS - сообщения на указанный Клиентом номер телефона, служащее дополнительным идентификатором Участника пари при авторизации для целей оказания услуг по заключению пари. Ответственность за корректность данных телефонного номера возлагается на Участника пари.

Основанное на риске соглашение о выигрыше (Приложение № 1 к Правилам) - Договор, заключаемый между Букмекерской конторой и Участником пари, устанавливающий взаимоотношения по приему интерактивных ставок в соответствии с действующим законодательством РФ, Правилами посещения букмекерской конторы, Правилами азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрышей букмекерской конторы.

Документ, подтверждающий заключение соглашения о выигрыше - документ, отображаемый в Личном кабинете Участника пари (формируемый в кассе букмекерской конторы (Процессинговом центре) после заключения Клиентом пари).

Заявка на выбранное событие - документ, содержащий выбранные условия пари (его вид, исход, коэффициент и размер шага) по каждому исходу выбранного события при любом виде пари. Документ формируется и отображается в Личном кабинете Участника пари.

Заявка на выплату выигрыша - документ, формируется и отображается в Личном кабинете Участником пари.

Персональные данные - фамилия, имя, отчество; дата рождения; данные документа, удостоверяющего личность (вид, серия, номер, дата выдачи, наименование органа, выдавшего документ, код подразделения органа, выдавшего документ); адрес места жительства в РФ (в соответствии с паспортными данными) с указанием района, города, населенного пункта, улицы, дома, корпуса, номера квартиры; для иностранных граждан - адрес в стране проживания; дата приема интерактивной ставки; размер интерактивной ставки; наименование официального спортивного соревнования и любого иного события, в силу правил Организатора пари; дата его проведения; размер выигрыша; дата выплаты выигрыша, контактный телефон, электронная почта, ИНН (при наличии), СНИЛС.

Технические средства связи - технические и (или) программно-технические средства, используемые для формирования, приема, обработки, хранения, передачи, доставки информации. Технические средства связи, находящиеся в процессинговом центре букмекерской конторы предназначены для приема информации из пунктов приема ставок букмекерской конторы о принятых ставках, выплаченных и невыплаченных выигрышах, передачи информации о рассчитанных выигрышах, о развитии и об исходе события, от которого зависит результат пари, в пункты приема ставок букмекерской конторы и (или) технические средства связи, предназначенные для обмена с центром учета переводов интерактивных ставок букмекерской конторы информации о принятых интерактивных ставках, о рассчитанных по ним суммам подлежащих выплате выигрышей, о выплаченных и невыплаченных выигрышах.

Выигрыш - денежные средства, подлежащий выплате по результату азартной игры, согласно оформленной Заявки на выплату выигрыша Участником пари. При осуществлении выплаты обмен осуществляется из расчета 1 электронный балл – 1 рубль.

Лимит - определенное Организатором пари значение максимальное суммы пари. Лимит устанавливается для каждого спортивного события индивидуально.

Сайт - официальный сайт Букмекерской конторы, имеющий доменное имя sportbet.ru (полная и мобильная версия) и мобильные приложения, на которых осуществляется деятельность по приему интерактивных ставок, переданных путем перевода денежных средств, в том числе электронных денежных средств центром учета переводов интерактивных ставок и выплачиваются Выигрыши.

Верификация - повторная удаленная идентификация на сайте Организатора пари (в Личном кабинете), необходимая для подтверждения введенных данных при авторизации Участника пари.

Идентификация - установление в отношении Клиента Букмекерской конторы фамилии, имени, отчества (если иное не вытекает из закона или национального обычая), реквизитов документа, удостоверяющего личность, даты рождения и т.п., в целях исполнения Правил внутреннего контроля Акционерного Общества «СпортБет» в силу Федерального закона от 07.08.2001 N 115-ФЗ "О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма", а также Федерального закона от 29.12.2006 N 244-ФЗ "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации".

Организатор пари - Акционерное общество «СпортБет».

Лицензия на осуществление «Деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах» № 1, выдана «Об» апреля 2009 года Федеральной налоговой службой России, сроком действия – бессрочно.

Адрес местонахождения: 107023, г. Москва, ул.
Электrozаводская, д. 24, пом. V, этаж 4, ком 407
ИНН 7710310850 КПП 774901001
ОГРН 1027739040812

Пари - азартная игра, при которой исход основанного на риске соглашения о выигрыше заключённого между Участником пари и Организатором пари, зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет, и не зависит от действий Участника пари или Организатора пари.

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

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

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

Событие - любое явление или некоторая последовательность явлений, результат которых неизвестен и не зависит от действий Организатора азартных игр, его работников и Участников пари, на исход которого Организатор азартных игр заключает пари. После осуществления интерактивной ставки и заключения пари Участник пари самостоятельно выбирает событие;

Линия – совокупность событий, относительно которых неизвестно, наступят они или нет, не зависящих от действий Участника пари или Организатора пари, с указанием возможных исходов этих событий, и коэффициентов для расчета результата на возможные исходы этих событий, а также данных о дате и времени событий и момента (определенного датой и временем).

Обменный знак игорного заведения – электронный балл (балл). Участник пари получает обменные знаки игорного заведения в т.ч. в кассе букмекерской конторы в обмен на осуществленную интерактивную ставку при заключении соглашения о выигрыше (пари). При осуществлении интерактивной ставки обмен осуществляется из расчета 1 рубль – 1 электронный балл.

Шаг (по тексту также - Ставка) - действие Участника пари по выбору условий с использованием обменного знака игорного заведения. Шаг осуществляется исключительно обменным знаком и не является денежным средством, передаваемым Организатору пари (интерактивной ставкой). Результат выбора исчисляется в обменных знаках игорного заведения.

Отмена шага – несостоявшаяся (недействительная) ставка, по которой расчет и выплата выигрыша не производятся. В случае отмены, согласно условиям

настоящих Правил, по такой ставке производится возврат электронных баллов.

Раздел 2. Общие положения о приеме интерактивных ставок.

Порядок приема.

2.1. Настоящие правила разработаны в соответствии с Конституцией Российской Федерации, Федеральным законом от 29.12.2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», Законом РФ от 07.02.1992 г. № 2300-1 "О защите прав потребителей", Федеральным законом от 27.07.2006 N 149-ФЗ "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" и гражданским законодательством Российской Федерации.

2.2. Для предоставления услуг по заключению основанного на риске соглашения о выигрыше, Клиенту необходимо пройти регистрацию на сайте Букмекерской конторы (после первичной идентификации в Пункте приема ставок Букмекерской конторы, в целях исполнения Федерального закона от 29.12.2006 N 244-ФЗ "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации" и реализации механизма внутреннего контроля Букмекерской конторы в соответствии с Федеральным законом от 07.08.2001 N 115-ФЗ «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма», а также предоставления согласия на обработку его персональных данных, в силу Федерального закона от 27.07.2006 N 152-ФЗ "О персональных данных") и оплатить участие в пари, путем передачи интерактивной ставки.

2.3. Организатор пари принимает интерактивные ставки, переданные путём перевода денежных средств, в том числе электронных денежных средств, за исключением почтовых переводов, центром учёта переводов интерактивных ставок (ЦУПИС) с использованием электронных средств платежа по поручениям Клиента. Пари заключается в процессинговом центре Букмекерской конторы.

2.4. Перед приемом интерактивной ставки, Клиент проходит процедуру первичной идентификации в пункте приема ставок Букмекерской конторы. Одновременно, Клиент предоставляет письменное согласие на обработку его персональных данных, с предоставлением согласия на последующую их передачу в электронном виде, в т.ч. при авторизации, верификации, заключении пари и любых иных действий на Сайте Букмекерской конторы (Личном кабинете).

2.5. Для совершения интерактивной ставки, Клиенту необходимо зарегистрироваться на Сайте, пройдя повторную удаленную идентификацию и авторизацию.

2.6. Интерактивная ставка может быть использована Клиентом для выбора различных исходов Событий на Линии.

2.7. Действия Клиента на Сайте, совершённые с использованием учётных данных Клиента, считаются совершёнными самим Клиентом. Клиент несёт ответственность за сохранность логина и пароля в целях исключения возможности использования их третьими лицами. Если пароль стал известен третьим лицам, Клиент обязан самостоятельно изменить пароль. Клиент Личного кабинета несет всю полноту ответственности за сохранение своих авторизационных данных в тайне. Пользователю Личного кабинета запрещается сообщать данные третьим лицам, в том числе родственникам, знакомым. Пользователю Личного кабинета запрещается предоставлять, разрешать третьим лицам использовать свой Личный кабинет, позволять совершать в Личном

кабинете любые действия, операции (давать распоряжения и т.д.). В случае использования третьими лицами авторизационных данных Пользователя Личного кабинета, а также при повторной регистрации Клиента, в том числе с использованием другого логина, Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в предоставлении услуги без возврата интерактивной ставки или выигрыша по пари.

2.8. Зарегистрированный Клиент не может пройти повторную регистрацию как новый клиент (под новым именем, с новым адресом электронной почты и т.д.). В случае нарушения этого правила Букмекерская контора оставляет за собой право заблокировать такой Личный кабинет (повторно зарегистрированный) на время разбирательства (сроком до 2-х месяцев) и в случае подтверждения факта повторной регистрации, аннулировать все сделанные интерактивные ставки и их результаты. По результатам разбирательства Клиенту может быть сделано индивидуальное исключение администрацией Букмекерской конторы.

2.9. Клиенту запрещается использовать чужие банковские карты, а также переводить денежные средства с использованием не принадлежащих ему средств платежа (электронные кошельки, мобильная коммерция и т.п.).

2.10. Букмекерская контора оставляет за собой право приостанавливать приём интерактивных ставок, заключение пари и выплату выигрышей (в т.ч. отказать), если будет установлено, что:

Участник пари в момент перевода интерактивных ставок обладал информацией о результате события; имел возможность оказать влияние на результат события, являясь непосредственным участником матча (спортсменом, судьёй, тренером и т.д.) или лицом, действующим по их поручению; лицу, действующему согласованно (синдикатом), с целью превысить установленные Букмекерской Конторой ограничения и в иных случаях участия в договорных матчах и в нарушение действующих Правил Организатора пари; один участник пари имеет несколько регистраций; были использованы любые нечестные способы получения информации или обхода ограничений, установленные Букмекерской конторой; были использованы любые технических и программные средства, использующие алгоритмы автоматического принятия решений, а также программы и скрипты, выполняющие авто заполнение форм и автоматическую отправку запросов, включая «боты» и т.п.; при использовании повторных ставок на одни и те же исходы (или на зависимые исходы, например: победа команды, победа команды или ничья, фора команды и т.д.) от одних и тех же Клиентов, в том числе использование повторных ставок на одни и те же исходы в рамках нескольких пари по набору событий.

2.11. Обменные знаки игорного заведения могут быть использованы Клиентом для выбора условий по пари, путём формирования Заявки на выбранное событие (его вид, исход, коэффициент и размер шага).

2.12. Букмекерская Контора оставляет за собой право приостанавливать приём интерактивных ставок, заключение пари и выплату выигрышей на время проведения процедуры идентификации Клиента и процедуры верификации данных о Клиенте. В случае выявления факта использования третьими лицами учётных данных Клиента, при повторной регистрации Клиента, в том числе с использованием другого логина, Букмекерская Контора оставляет за собой право отказать Клиенту в приёме интерактивных ставок, заключении пари и выплате выигрышей.

2.13. Выплата выигрышей Клиенту осуществляется Букмекерской Конторой со счёта Букмекерской Конторы в центре учёта переводов интерактивных ставок (ЦУПИС) путём увеличения остатков электронных денежных средств Клиента в ЦУПИС.

2.14. Клиенту запрещается без выбора условий по заключенному пари на сумму баллов, соответствующих сумме совершенной интерактивной ставки, служащих условием участия в азартной игре, и наступления результата азартной игры, подавать Заявки на выплату выигрыша. Букмекерская контора вправе отказать Клиенту в получении выплаты без заключения соглашения о выигрыше.

2.15. По усмотрению Букмекерской конторы Заявка Клиента на выплату выигрыша рассматривается в режиме реального времени, но не более 30 (тридцати) рабочих дней, при условии отсутствия препятствующих ее рассмотрению причин.

2.16. Переведенные интерактивные ставки Букмекерское конторе от ЦУПИС не могут быть отменены ЦУПИС. Денежные средства возвращаются только через Заявку на выплату.

2.17. Букмекерская контора имеет право в любой момент времени потребовать от Клиента представления документов, удостоверяющих личность Клиента, для проведения идентификации (в том числе дополнительной, повторной) и подтверждения регистрационных данных Клиента и/или потребовать от Клиента лично явиться в Букмекерскую Контору (один из ее пунктов приема ставок) для проведения идентификации (первичной, дополнительной, повторной). На это время Букмекерская Контора вправе приостановить осуществление приема интерактивных ставок и/или осуществление выплат в адрес Клиента до подтверждения регистрационных данных, прохождения идентификации. Требование направляется Клиенту на адрес электронной почты, указанной Клиентом при регистрации на сайте.

2.18. Букмекерская контора заключает пари на итоги спортивных и иных событий, происходящих в Российской Федерации и на территории других стран. Все ставки принимаются в соответствии с Правилами азартных игр букмекерской конторы и настоящими Правилами приема ставок и выплаты выигрышей букмекерской конторы.

Ставки не принимаются:

- у лиц, не достигших 18-ти лет;
- у лиц, являющихся участниками событий, на которое заключается пари (спортсмены, спортивные судьи, тренеры, руководители спортивных команд и других участников официальных спортивных соревнований и иных лиц, участвующих в событиях), а также у лиц, действующих по поручению участников событий;
- у представителей конкурирующих букмекерских контор;
- у лиц, отказавшихся предоставить свои персональные и идентификационные данные и (или) лиц, отказавшихся заключить основанное на риске соглашение о выигрыше, а также у лиц, не предоставившим Согласие на обработку из персональных данных.

В случае нарушения данных условий Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в выплате любого выигрыша или в возвращении внесенных сумм, а также аннулировать любые интерактивные ставки и выбор условий по ним. Букмекерская контора не несет никакой ответственности относительно того, когда именно ей стало известно, либо установлено впоследствии, что Клиент входит в одну из перечисленных категорий лиц. Это означает, что Букмекерская

контора имеет право принимать указанные меры в любое время после того, как стало известно, что Клиент является одним из обозначенных лиц.

2.19. Ставки принимаются только у лиц, согласных с Правилами азартных игр Букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрышей Букмекерской конторы, Правилами посещения букмекерской конторы, условиями основанного на риске соглашения о выигрыше. Участник пари, сделавший Интерактивную ставку, тем самым подтверждает, что ознакомлен с Правилами азартных игр букмекерской конторы, с Правилами приема ставок и выплаты выигрышей букмекерской конторы, Правилами посещения букмекерской конторы, условиями основанного на риске соглашения о выигрыше и согласен с ними.

2.20. Принятые вовремя ставки (кроме случаев, когда такая возможность предусмотрена Правилами азартных игр букмекерской конторы и Правилами приема ставок и выплаты выигрышей букмекерской конторы) не подлежат изменению или отмене.

2.21. Интерактивные Ставки принимаются Букмекерской конторой на основании Линии и (или) отдельных событий, на результаты которых заключаются пари.

2.22. Изменения в Линии (коэффициенты, значения фор и тоталов, ограничения на экспрессы и максимальную сумму ставки и т.д.) могут производиться в любой момент. Условия по пари, сделанным Клиентом до внесения изменений в Линию, остаются неизменными, за исключением случаев технической ошибки.

2.23. Букмекерская контора сохраняет за собой право объявить ставки (или их часть) недействительными (в этих случаях осуществляется возврат ставки Клиенту) и (или) приостановить выплаты до завершения разбирательств (в т.ч. судебных) при возникновении следующих ситуаций:

- в случае ошибок персонала Букмекерской конторы в процессе приема ставок (очевидные опечатки в предлагаемом перечне событий, несоответствие коэффициентов по ставке коэффициентам в линии и т.д.);
- при наличии подозрений о нечестной спортивной борьбе;
- при несоответствии и (или) неполном соответствии с Правилами азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрышей букмекерской конторы в процессе приема ставок;
- когда наличествуют подозрения о группе участников пари, действующих согласованно (синдикатом), осуществившими ставки, позволяющие обойти существующие максимальные суммы выплат;
- при наличии подозрений о том, что событие является договорным;
- в случае изменения формата проводимого соревнования относительно первоначального регламента;
- при наличии других аргументов, подтверждающих некорректность ставок;
- наличие любых иных признаков оказания противоправного влияния, любое подозрение на преступное поведение (в т.ч. посреднических действий) на результат/исход События, на которое была осуществлена Ставка.

У Букмекерской Конторы нет необходимости (обязанности) подтверждать виновность Игроков в перечисленных обстоятельствах/ситуациях, совершивших указанные противоправные деяния/действия и (или) подозреваемых в них, путем судебных разбирательств и (или) при привлечении уполномоченных

правоохранительных органов.

2.24. В том случае, если Букмекерская контора считает, что событие является договорным, выбранный шаг связанный с данным событием или пари в полном объеме, на усмотрение букмекерской конторы объявляются недействительными и денежные средства по нему подлежат возврату Клиенту.

2.25. Все спорные ситуации, не оговоренные в данных Правилах, разрешаются путем переговоров с Букмекерской конторой либо, при не достижении согласия, подлежат рассмотрению в Суде по месту нахождения Букмекерской конторы.

2.26. На сайте размещены Правила посещения букмекерской конторы, Правила азартных игр букмекерской конторы, Правила приема ставок и выплаты выигрышей и иные документы в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

2.27. С момента зачисления денежных средств Участника азартных игр на счет Букмекерской конторы через ЦУПИС с одновременной идентификацией участника азартной игры (сличение персональных данных и информации по Интерактивной ставке от ЦУПИС и поданной Заявкой Участника пари на выбранное условие пари) - Соглашение на указанных условиях считается заключённым.

2.28. Участник пари, сделавший интерактивную ставку, при заключении пари подтверждает, что он заключает основанное на риске соглашение о выигрыше исключительно на основании своего добровольного волеизъявления.

2.29. Выигравшие пари, а также интерактивные ставки, подлежащие возврату, действительны для выплаты в течение двух месяцев со дня наступления исхода последнего события.

2.30. Претензии Участника пари, не сумевшего по независящим от Букмекерской конторы причинам в течение двух месяцев со дня наступления результата события получить выигрыш (возврат не сыгравших ставок), не принимаются.

2.31. Первичная Идентификация Участника пари при приеме интерактивных ставок происходит в пункте приема ставок Букмекерской конторы, а любая последующая и/или дополнительная идентификация в Процессинговом центре букмекерской конторы (в т.ч. в пунктах приема ставок Букмекерской конторы).

2.32. Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в приеме интерактивных ставок, заключении пари или выбору условий с использованием обменного знака игорного заведения (шага) любому лицу без объяснения причин.

2.33. Букмекерская контора оставляет за собой право отмены шага до начала События любому лицу без объяснения причин.

2.34. До предоставления документов удостоверяющих личность Клиента, в целях проведения идентификации, Букмекерская Контора вправе предложить бесплатное пробное «пари» электронными баллами (демо-версию). Проведение такого «пари» не подразумевает использование (списание) интерактивной ставки, а также не подразумевает выигрыш.

2.35. Букмекерская контора не предоставляет услуг депонирования, хранения, сбережения денежных средств на счете Клиента без цели использования указанных средств для совершения интерактивных ставок. В целях противодействия отмыванию доходов, Букмекерская контора запрещает

транзитный перевод денежных средств между счетом Клиента в Букмекерской конторе и счетом Клиента в ЦУПИС/личным счетом Клиента. Под транзитным переводом для целей настоящих Правил понимается пополнение Клиентом денежными средствами счета Клиента в Букмекерской конторе и последующее заявление Клиента на вывод указанных денежных средств, если указанные денежные средства не были использованы для совершения интерактивных ставок на «Спорт» с коэффициентом не менее 1.3 в Букмекерской конторе.

Раздел 3. Правила пари.

3.1. Виды пари по набору событий.

Ординар – прогноз отдельного исхода события. Выплата по одиночной ставке равна произведению суммы ставки на установленный для данного исхода коэффициент.

Экспресс – прогноз на несколько независимых исходов событий. Для выигрыша по экспрессу нужно правильно угадать все исходы, включенные в него. Проигрыш по одному из исходов экспресса означает проигрыш по всему экспрессу. Выплата по экспрессу равна произведению суммы ставки на коэффициенты всех исходов, входящих в экспресс.

Система – прогноз совокупности экспрессов, представляющая собой полный перебор вариантов экспрессов одного размера из фиксированного набора исходов. Характеризуется одинаковым размером ставки на каждый экспресс (вариант системы) и одинаковым количеством исходов в каждом экспрессе. При ставке на систему необходимо указать общее количество исходов и размерность экспресса (варианта системы). Выплата по системе равна сумме выплат по экспрессам, входящим в систему.

Система + - прогноз всей последовательности исходов событий вошедших в состав пари (Линии), при условии соблюдения условий приведенных Правил. Данный вид пари позволяет добавить в себя любое количество типов пари (ординар, экспресс, система).

3.2. Типы пари.

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

Ничья – обозначается «X» или «ничья».

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

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

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

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

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

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

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

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

«Азиатская фора» («Четверной гандикап»)- Вид ставки на фору, которая прибавляет условное количество голов, очков, угловых и так далее к итоговому результату или отнимает их от него, при этом ничья как исход не учитывается (поставить на ничью с азиатской форой нельзя). Если после применения азиатской форы к итоговому результату выбранное событие является состоявшимся, то ставка выигрывает, а если получается ничья с учетом форы, то ставка возвращается игроку.

Азиатская фора отличается от традиционной как своим числовым значением, так и способом расчета. Главное отличие от европейского — возможность получить возврат части ставки или половину выигрыша.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Тотал промежутков. В этом исходе события необходимо определить общий тотал по игре в интервале указанного параметра.

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

Азиатский тотал - тотал, который совмещает два соседних значения тотала классического. В росписи он обозначается четвертным числом – 0.25, 0.75 и т. д. Азиатский тотал отличается от традиционного как своим числовым значением, так и способом расчета. Главное отличие от европейского — возможность получить возврат части ставки или половину выигрыша. В линии азиатский тотал либо заканчивается на .25 и .75, либо обозначается как сумма двух ставок: (0.5, 1.0).

Счёт матча - ставка на точный счет в матче.

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

Сравнение результативности таймов (периодов, четвертей, сетов, геймов, иннингов) - в этом исходе события необходимо определить, какой из таймов, периодов, четвертей и т. д. в матче окажется результативнее или в каких будет одинаковая результативность. Если два и более четверти сыграны с одинаковым результативным тоталом, то это не является основанием для отмены исхода. Расчет в данном случае производится исходя из тотала.

Кто выше по итогам чемпионата. В предложенных парах предлагается назвать команду, которая будет выше в турнирной таблице по итогам чемпионата. При равенстве очков – расчёт производится с коэффициентом «1». В случае, если команда не провела на турнире ни одного матча, коэффициент выигрыша принимается равным «1».

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

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

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

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

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

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

Пример 1 : «Команда 2 забьет пенальти - нет». Исход события будет выигрышным, если в игре был назначен пенальти 2-ой команде и пенальти не был реализован. Исход события будет проигрышным, если в игре был пенальти, назначенный 2-ой команде и он был реализован (забит гол с пенальти).

Ход игры (ведут-выигрывают, ведут-ничья, ведут-проигрывают) – пари заключается на основное время с учетом компенсированного. Данный тип пари будет рассчитываться по первой команде, которая поведет в счете, в сочетании с финальным результатом, независимо от того, как часто после этого будет меняться лидер в ходе игры.

Победа в интервале. Данный тип пари рассчитывается без учета компенсированного времени.

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

Тип пари "X с 10:00 по 14:59" будет рассчитан выигрышем, если в этот промежуток команды сыграли в ничью.

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

«Лидерство» и «Продолжительность ничьей». Пари принимается на основное время.

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

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

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

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

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

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

"Следующий угловой () подаст ()" и **"Следующую () ЖК получит ()"**, в случае если указанные в Заявке выбранные события не произойдут, будут рассчитаны возвратом.

3.3. Особенности расчета пари.

3.3.1. Дата и время начала события носят информативный характер. Временем начала события при расчете принимается фактическое время начала события,

которое определяется на основании официальных документов организации, проводящей соревнование, матч и т.д.

3.3.2. Все выбранные исходы событий в пари, сделанные после фактического времени начала события, будут отменены. Исключение составляют исходы событий в пари, принимаемые по ходу матча, или ставки в пари на события, коэффициенты в которых изменяются по ходу матча. Ставки, сделанные на события, исход которых известен на момент заключения пари, будут отменены.

3.3.3. Событие считается отложенным или перенесенным, если изменяется запланированное официальное время начала события.

3.3.4. Если матч или соревнование по какой-либо причине откладывается или переносится более чем на 30 часов от официального запланированного времени начала, то все выбранные исходы событий в пари аннулируются.

3.3.5. Если матч или соревнование по какой-либо причине прерывается и возобновляется в течение 30 часов после его начала, то все выбранные исходы событий в пари остаются в силе. Если прерванный матч или соревнование не возобновится в течение 30 часов после его начала, то все выбранные исходы в пари аннулируются, за исключением тех случаев, когда результат рынка уже определен. Это правило не распространяется на события, которые по правилам проведения соревнования могут быть завершены в срок, превышающий 30 часов.

3.3.6. Если участник отказывается от борьбы до начала события, то все исходы событий в пари на этого участника аннулируются.

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

3.3.8. Все исходы событий в пари рассчитываются на основании церемонии награждения или официального протокола соревнования без учета результатов последующих расследований или дисквалификаций.

3.3.9. Если в событии (матче, сравнении или бое) указывается одна пара участников (команд, спортсменов), а впоследствии состав пары изменяется, то все исходы событий в пари на это событие отменяются. Возраст, указанный в наименовании команды, носит информативный характер. Мы прилагаем все усилия, чтобы предоставить точные данные, но не несем ответственность за какие-либо неточности.

3.3.10. В случае изменения формата матча (количества сыгранных таймов, периодов и т.п. или продолжительности матча, тайма, периода и т.п.) все исходы событий в пари аннулируются, за исключением случаев, когда информация об измененном формате матча указывается в событии.

3.3.11. В командных соревнованиях употребляются понятия «Хозяева» (принимающие команды) и «Гости» (гостевые команды), которые обозначаются цифрами «1» и «2» соответственно. Исключение составляют события, в наименовании которых указывается место проведения соревнования. В таких случаях нумерация участников является условной и понятия «Хозяева» - «Гости»

не применяются.

3.3.12. Если матч проходил на нейтральном поле, и об этом не было указано дополнительно, то все исходы событий в пари остаются в силе. Если матч был сыгран на поле команды, указанной как гость, то все исходы событий в пари аннулируются.

3.3.13. Основное время матча – это продолжительность матча в соответствии с правилами проведения соревнования по данному виду спорта, включающее добавленное арбитром время. Основное время матча не включает дополнительное время, овертаймы, серии пенальти, буллитов и т.п.

3.3.14. Исходы событий в пари на части матча (таймы, четверти, периоды и т.п.) рассчитываются по результату соответствующей части матча без учета текущего счета в матче. Рынки последней части матча рассчитываются без учета дополнительного времени, буллитов, овертаймов и т.п. Если матч прерывается и не доигрывается в установленные настоящими правилами сроки, то все исходы событий в пари на несыгранные и не доигранные части матча аннулируются, за исключением случаев, когда результат рынка уже однозначно определен.

3.3.15. Дополнительная информация, указываемая в событии, имеет приоритет над Правилами по видам спорта, они же имеют приоритет над Общими спортивными правилами.

3.3.16. Виды спорта или ситуации, для которых не существует отдельного описания особенностей приема и расчета исходов событий в пари, подчиняются Общим спортивным правилам приема ставок.

3.4. Особенности пари по видам спорта

Футбол

Если не указано иное, все исходы событий в пари рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (90 минут игры, 2 тайма по 45 минут). Дополнительное время и серия пенальти учитываются только в исходах событий в пари на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п. Чтобы все исходы событий в пари были действительными, матч должен быть сыгран полностью, за исключением случаев, когда результаты рынков уже определены на момент остановки матча. В матчах/турнирах с участием клубных команд, имеющих статус товарищеских, для того, чтобы все исходы событий в пари были действительными, должно быть сыграно не менее 80 минут матча, за исключением случаев, когда результаты рынков уже определены на момент остановки матча.

Дополнительное время и серия пенальти. Исходы событий в пари принимаются на результат дополнительного времени и серии пенальти. Результат по окончании основного времени матча не учитывается.

Автор первого гола. Автоголы (голы в свои ворота) не считаются. Если первый гол был забит в свои ворота, то исходы событий в пари на автора первого гола будут рассчитываться на основании того, кто забьёт второй гол в матче. Если в матче все голы были забиты в свои ворота, то выигрышным будет выбор «Без голов». Исходы событий в пари на игроков, замененных или удаленных с поля до

того, как был забит первый гол, проигрывают. Если игрок не принимал участие в матче или вышел на поле после того, как был забит первый гол, то исходы событий в пари на этого игрока аннулируются. Если первый гол забил игрок, на которого не предлагались коэффициенты, то все исходы событий в пари на других игроков считаются проигранными, за исключением тех случаев, когда предлагался выбор «Любой другой игрок». Если предлагается выбор «Любой другой игрок», то исходы событий в пари на такой выбор включают всех неуказанных игроков.

Автор последнего гола. Автоголы (голы в свои ворота) не считаются. Если последний гол был забит в свои ворота, то исходы событий в пари на автора последнего гола будут рассчитаны на основании того, кто забил предыдущий гол. Если в матче все голы были забиты в свои ворота, то выигрышным будет выбор «Без голов». Все игроки, участвовавшие в матче, считаются потенциальными авторами последнего гола, независимо от того, находились ли они на поле в момент последнего гола или нет. Если игрок не принимал участие в матче, то исходы событий в пари на него аннулируются. Если последний гол забил игрок, на которого не предлагались коэффициенты, то все ставки в пари на других игроков считаются проигранными, за исключением тех случаев, когда предлагался выбор «Любой другой игрок». Если предлагается выбор «Любой другой игрок», то исходы событий в пари на такой выбор включают всех неуказанных игроков.

Автор любого гола. Автоголы (голы в свои ворота) не считаются. Если игрок не вышел на поле в течение матча, все исходы событий в пари на этого игрока аннулируются.

Следующий гол (команда). Исходы событий в пари доступны по ходу матча. Автоголы (голы в свои ворота) считаются забитыми той командой, в пользу которой изменился счёт матча. Если следующий гол не был забит, то выигрышным является выбор «Без голов».

Интервалы (результат интервала, голы в интервале, тотал интервала, угловые в интервале и т.п.). При расчете исходов событий в пари время 14:59 считается 15-й минутой, время 15:00 считается 16-й минутой.

Расчёт рынков на статистические показатели.

1. Первый угловой подаст – нужно определить, какая из команд подаст угловой первой.
2. Больше угловых подаст – нужно определить, какая из команд в течение матча подаст больше угловых.
3. Ставки на желтые карточки (пометка ЖК). Тотал жёлтых карточек, форы жёлтых карточек – засчитываются только предупреждения полевым игрокам и вратарю. При подсчете количества желтых карточек в матче повторное предупреждение, повлекшее за собой автоматическое удаление игрока с поля, не учитывается.
4. Желтые и красные карточки, показанные полевым игрокам и вратарю после финального свистка, не будут учитываться при расчетах ставок. Если желтая карточка показана судьей в перерыве за нарушение, которое было в первом тайме (отложенная желтая карточка), то она будет учитываться в первый

тайм.

5. Ставки на желтые и красные карточки (сокращенное название ЖКК или карточки) считаются как: желтая карточка - это 1 карточка, красная карточка - это 1 удаление. Повторная желтая карточка игнорируется и считается как 1 жёлтая и 1 красная карточка.
6. 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.
7. Карточки. Ставки рассчитываются на основе происходящего в основное время игры. Учитываются только карточки, которые были показаны игрокам на поле.
8. Первая карточка. Ставки рассчитываются исходя из событий, произошедших в течение отведенного периода времени в матче. Красная или желтая карточки должны быть показаны в обозначенный период времени матча. Карточка не будет учитываться, если событие, повлекшее наказание карточкой случилось в определённый период времени, но карточка не была показана в этот период времени, а была показана после.
9. 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.
10. Последняя карточка. Если в матче не было показано ни одной карточки, то выигранный выбор - нет карточек. Все остальные ставки будут рассчитаны проигрышем. Если два или более игрока вовлечены в один и тот же инцидент, маркет будет рассчитан по последней показанной карточке.
11. Ставки на статистические показатели могут быть рассчитаны в течение 12 часов с момента окончания матча.
12. "Штанга или перекладина – в случае, если мяч после попадания в штангу или перекладину остался в игре (коснулся игрока, судью, другую штангу, перекладину и т. п.). попадание мяча в штангу или перекладину не будет считаться состоявшимся событием, если:
 - до попадания мяча в штангу или перекладину игра была остановлена;
 - после попадания в штангу или перекладину мяч ушел за пределы поля, не коснувшись полевых игроков (вратаря, судью), или влетел в ворота (был зафиксирован гол).Во всех остальных случаях штанга (или перекладина) засчитывается.
13. Система видеопомощи арбитрам (англ. Video assistant referee), сокращённо VAR или видеопомощник арбитра - ставки на VAR рассчитываются на основании телетрансляции по следующим признакам:

- главный судья воспользовался телевизором-монитором видеопросмотра;
- главный судья показал жест видеопросмотра (прямоугольник);

В остальных случаях использование VAR не учитывается/не считается.

Угловые удары. Назначенные, но не выполненные угловые удары не учитываются (например, не учитывается назначенный, но не выполненный до финального свистка угловой удар). Если судья не засчитывает угловой удар и назначает его повторно, то он будет учтен только один раз.

Выбор исходов событий в пари на тренеров. Если предлагается условие на следующего тренера команды, следующего тренера, отправленного в отставку, и т.д. и если выяснится, что исходы событий в пари сделаны после принятия решения о назначении или отставке, мы оставляем за собой право аннулировать эти исходы событий в пари. Рынки по тренерам всегда будут доступны на основе «Другие по запросу».

Рынки на послематчевые пенальти. Все исходы событий в пари рассчитываются на основании фактически выполненных послематчевых пенальти, в том числе при досрочном завершении серии послематчевых пенальти.

Теннис

В случае если теннисный матч прерван из-за отказа, травмы одного из игроков или неявки на матч одного из участников, все исходы событий, выбранные до начала матча, подлежат аннулированию (дополнить фразой: исход таких событий не рассчитывается и не участвует в формировании выигрыша). В «Live» расчет производится по окончании каждого из отрезков матча (гейм, сет и т.д.). Если исходы событий были сделаны на конкретный гейм (сет), и он был доигран, то независимо от исхода матча (в случае отказа, травмы одного из игроков) исход событий будет рассчитан в обычном порядке. Если теннисный матч прерван, не завершён в тот же день или отложен, исходы событий на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился. Тотал на теннисный матч указывается в геймах, фора может быть на сет или геймы. В командных соревнованиях при замене одного или нескольких участников любой из команд по любой причине события на исход всего матча остаются в силе; в парных матчах, если указан состав пар, при замене хотя бы одного из участников, исход рассчитывается с коэффициентом 1,0; если состав не указан - условия пари остаются в силе.

Если матч прерван из-за отказа или дисквалификации игрока, исходы будут рассчитаны с коэффициентом 1,0, за исключением тех случаев, когда результаты рынков уже были определены на момент остановки матча.

Исходы событий в пари остаются в силе в следующих случаях:

- 1) изменение покрытия кортов;
- 2) изменение места проведения;
- 3) замена закрытого корта на открытый.

Если начало матча задержано или матч отложен по какой-либо причине, то все

исходы событий в пари остаются в силе до конца матча или до конца турнира.

При расчете пари, тай-брейк считается одним геймом. В случае если решающий сет игрался по правилам супер-тай-брейка (до 10 выигранных очков), то счет в таком сете определяется по количеству сыгранных в нем очков, например, при счете 2:1 (6:2; 6:7; 10:7) результат матча по геймам – 22:16.

Хоккей с шайбой

Все исходы событий принимаются на Основное время (3 периода по 20 минут), если не указано иное (за исключением ставок на период, овертайм, и послематчевые буллиты). Исходы событий 1X2 рассчитываются по финальному результату, включая дополнительное время и серии буллитов, если иное не оговорено. Победитель 1-го, 2-го или 3-го периода. Учитываются только шайбы, забитые в указанный период. Если иное не оговорено, то для определения результата 3-го периода шайбы в дополнительное время не учитываются. В исходах событий с учетом овертайма и серии буллитов серия буллитов рассчитывается как 1 (одно) очко.

Баскетбол

Исходы событий в пари на результат матча (1 X 2) и части матча рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча (48 минут игры, 4 четверти по 12 минут или 40 минут игры, 4 четверти по 10 минут или 2 половины по 20 минут). Все остальные исходы событий в пари рассчитываются на основании официального результата матча, включая овертаймы. Овертайм, назначаемый по сумме результатов двух матчей, учитывается только в исходах событий в пари на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п. Чтобы все исходы событий в пари были действительными, должно быть сыграно не менее 35 минут матча для матчей продолжительностью 40 минут и не менее 40 минут для матчей продолжительностью 48 минут, за исключением случаев, когда результаты рынков уже определены на момент остановки матча. Если по окончании матча зафиксирована ничья, то все исходы событий в пари на победителя матча аннулируются.

Статистические показатели игрока. Чтобы исходы событий в пари выиграли, необходимо угадать общее количество очков, передач, подборов и т.п. указанного игрока в итоге матча с учетом овертаймов. Игрок должен быть в игре дольше одной секунды, чтобы исходы событий в пари оставались в силе.

Баскетбол 3X3. Исходы событий в пари на результат матча (1 X 2) рассчитываются на основании результата по окончании основного времени матча:

- 1) Один период длительностью 10 минут.
- 2) В случае набора одной из команд 21 или более очков (правило применяется только в основное время).

Все остальные исходы событий в пари рассчитываются на основании официального результата матча, включая овертайм. Если по окончании матча зафиксирована ничья, то все исходы событий в пари на победителя матча аннулируются.

Автоспорт и формула-1

Победители по всем исходы событий на квалификацию определяются по результатам официального протокола квалификации.

Ставки Один-на-один. Квалификация. Если хотя бы один из двух гонщиков либо не начинает свою сессию, либо не заканчивает свою индивидуальную сессию за официально отведенное время на круги, то все исходы событий считаются недействительными.

Гонка. Если хотя бы один из двух гонщиков не выходит на старт, все исходы событий считаются недействительными. Если один или оба гонщика не попадают в итоговый протокол гонки, то победителем является гонщик, который завершил большее число кругов. Если оба гонщика не попали в итоговый протокол гонки и имеют одинаковое число завершенных кругов, то все исходы событий считаются недействительными. Попадет ли гонщик X в финальную классификацию гонки?

Исходы событий рассчитываются в соответствии с официальными результатами.

Американский футбол

В случае если матч прерван или отложен, все исходы событий будут рассчитаны с Кф.1. Исключение. Исходы событий остаются в силе, если матч продолжится в ту же игровую неделю НФЛ (по местному времени с Четверга – по Среде).

Игровое время (овертайм). Если иное не оговорено, то исходы событий принимаются на Основное время.

Водное поло

Тип пари 1 2. Все исходы событий рассчитываются согласно финальным результатам, включая овертайм и послематчевые штрафные, если иное не указано. Победитель 1-го, 2-го, 3-го, или 4-го периода. Учитываются только голы, забитые в указанный период. Если иное не оговорено, то для определения результата 4-го периода голы в дополнительное время не учитываются

Волейбол

Исходы событий на Точный счет. Принимаются исходы событий на точный счет матча по сетам.

Победитель сета. Принимаются на победителя определенного сета. Соответствующий сет должен завершиться, чтобы исходы событий были действительными. «Золотой Сет» не учитывается при расчете ставок. Только для Пляжного волейбола - в случае снятия одного из участников, все нерассчитанные исходы событий будут рассчитаны с Кф.1

Гольф

Исходы событий на победителя. Если игрок не делает первый удар, то он не считается участником. Исходы событий на игроков, которые не считаются участниками, недействительны. Если игрок сделал первый удар, но не смог преодолеть площадку, игрок считается проигравшим. Также победитель может быть выявлен по результатам плей-офф. Если соревнования проходят при неблагоприятных погодных условиях, то исходы событий рассчитываются на

основании официального результата, независимо от количества игравшихся лунок; если после того, как были выбраны исходы событий, игра не продолжается, или если ход игры в дальнейшем не влияет на официальный результат, то все исходы событий будут считаться недействительными. Эти правила применяются для всех предлагаемых ставок на гольф.

Исходы событий на победителя в турнире (Ставка «Один-на-один»). Исходы событий делаются на игрока, который по результатам турнира займет более высокое место. В исходах событий на победителя в турнире всегда предлагаются коэффициенты и на ничью. Также победитель может быть выявлен по результатам плей-офф, если один из игроков выиграет турнир. Если игрок не проходит предварительный этап и не выходит в финальный раунд, он считается проигравшим. В случае если оба игрока не проходят предварительный этап, победителем будет считаться игрок с меньшим числом ударов. Если один игрок дисквалифицирован либо до предварительного этапа, либо после того, как оба игрока вышли в финальный раунд, то второй игрок в ставке считается победителем. Если один игрок дисквалифицирован после того, как он вышел в финальный раунд, а второй игрок не прошел предварительный этап, то победителем будет считаться дисквалифицированный участник, прошедший предварительный этап.

Итоги турнира. Исходы событий рассчитываются по тому, кто займет первое и второе места в группе. Правила плей-офф также применяются. Если один из игроков выбывает до начала матча, тогда все исходы событий на прогнозы с указанным игроком считаются недействительными. Если один из игроков сделал первый удар, но не смог преодолеть площадку, то все ставки на этого игрока считаются проигравшими.

Снукер

Если матч начался, но не закончился по какой-нибудь причине, то все исходы событий на результат матча будут считаться недействительными. При учете исходов событий считаются только шары, забитые в лузы по правилам. Это значит, что если шар забит с фолом, то он не учитывается. Соответственно будут рассчитываться и все исходы событий.

Исходы событий на партии (фреймы) (Точный счет). Указанные исходы событий принимаются на прогноз точного финального счета по партиям (фреймам).

Победитель партии (фрейма). Указанные исходы событий принимаются на победителя в определенной партии (фрейме). Соответствующая партия должна завершиться, чтобы можно было рассчитывать исходы событий. Если на одном из фреймов произойдет re-rack, то применяются следующие правила: Победитель фрейма: все исходы событий остаются действительными и будут рассчитаны после объявления официального победителя фрейма. Рассчитанные исходы событий: все исходы событий, которые уже были рассчитаны до того, как произошел re-rack остаются в силе. События, которые произойдут после re-rack, не повлияют на расчет этих исходов. Не рассчитанные исходы: исходы событий, которые еще не были рассчитаны до того, как произошел re-rack, будут рассчитаны только после событий, которые произойдут после re-rack. Любые события, которые произошли до того, как начался re-rack, не повлияют на расчет этих исходов. Все исходы событий на финальный результат фрейма (например,

тоталы, ставки чет/нечет) будут рассчитаны после объявления официальных результатов фрейма.

Длина фрейма/матча. Исходы событий рассчитываются по количеству времени, которое прошло с момента начала до момента завершения фрейма или матча, неважно, закончится ли фрейм/матч обычным способом или один из игроков сдастся.

Киберспорт

Дополнительные термины и определения для раздела Киберспорт:

1. **Дисциплина.**

Компьютерная или видеоигра, на матчи и турниры которой ведется прием пари.

2. **Читерство** (англ. to cheat – мошенничать, жульничать).

Использование неразрешенных возможностей с целью получения преимущества в игре, считающихся серьезным нарушением регламента в любой дисциплине.

3. **Карта** (англ. map).

Локация в игре, на которой проходит матч.

4. **Раунд** (англ. round).

Отрезок времени, на протяжении которого проходит матч.

5. **Фраг** (англ. frag).

Очко, начисляемое игроку или команде за уничтожение персонажа соперника/персонажа из команды соперников, а также (в некоторых дисциплинах) за самоубийство персонажа.

6. **Хедшот** (англ. HeadShot).

Попадание в голову.

7. **Смерть по неосторожности.**

Смерть персонажа игры в результате неосторожных действий игрока (падение с большой высоты, подрыв на бомбе).

8. **Тимкилл** (англ. Team kill).

Убийство или уничтожение персонажа из своей команды.

9. **Дисквалификация игрока/команды.**

Если игрок (или команда) получают дисквалификацию по причине неспортивной игры (обман /мошенничество /сговор /использование читов /неявка на матч) – все ставки в этом матче подлежат расчету с коэффициентом 1. Дисквалификация за нарушение регламента соревнования, ясли такая дисквалификация не связана с нарушениями указанными выше в настоящем пункте, и/или неподобающее поведение/моральный облик игроков не является причиной для возврата ставок на игру.

10. **Нечестная спортивная борьба.**

Если есть основания считать, что игра имела неспортивный характер (обман/мошенничество/сговор/использование читов) – все ставки на такой матч подлежат расчету с коэффициентом 1. Букмекерская компания оставляет за собой право изменить расчет матча на основании официального источника на

протяжении 10 дней после завершения события. По истечении этого срока никакие претензии о перерасчете события не принимаются.

11. Доигровка.

Если матч был прерван и будет продолжен с текущего счета/конкретного момента игры в ближайшие 48 часов, то все ставки остаются в силе и будут рассчитаны по итогу финального результата в матче.

12. Переигровка.

Если матч/карта был прерван и будет переигрываться в ближайшие 48 часов, ставки для которых был определен результат на момент остановки карты будут рассчитаны на основе текущего счета. По остальным ставкам на карту будет произведен расчет с коэффициентом 1. Ставки на матч остаются в силе и будут рассчитаны по итогу финального результата в матче.

13. Техническое поражение.

В случае, если игрок(команда) получает техническое поражение в матче до его начала, по всем ставкам производится расчет с коэффициентом 1.

Если игрок(команда) выбывает по ходу соревнования (травма, отказ, техническое поражение и т. п. но исключая дисквалификацию) после начала раунда, то расчет события происходит следующим образом:

13.1. Ставки на маркеты Победа в карте (если она началась, но не доиграна) и Победа в матче будут рассчитаны согласно официальному результату.

13.2. Ставки на маркеты карты, для которых известен результат на момент прерывания раунда, будут рассчитаны соответственно имеющемуся результату.

13.3. Ставки на маркеты матча (фора по картам, точный счет по картам, тотал и чет\нечет карт) рассчитываются исходя из расчета Победителя карты.

13.4. Ставки на маркеты для которых результат не был определен в момент прерывания события будут рассчитаны с коэффициентов 1.

Если карта не началась, то для всех исходов этой карты (включая Победитель карты) будет проведен расчет с коэффициентом 1.

Если победитель карты не определен (по причине технического поражения до начала карты): Маркет Победитель матча рассчитывается согласно официальному результату.

13.5. Прочие маркеты на матч рассчитываются только в том случае, если их исход был предопределен исходами сыгранных до технического поражения карт (карта, на которой было техническое поражение и сыгранные после нее не учитываются). Если исход маркета не был определен, по ставкам на такой маркет производится расчет с коэффициентом "1".

14. Изменение формата матча.

Под изменением формата матча следует понимать изменение запланированного количества карт в матче и/или решение организаторов матча предоставить игроку

(команде) преимущество в одну карту. В таком случае рассчитываются ставки сделанные на маркеты карты, а ставки на маркеты матча (в т.ч. Победа в матче, точный счет матча, форы по картам, тоталы и чет/нечет карт) будут рассчитаны с коэффициентом 1.

15. «Bo1» / «Bo2» / «Bo3» и т. д. (англ. Best of 1 / Best of 2 / Best of 3 и т. д.)

Формат матчей. Цифры в сокращении соответствуют количеству карт, предусмотренных в матче. Победитель в матче определяется по сумме выигранных карт: Bo3 – 2 победы для выигрыша в матче;– Bo5 – 3 победы для выигрыша в матче и т. д.

COUNTER-STRIKE

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

1. Победитель - ставка на победителя матча. Матч считается начавшимся после первого убийства в "пистолетном" раунде.
2. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывается ничья, как вариант исхода. Предлагается в матчах, где возможна ничья (например, матчах формата bo2 или в матчах формата bo1 без овертайма).
3. Форa с 0 - ставка на победу одной из команд без учета ничьей. В случае если матч завершился ничьей, ставка рассчитывается с коэффициентом «1» (возвращается).
4. № карты - Победитель (включая овертайм) - ставка на победителя выбранной карты в рамках матча, включает в себя дополнительные раунды.
5. № карты – Победитель первой половины - ставка на команду, которая на выбранной карте первой выиграет 8 раундов.
6. № карты - чёт/нечет раундов - ставка на чётное или нечётное количество раундов, сыгранных на выбранной карте без учета овертайма.
7. № карты - будет ли овертайм - ставка на то, будет ли на выбранной карте овертайм.
8. № карты - будет ли тимкилл - ставка на то, будет ли на указанной карте тимкилл от выбранной команды.
9. № карты - будет ли убийство ножом - ставка на то, будет ли на указанной карте от выбранной команды убийство игрока соперника ножом.
10. № карты - пистолетный раунд победитель - ставка на то, какая команда выиграет выбранный пистолетный раунд на указанной карте.
11. № карты - победитель двух пистолетных раундов - ставка на то, какая команда выиграет оба пистолетных раунда на указанной карте.
12. № карты - установлена бомба в N пистолетном раунде - ставка на то, будет ли установлена бомба в указанном пистолетном раунде на указанной карте. Под пистолетными раундами понимаются первый и шестнадцатый раунды в общем зачете на карте.
13. Тотал раундов - ставка на общее суммарное количество сыгранных обеими командами раундов в рамках матча, без учета овертаймов.
14. N команда - тотал раундов - ставка на общее количество раундов, выигранных указанной командой в рамках матча, без учета овертайма.

15. N команда - тотал победных пистолетных раундов - ставка на то, выиграет ли указанная команда выбранное количество пистолетных раундов в матче.
16. № карты - тотал раундов - ставка на общее количество раундов в рамках карты, без учета овертайма. Пример: если игрок ставит на исход больше 26.5 и на карте суммарное количество сыгранных раундов 26 - ставка проигрывает, так как количество сыгранных раундов меньше значения, указанного в Талоне. Если же ставка была сделана на исход меньше 26.5 при количестве раундов, равному 26, то она побеждает. Максимальное количество раундов, которое может сыгаться 30.
17. № карты – N Команда тотал раундов - ставка на то, что команда N выиграет указанное количество раундов в указанной карте без учета овертайма.
18. № карты – N Команда тотал раундов за Террористов/Контртеррористов - ставка на то, что команда N выиграет указанное количество раундов в указанной карте без учета овертайма, играя за указанную сторону: нападение (Террористов) или же защиту (Контртеррористов).
19. № карты – тотал раундов, завершившихся взрывом бомбы - ставка на общее количество раундов в рамках указанной карты (без учета овертайма), завершившихся взрывом бомбы.
20. № карты - тотал убийств в пистолетном раунде - ставка на суммарное количество убийств от обеих команд в выбранном пистолетном раунде в рамках указанной карты.
21. Гандикап раундов - преимущество или отставание одной из команд, выраженное в суммарном количестве выигрышных или проигрышных раундов в матче, без учета овертаймов.
22. № карты - гандикап раундов - преимущество или отставание одной из команд, выраженное в количестве выигрышных или проигрышных раундов на указанной карте, без учета овертайма.
23. № карты раунд X - Победитель - ставка на победу команды в определённом раунде на указанной карте. Победа в раунде достигается убийством всех соперников на карте, подрывом/обезвреживанием бомбы, либо определяется по окончании времени раунда.
24. № карты - гонка до X раундов - ставка на то, какая из команд первой выиграет выбранное количество раундов на указанной карте.
25. № карты – точный счет - ставка на то, что указанная карта завершится с указанным счетом. Если счет на карте дойдет до 15-15, все ставки на данное событие подлежат расчету с коэффициентом 1.
26. чёт/нечёт карт - ставка на общее четное или нечетное количество сыгранных карт в рамках матча.
27. Тотал карт - общее количество сыгранных карт в рамках матча с учетом овертайма.
28. Гандикап карт - преимущество или отставание одной из команд выраженное в количестве выигрышных или проигрышных карт с учетом овертайма.
29. Точный счет по картам - предлагается выбрать точный итоговый счёт в матче, сыгранный по картам.
30. № карты раунд X - Победитель - ставка на победу команды в определённом раунде в указанной карте. Победа в раунде достигается убийством всех соперников на карте, подрывом/обезвреживанием бомбы либо, либо определяется по окончании времени раунда.

31. № карты - раунд X - способ победы - предлагается выбрать точный способ победы в выбранном раунде на указанной карте. Победа в раунде достигается одним из возможных способов: убийством всех соперников на карте, подрывом бомбы, обезвреживанием бомбы либо, либо определяется по окончании времени раунда.
32. Овертайм - победа на карте достигается победой минимум в 16 раундах. В ситуации с ничьей на карте (когда счет по раундам составляет 15-15) регламентом турнира обычно предусмотрено 6 дополнительных раундов, так называемый "овертайм". Победа в овертайме присуждается той команде, которая первой выигрывает 4 из 6 дополнительных раундов. В случае ничьей в овертайме (обе команды в рамках овертайма выигрывают по 3 раунда) назначается следующий овертайм (6 дополнительных раундов).
33. № карты - 1x2 N овертайма - ставка на победителя выбранного овертайма указанной карты, учитывается ничья, как вариант исхода.
34. № карты – точный счет овертайма N - ставка на то, что на указанной карте овертайм N завершится с указанным счетом.
35. № карты - Чёт/нечет раундов овертайма N- ставка на чётное или нечётное количество раундов в овертайме.
36. № карты - тотал раундов овертайма N - ставка на общее количество сыгранных в рамках овертайма N раундов.
37. № карты – победитель первой половины овертайма N - ставка на команду, которая на выбранной карте в овертайме N первой выигрывает 3 раунда.

«DOTA 2»

Dota 2 - трансляции многопользовательской игры.

1. Итоговый расчет производится по данным, зафиксированным на момент сразу после разрушения главного здания (Трона/Крепости/Нексуса) одного из противников. Аналогичным образом производится расчет в случае, если одна из команд сдастся (трон/крепость/нексус в этом случае не разрушается прямым воздействием противника). Победа присуждается команде - противнику сдавшихся.
2. Преимущество в карте до начала события. По решению регламента/судей (не путать с техническим поражением или ставкой на фору) в некоторых случаях одной из команд может быть присуждена победа в 1 карте "заочно". В линии при исходах на тотал/фору карт или на точный счет по картам или на победу в конкретной (в последовательности) карте, данная "заочная" карта учитывается как фактически сыгранная.
3. Победитель - ставка на победителя матча.
4. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывает возможность исхода ничьей. Предлагается во встречах, где возможна ничья (например, в серии bo2).
5. Форa (0) - ставка на победу одной из команд без учета ничьей. В случае же исхода ничьей ставка рассчитывается с коэффициентом 1 (возврат).
6. № карты- Победитель - ставка на победителя выбранной карты.
7. № карты - тотал убийств - ставка на общее количество убийств, совершенных в рамках одной карты. Учитываются все убийства, которые сделаны до момента окончания карты. Расчет производится согласно финальному счету команд в послематчевой статистике, то есть, ставка не учитывает смерти,

которые не засчитываются команде-противнику – добивания союзными юнитами, нейтральными крипами, самоубийства способностями или предметами и т.п. Также обращаем ваше внимание, что счетчик убийств команды может отличаться от суммарного значения убийств или смертей в командах, так, например, при смерти героя от вражеских крипов или вышки убийство не засчитывается героям противника но засчитывается вражеской команде, и учитывается при расчете исходов тотал убийств и Чёт/нечет убийств на карте.

8. Карта № Продолжительность - ставка на то, сколько в минутах будет длиться указанная карта. Рассчитывается согласно внутриигровому таймеру.
9. Карта № Тотал убийств Чёт/нечет - ставка на чётное или нечётное количество убийств, совершенных обеими командами в рамках указанной карты, без учета добивания нейтралами/союзниками, самоубийств и т.п.
10. Чёт/нечет карт- ставка на чётное или нечётное количество карт в рамках матча.
11. Тотал карт- общее количество сыгранных карт в матче.
12. Гандикап матча – преимущество или отставание одной из команд, выраженное в количестве выигранных или проигранных карт.
13. Точный счет по карте - Предлагается выбрать точный итоговый счёт в матче, сыгранный по картам. Пример: Точный счет по карте 0:2, для победы ставки необходимо, чтобы команда N2 выиграла со счётом 0:2, при любом другом счете ставка проигрывает.
14. Карта № Команда прольет первую кровь - ставка на то, какая команда совершит первое убийство на указанной карте, без учета добивания нейтралами/союзниками, самоубийств и т.п.
15. № карты- N Команда тотал убийств - ставка на то, сколько убийств в рамках выбранной карты совершит выбранная команда. Учитывается финальное значение счетчика убийств команды (счет возле таймера), а не убийства или смерти героев в командах.
16. № карты- гонка до X убийств - ставка на то, какая из команд первой совершит выбранное количество убийств. В случае, если ни одна из команд не наберет необходимое количество убийств, ставка будет рассчитана с коэффициентом «1».
17. № карты- X убийство - ставка на то, какая из команд совершит порядковое по общему счёту убийство. Счет убийств ведется по суммарному числу убийств обеих команд. В случае, если общий счёт убийств не достигнет необходимого значения, ставка будет рассчитана с коэффициентом «1».
18. Убийство Первого Рошана (Карта №) - ставка на то, какая из команд совершит убийство первого Рошана на указанной карте.
19. № карты тотал убийств Рошана (over/under) - ставка на то, сколько будет убито Рошанов на выбранной карте (больше или меньше выбранного значения).
20. Уничтожит Первую башню – ставка на то, какая из команд первой разрушит башню команды-соперника. Проигрыш засчитывается команде, у которой была уничтожена первая башня раньше, чем у соперников, даже в случаях, когда башня добивается своей командой.

«LEAGUE OF LEGENDS»

League of Legends - трансляции многопользовательской игры.

1. Победитель - ставка на победителя встречи.
2. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывает возможность исхода ничьей. Предлагается во встречах, где возможна ничья (например, в серии bo2).
3. Фора (0) - ставка на победу одной из команд без учета ничьи. В случае же исхода ничьей ставка рассчитывается с коэффициентом 1 (возврат).
4. № карты- Победитель - ставка на победителя выбранной карты.
5. № карты- тотал убийств - ставка на общее количество убийств, совершенных в рамках одной карты.

Учитываются все убийства, которые сделаны до момента окончания матча. Расчет производится согласно финальному счету команд в послематчевой статистике, то есть, ставка не учитывает смерти, которые не засчитываются команде-противнику – добивания союзными юнитами, нейтральными крипами, самоубийства способностями или предметами и т.п. Обратите также внимание, что счетчик убийств команды может отличаться от суммарного значения убийств или смертей в командах, так, например, при смерти героя от вражеских крипов или вышки убийство не засчитывается героям противника, но засчитывается игроку как смерть, и не учитывается при расчете исходов тотал убийств и Чёт/нечет убийств на карте.

6. Карта № Продолжительность - ставка на то, сколько в минутах (больше или меньше указанного значения) будет длиться указанная карта. Рассчитывается согласно внутриигровому таймеру.
7. Карта № тотал убийств Чёт/нечет - ставка на чётное или нечётное количество убийств, совершенных обеими командами в рамках указанной карты, без учета добивания нейтралами, самоубийств и т.п.
8. Чёт/нечет карт- ставка на чётное или нечётное количество карт, сыгранных в рамках встречи.
9. Тотал карт- общее количество карт, сыгранных в матче.
10. Гандикап матча – преимущество или отставание одной из команд, выраженное в количестве выигранных или проигранных карт.
11. Точный счет по карте - Предлагается выбрать точный итоговый счёт в матче по картам.
12. № карты- гонка до убийств - ставка на то, какая из команд первой совершит выбранное количество убийств. В случае, если ни одна из команд не наберет необходимое количество убийств, ставка будет рассчитана с коэффициентом 1.
13. Карта № Команда прольет первую кровь - ставка на то, какая команда совершит первое убийство на указанной карте, без учета добивания нейтралами, самоубийств и т.п.
14. № карты- 1 дракон- ставка на то, какая из команд первой совершит убийство дракона в указанной карте.
15. № карты- 1 башня - ставка на то, какая из команд первой разрушит башню команды -соперника в указанной карте.
16. № карты- 1 барон - ставка на то, какая из команд первой совершит убийство барона в указанной карте.

17. № карты- 1 ингибитор - ставка на то, какая из команд первой уничтожит ингибитор в указанной карте.

PUBG, FORTNITE

1. Маркет «Total Headshot Kills» - в зачет идут только фраги (убийства оппонентов), совершенные при попадании в голову сопернику.
2. Если игра проходит в формате команд (duo или squad), то «Total Kills» и «Total Headshot Kills» - рассчитываются только по одному игроку, который указан в названии события, но занятое итоговое место (Top 5/10/20...) считается по всей команде.
3. В случаях, когда стример вышел из игры через меню игры до высадки на поверхность, ставки остаются в силе на следующую игру.
4. Если возникли обстоятельства, по которым результат матча неизвестен, все ставки на события, по которым наступил исход к этому моменту, будут рассчитаны согласно имеющимся на момент завершения матча результатам, все остальные ставки будут рассчитаны с коэффициентом 1.
5. Если стример изменил режим игры, все ставки, которые были сделаны до высадки на поверхность будут рассчитаны с коэффициентом 1.
6. Компания не несет ответственности за любые действия стримера, баги или программные ошибки в игре, которые повлияли на результат.
7. В случае стримснейпинга стримера компания оставляет за собой право рассчитать ставки, сделанные на текущую игру, с коэффициентом 1.

Бейсбол

1. Ставки на бейсбольные матчи принимаются с учетом дополнительных иннингов.
2. Все ставки на матч принимаются с учетом заявленных на игру стартовых питчеров, если их имена указаны в событии. Чтобы ставка считалась действительной, 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 ставки по этой игре аннулируются. Если имена стартовых питчеров в событии не указаны, то ставки принимаются без учета стартовых питчеров.
3. Хозяевами поля в матче является команда, отбивающая второй, независимо от места проведения игры.
4. Все ставки рассчитываются на основании официального результата матча, включая все дополнительные иннинги (кроме ставок на 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: ставки на победы; проход в следующий этап; ставки, результаты которых уже определены на момент остановки матча. Все остальные ставки на этот матч будут рассчитаны с коэффициентом «1».
6. Ставки ЛИНИЯ. Если матч по бейсболу не начался в указанное время и на официальном сайте есть подтверждение о переносе матча, то все ставки на этот матч рассчитываются с коэффициентом «1».
7. Ставки LIVE. Если матч приостановлен (прерван) и возобновляется в течение 72 часов, то ставки остаются в силе до окончания матча. Если матч не

завершен в течение 72 часов, то все ставки на него аннулируются, за исключением исходов, которые уже были определены.

8. При равенстве очков в бейсбольных матчах (NPB, в предсезонных MLB, KBO) в случае ничьей ставки на П1 и П2 рассчитываются коэффициентом «1» (возврат).
9. Ставка «Сравнение игроков». В предложенных парах предлагается назвать игрока, который покажет лучший результат. В случае равенства результатов расчет ставок 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 ставки на П1 и П2 рассчитываются коэффициентом «1» (возврат).
11. Если в рамках игрового дня хотя бы один матч отменен, перенесен, не завершен и считается несостоявшимся (сыграно менее 5 полных иннингов), расчёт ставок на событие «Хозяева-Гости» производится с коэффициентом «1», кроме событий, исход которых уже predetermined.

3.5. Минимальная и максимальная сумма пари. Максимальный выигрыш.

Минимальная сумма пари составляет 10 (десять) рублей. Максимально допустимый выигрыш по результату пари равен 5 000 000 (пять миллионов) руб.00 коп.

Букмекерская контора имеет право ограничивать максимальную сумму пари на отдельные события (в т.ч. в случае подозрений на мошеннические действия со стороны Клиента, без уведомления и объяснения причин).

Раздел 4. Выплата выигрыша по заключенным пари

4.1. Выплата выигрыша производится только Участнику пари, чьи исходы событий признаны выигравшими в соответствии с Правилами азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрышей букмекерской конторы, настоящими Правилами.

4.2. В соответствии с налоговым законодательством, в отношении выигрышей равных и превышающих 15 000 рублей, Букмекерская контора является налоговым агентом и обязана удерживать налог с выигрышей Клиентов, выплачиваемых Букмекерской конторой, исчислять суммы налога, подлежащие уплате в соответствующий бюджет, в порядке, установленном действующим законодательством и исходя из сумм таких выигрышей.

4.3. Выплате выигрыша предшествует Заявка на выплату выигрыша и Идентификация в пункте приема ставок Букмекерской конторы.

4.4. В случае не предоставления Клиентом документа удостоверяющего его личность, отсутствия документа подтверждающего заключение соглашения о выигрыше, выплата выигрышей не производится.

4.5. Если выигрыш в пари составил 0 рублей (проигрыш), ставка служащая условием участия в данном пари, возврату не подлежит.

4.6. Букмекерская контора не несет ответственности за деятельность ЦУПИС, операторов по переводу денежных средств, в том числе операторов электронных денежных средств, банковских платежных агентов (субагентов), операторов платежных систем, операторов услуг платежной инфраструктуры. Букмекерская контора не несет ответственности за задержки перечислений, выплат и переводов, произошедших не по ее вине.

Приложение №1
К правилам приема
интерактивных ставок и
выплаты выигрышей.

ОСНОВАННОЕ НА РИСКЕ СОГЛАШЕНИЕ О ВЫИГРЫШЕ

Филиал «Филиал-Кубинка» Акционерного Общества «СпортБет» (адрес места нахождения Филиала: 115280, г.Москва, ул.Ленинская слобода, д.19; адрес места нахождения Акционерного Общества: 107023, г. Москва, ул. Электrozаводская, д. 24, пом. V, этаж 4, ком 407, ОГРН 1027739040812,ИНН 7710310850, КПП 774901001), являясь Организатором азартных игр, на основании лицензии на осуществление деятельности по организации и проведению азартных игр в букмекерских конторах и тотализаторах № 1 от 06.04.2009г. г., именуемый в дальнейшем «Букмекерская контора», в лице в лице Директора Филиала Тепловой Оксаны Михайловны, действующей на основании Доверенности, с одной стороны, и участник азартной игры, являющийся совершеннолетним, дееспособным физическим лицом, выразивший в порядке, установленном настоящим Соглашением, свое согласие с его условиями и имеющий намерение заключить пари с Букмекерской конторой, именуемый в дальнейшем «Участник пари» (или далее по тексту «Клиент»), заключили настоящее Соглашение на следующих условиях:

1. Предмет Соглашения

1.1. Настоящее Соглашение является соглашением о выигрыше, заключенным Клиентом с Букмекерской конторой по правилам, установленным Букмекерской конторой.

1.2. Букмекерская контора предоставляет Клиенту право заключить Пари на различные события, указанные в Правилах азартных игр и Правилах приема ставок и выплаты выигрышей букмекерской конторы (далее по тексту - Правила приема ставок и выплаты выигрышей), а Клиент оплачивает интерактивную ставку через ЦУПИС в предлагаемых Букмекерской конторой пари, выбирает исход события, коэффициент, получая право на получение выигрыша, если в результате выбора исхода события в соответствии с Правилами азартных игр букмекерской и Правилами приема ставок и выплаты выигрышей, Клиент пари будет признан выигравшим. Пари — основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное между Клиентом и Букмекерской конторой, исход которого зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет.

1.3. Настоящее Соглашение является публичным предложением (офертой). С момента заключения настоящего Соглашения, Клиент считается принявшим условия настоящего Соглашения (совершившим акцепт) и с этого момента на Клиента распространяются все условия настоящего Соглашения.

1.4. Клиент подтверждает факт своего ознакомления и согласия со всеми условиями настоящего Соглашения, условиями, содержащимися в Правилах посещения букмекерской конторы, Правилах азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема интерактивных ставок и выплаты выигрыша, размещенными на сайте Букмекерской конторы, а также согласия с ними путем заключения настоящего Соглашения.

2. Общие условия участия в Пари

2.1. Порядок и условия участия в Пари, определяются Правилами азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрышей, а также настоящим Соглашением.

3. Порядок внесения денежных средств

3.1. Порядок и условия внесения ставок определяются данным Соглашением и Правилами приема ставок и выплаты выигрышей.

3.2. Внесение денежных средств для участия в пари допускается

3.3. денежными средствами, в том числе электронными денежными средствами, передаваемые с использованием электронных средств платежа центром учета переводов интерактивных ставок букмекерских контор организатору азартных игр в букмекерской конторе по поручениям Участников пари и служащие условием участия в пари в соответствии с правилами, установленными Букмекерской конторой;

3.4. Интерактивная Ставка является стоимостью оказываемых услуг по настоящему Соглашению.

3.5. Сумма пари установлена Букмекерской конторой в Правилах приема интерактивных ставок и выплаты выигрышей, Правилах азартных игр букмекерской конторы, а также размер шагов на отдельные события устанавливается букмекерской конторой и отображается на сайте Букмекерской конторы.

3.6. Расчеты Сторон осуществляются в рублях РФ.

4. Порядок выплаты выигрыша Клиенту

4.1. В случае если в результате исхода события, на которое заключалось пари, Клиент признан выигравшим, Клиент обязуется обратиться за выигрышем в Букмекерскую контору через личный кабинет путем формирования Заявки на выплату выигрыша.

4.2. Выплата выигрыша осуществляется Букмекерской конторой и регулируется Правилами приема ставок и выплаты выигрыша.

5. Срок проведения Пари

5.1. Срок проведения Пари длится с момента заключения настоящего Соглашения до получения результата (исхода) события от которого зависит исход пари.

5.2. Возможность участия в Пари предоставляется Клиенту в любой момент времени в порядке, определяемом настоящим Соглашением, Правилами азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрышей и Правилами посещения букмекерской конторы.

6. Размер выигрыша и порядок его определения

6.1. Момент возникновения обязанности Букмекерской конторы выплатить выигрыш определяется в соответствии с Правилами азартных игр, Правилами приема ставок и выплаты выигрыша и настоящим Соглашением.

6.2. Выигрыш выплачивается Букмекерской конторой не позднее 60 (шестидесяти) суток с момента обращения Клиента.

6.3. Сумма выигрыша определяется в зависимости от суммы внесенной Клиентом ставки, коэффициентов, с учетом положений Правил азартных игр букмекерской конторы, Правил приема ставок и выплаты выигрышей

букмекерской конторы, а также налогов и сборов, установленных законодательством РФ.

7. Права и обязанности сторон Соглашения

7.1. Права Букмекерской конторы:

7.1.1. Приостанавливать работу своих технических средств связи при обнаружении существенных неисправностей, ошибок и сбоев, а также в целях проведения профилактических работ и предотвращения случаев несанкционированного доступа к информации.

7.1.2. Осуществлять иные права, предусмотренные настоящим Соглашением и Правилами азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрыша.

7.2. Обязанности Букмекерской конторы:

7.2.1. Обязуется предпринимать все возможные меры для обеспечения конфиденциальности информации, связанной непосредственно с участием Клиента в Пари,

7.2.2. Обязуется предоставлять Клиенту данные об исходе и развитии события, на которое была осуществлена ставка.

7.2.3. Осуществлять иные обязанности, предусмотренные настоящим Соглашением и Правилами азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрыша.

7.3. Права Клиента:

7.3.1. Получить выигрыш, в случаях, установленных настоящим Соглашением, Правилами азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрыша;

7.3.2. Осуществить выбор события/их исходов в целях заключения пари, в случаях, установленных настоящим Соглашением, Правилами азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрыша.

7.3.3. Осуществлять иные права, предусмотренные настоящим Соглашением и Правилами приема ставок и выплаты выигрыша.

7.3.4. У Клиента отсутствует право по ст.317.1 ГК РФ на получение процентов на сумму долга за период пользования денежными средствами, а также процентов, предусмотренных п.1 ст. 395 ГК РФ.

7.4. Обязанности Клиента:

7.4.1. Соблюдать условия настоящего Соглашения, Правил азартных игр, Правил приема ставок и выплаты выигрышей и Правил посещения Букмекерской конторы.

7.4.2. В полном объеме ознакомиться с настоящим Соглашением, Правилами азартных игр, Правилами приема ставок и выплаты выигрыша и Правилами посещения букмекерской конторы.

7.4.3. Осуществлять иные обязанности, предусмотренные настоящим Соглашением и Правилами азартных игр букмекерской конторы, Правилами приема ставок и выплаты выигрыша.

8. Ответственность сторон Соглашения

8.1. Требования Клиентов относительно Пари, заключенных с Букмекерской конторы, или участия в них, не подлежат судебной защите, за исключением требований Клиентов, принявших участие в Пари под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения их представителя (представителей) с

Букмекерской конторой.

8.2. В случае неисполнения Букмекерской конторой обязанности выплатить Клиенту выигрыш, Клиент вправе требовать от Букмекерской конторы выплаты выигрыша, а также возмещения убытков, причиненных нарушением Соглашения со стороны Букмекерской конторы.

8.3. Стороны освобождаются от ответственности за неисполнение или ненадлежащее исполнение обязательств по настоящему Соглашению, если неисполнение или ненадлежащее исполнение явилось следствием наступления обстоятельств непреодолимой силы (форс-мажорных обстоятельств), то есть событий чрезвычайного характера, наступление которых Стороны не могли предвидеть или предотвратить.

К таким обстоятельствам, в частности относятся: военные действия, забастовки, стихийные бедствия, эпидемии, пожары, акты и действия государственных органов, противоправные действия третьих лиц, делающие невозможным исполнение обязательств по настоящему Соглашению.

8.4. Букмекерская контора также освобождается от ответственности за неисполнение или ненадлежащее исполнение обязательств по настоящему Соглашению, если неисполнение или ненадлежащее исполнение явилось следствием технических неисправностей в функционировании и доступности отдельных сегментов оборудования, в том числе, технических средств связи, невозможности информационного обмена с теми узлами, которые временно или постоянно недоступны, а также независимых от Букмекерской конторы перебоев, приостановления либо прекращения работы каналов и сетей связи, используемых для взаимодействия с ЦУПИС и в процессинговом центре Букмекерской конторы.

9. Разрешение споров

9.1. Все разногласия, возникающие при исполнении настоящего Соглашения или в связи с ним, разрешаются путем переговоров между Сторонами.

9.2. В случае если спор не был разрешен путем переговоров, каждая из Сторон вправе обратиться за защитой своих прав и законных интересов в суд в соответствии с действующим законодательством РФ.

9.3. Букмекерская контора и Клиент исходят из принципа добросовестности участия в пари.

9.4. Букмекерская контора имеет политику нулевой терпимости по отношению к запрещенным действиям, в силу настоящего Соглашения, Правил азартных игр, Правил приема ставок и выплаты выигрышей и Правил посещения Букмекерской конторы, а также мошеннической деятельности со стороны Клиента.

9.5. В спорных ситуациях, не имеющих претендентов, окончательное решение принимает Букмекерская контора.

9.6. Стороны настоящего Соглашения признают обязательность соблюдения досудебного (претензионного) порядка урегулирования споров. Претензии направляются Сторонами в письменном виде заказными почтовыми отправлениями с уведомлением по адресам местонахождения, регистрации. В случае отказа в удовлетворении претензии либо неполучении письменного ответа в течение 30 (тридцати) дней с момента получения Стороной-адресатом письменной претензии, Сторона, направившая претензию, вправе передать спор на рассмотрение суда в соответствии с действующим законодательством. К

претензии и/или письменному обращению прилагаются копии следующих документов, а также прилагаются документы, подтверждающие и обосновывающие позицию Клиента (указанные документы также размещаются в Личном кабинете и дублируются на адрес электронной почты Букмекерской конторы).

Так, для граждан РФ:

- паспорт гражданина РФ (все страницы);
- свидетельство ИНН;
- документ, подтверждающий принадлежность Клиенту средства платежа (способа), посредством которого был осуществлен перевод интерактивных ставок (допускается закрашивать конфиденциальные сведения);
- документ, подтверждающий принадлежность Клиенту средства платежа (способа), указанного в запросе на получение выплаты (допускается закрашивать конфиденциальные сведения).

для лиц, не являющихся гражданами РФ:

- миграционная карта (в случае если необходимость наличия миграционной карты предусмотрена законодательством РФ);
- документ, подтверждающий право иностранного гражданина или лица без гражданства на пребывание (проживание) в Российской Федерации (в случае если необходимость наличия такого документа предусмотрена законодательством РФ);
- документ с указанием адреса места пребывания;
- документ, подтверждающий принадлежность Клиенту средства платежа (способа), посредством которого был осуществлен перевод интерактивных ставок (допускается закрашивать конфиденциальные сведения);
- документ, подтверждающий принадлежность Клиенту средства платежа (способа), указанного в запросе на получение выплаты (допускается закрашивать конфиденциальные сведения).

Решения Букмекерской конторы направляются Клиенту на адрес электронной почты, указанной Клиентом при регистрации на сайте.

10. Момент вступления Соглашения в силу и срок действия Соглашения.

10.1. Настоящее соглашение является договором присоединения и вступает в силу с момента заключения Клиентом настоящего Соглашения с Букмекерской конторой. Начало срока исполнения по договору совпадает с вступлением в силу настоящего Соглашения.

10.2. Моментом заключения настоящего Соглашения следует рассматривать момент получения Букмекерской конторой акцепта от Клиента. Акцепт на оферту производится Клиентом путем совершения конклюдентных действий, выраженных в передаче денежных средств посредством перевода электронных денежных средств в центр учёта переводов интерактивных ставок (ЦУПИС) для осуществления Интерактивных ставок, в порядке, предусмотренном настоящими Правилами.

10.3. Клиент заключением настоящего Соглашения выражает согласие на совершение последующих Заявок на выбранные события, в случае если Клиент по своему волеизъявлению осуществил интерактивную ставку.

10.4. Соглашение действует до момента окончания срока проведения Пари, установленного п. 5.1 настоящего Соглашения либо до момента одностороннего отказа букмекерской конторы от исполнения настоящего Соглашения согласно п. 10.6 и п. 10.7 настоящего Соглашения, либо до момента расторжения настоящего Соглашения по соглашению сторон согласно п. 10.8 настоящего Соглашения.

10.5. Клиент, заключивший пари получает в Процессинговом Центре Букмекерской конторы документ, подтверждающий заключение соглашения о выигрыше на выбранный Клиентом событие/Исход События, в силу Заявки на выбранное событие.

10.6. Букмекерская контора вправе отказаться от исполнения настоящего Соглашения в случаях нарушения Клиентом настоящего Соглашения и(или) Правил азартных игр, Правил приема ставок и выплаты выигрыша, и (или) Правил посещения букмекерской конторы или законодательства РФ.

10.7. Букмекерская контора вправе не позднее чем за 1 (один) календарный день до окончания срока пари в одностороннем порядке отказаться от исполнения настоящего Соглашения уведомив об этом участника азартной игры либо посредством SMS сообщения, направленного за 24 (двадцать четыре) часа до такого одностороннего отказа, либо уведомив участника азартных игр иным способом за 3 (три) календарных дня до одностороннего отказа. В случае одностороннего отказа букмекерской конторы от исполнения настоящего Соглашения согласно данному пункту, букмекерская контора обязуется осуществить возврат денежных средств в размере ставки, осуществленной участником азартной игры согласно п. 3.3 настоящего Соглашения.

10.8. Настоящее Соглашение может быть расторгнуто по соглашению Сторон до окончания срока Пари, установленного п. 5.1 настоящего Соглашения.

10.9. Все изменения, дополнения и приложения к настоящему Соглашению, Правилам азартных игр Букмекерской конторы, Правилам приема ставок и выплаты выигрыша Букмекерской конторой и Правилам посещения букмекерской конторы имеют юридическую силу и обязательны для Сторон с момента размещения изменений (дополнений) к настоящему Соглашению в пунктах приема ставок Букмекерской конторы и/или на сайте. После размещения таких изменений в пунктах приема ставок Букмекерской конторы они рассматривается как полное и безоговорочное принятие Клиентом новых (измененных) условий настоящего Соглашения и (или) Правил азартных игр букмекерской конторы, Правил приема ставок и выплаты выигрыша, и (или) Правил посещения букмекерской конторы.

10.10. Во всем ином, не урегулированном в настоящем Соглашении, Правилах азартных игр букмекерской конторы, Правилах приема ставок и выплаты выигрышей и Правилах посещения букмекерской, Стороны руководствуются действующим законодательством РФ.