

Правила ставок на киберспорт

Общие условия

1. Определения киберспорта

- **Выбор:** отдельный выбор, на который игроки могут делать ставки. Обычно в каждом типе ставки есть 2 варианта, но их может быть гораздо больше
- **Игра:** компьютерная/консольная/мобильная игра, разработанная издателем с активной киберспортивной экосистемой; для целей данной спецификации это означает в основном League of Legends, Dota 2, Counter Strike 2, eFootball.
- **Карта:** одна конкретная киберспортивная игра в рамках киберспортивного соревнования
- **Матч:** несколько карт, где побеждает первая команда, выигравшая 1 (Bo1 / Best of 1), 2 (Bo3 / Best of 3) или 3 (Bo5 / Best of 5) карты. Bo2 (Best of 2) может быть сыгран вничью 1:1 или выигран одной командой 2:0.

Если не указано иное, в каждом типе ставки есть только один выигрышный выбор.

Если не указано иное, результаты объявляются официальным организатором, как правило, через стрим и/или Интернет.

2. 2 основных типа ставки:

- **Постоянно открытые ставки:** ставки доступны для предматчевых и live-ставок, т. е. ставки принимаются как до начала Карты, так и во время ее игры. Ставки рассчитываются после окончания Матча или после того, как в игре произойдет определенное событие.
- **Временно открытые ставки:** ставки доступны только для предматчевых ставок, где ставки принимаются только до фактического начала Карты или до определенного внутриигрового события. Это происходит после того, как карта закончена или после того, как в игре происходит определенное событие.

Правила приема и расчёта ставок

1. Все рынки киберспорта основаны на изменении счёта в процессе матча или итоговом результате карты/матча. Все расчёты будут осуществляться на основе официального счёта или результатов, которые объявлены на официальной видео трансляции или внутриигровой трансляции соответствующих матчей.
2. Все указанные даты и время старта матчей отображаются для киберспортивных матчей только, как справочная информация, точность которой не гарантируется. Ставки останутся в силе, если матч указан с неточной датой и/или временем.

3. Если матч прерван/отложен и переназначен на срок более 24 часов от изначального времени старта, то все ставки на матч отменяются.
4. Если в названии игрока/команды/турнира допущена опечатка, то все ставки остаются в силе, если не очевидно, что ошибочное название не совпадает с названием другого игрока/команды/турнира.
5. Если название команды изменяется в связи с тем, что она покинула организацию, вступила в организацию или в связи с официальной сменой названия, то все ставки остаются в силе.
6. Если организатор турнира допускает замены, и есть официальный результат, все ставки рассчитываются стандартно.
7. В случае отмены организатором результата матча вследствие непредвиденных обстоятельств, таких как мошенничество, все ставки на этот матч будут аннулированы. Это правило действует в течение 72 часов с момента окончания матча, после чего изменения в результаты рассчитанных ставок не вносятся.
8. Если матч будет объявлен технической победой/поражением, все ставки будут отменены.
9. Если команда снимается с матча по его ходу, только ставки на завершённые карты будут рассчитаны. Ставки на матч, на дополнительные исходы по матчу и на нерассчитанные исходы по картам будут отменены.
10. Все исходы включают овертайм, если обратное не указано в названии исхода.
11. Если формат матча изменён или отличается от того, что предлагается на ставки, то мы оставляем право отменить все ставки.
12. Если информация об участниках матча указана ошибочно, мы оставляем право отменить все ставки.
13. Если матч стартовал ранее запланированной даты/времени, все ставки, сделанные после фактического начала матча, будут отменены. Все ставки, сделанные до фактического начала матча, остаются в силе.
14. Если матч или карта переигрываются из-за технических проблем организатора, все нерассчитанные исходы будут отменены. Повторные карты или матчи будут считаться новым матчем для ставок.
15. Если игра на карте начинается с менее чем десятью игроками, все ставки на этой карте будут аннулированы.
16. Если один из игроков отключится в течение первых десяти минут и не сможет восстановить соединение или не будет заменен запасным до конца игры, все ставки на эту карту будут аннулированы. Карта также будет считаться недействительной. Если один из игроков отключится или уйдет через десять минут после начала игры на карте, ставки останутся в силе и будут рассчитаны на основании официальных результатов.

Дополнительные правила по исходам:

1. Если окончательная длительность матча совпадает с интервалом для ставки, то данные результат рассчитывается, как «Больше».

Дополнительные правила по играм:

Counter-Strike 2

1. Если по крайней мере в пяти раундах Карты участвует менее 10 участников, все ставки на Карту аннулируются.
2. Если команда уйдет, одержит победу по решению организатора или будет дисквалифицирована до того, как будут сыграны все запланированные раунды Карты, все ставки на эту Карту будут аннулированы.
3. Раунды 1-12 составляют первую половину карт CS 2.

Valorant

1. Если по крайней мере в пяти раундах Карты участвует менее 10 участников, все ставки на Карту аннулируются.
2. Если команда уйдет, одержит победу по решению организатора или будет дисквалифицирована до того, как будут сыграны все запланированные раунды Карты, все ставки на эту Карту будут аннулированы.
3. Раунды 1-12 составляют первую половину карт Valorant.

Dota 2

1. Если на Карте стартует менее 10 участников, все ставки на Карту аннулируются.
2. Если участник отключается в течение первых 10 минут и не может повторно подключиться или быть замененным для остальной части Карты, все ставки на Карте будут аннулированы, а Карта считается недействительной. Если участник отключается или выходит из игры после начала 10-й минуты игры на Карте, ставки считаются действительными в соответствии с официальным результатом.
3. Если в течение первых 10 минут карты происходит проигрыш или победа по решению организатора, все ставки на карту аннулируются. Если победа по решению организатора присуждается после начала 10-й минуты игры Карты, ставки рассчитываются согласно официальному результату.

League of Legends

1. Если на Карте стартует менее 10 участников, все ставки на Карту аннулируются.
2. Если участник отключается в течение первых 10 минут и не может повторно подключиться или быть замененным до конца Карты, все ставки на Карте будут аннулированы. Если участник отключается или выходит из игры после начала 10-й минуты

игры на Карте, ставки считаются действительными в соответствии с официальным результатом.

3. Если в течение первых 10 минут карты происходит проигрыш или победа по решению организатора, все ставки на карту аннулируются. Если победа по решению организатора присуждается после начала 10-й минуты игры Карты, ставки рассчитываются согласно официальному результату.

King of Glory

1. Если на Карте стартует менее 10 участников, все ставки на Карту аннулируются.

2. Если участник отключается в течение первых 10 минут и не может повторно подключиться или быть замененным до конца Карты, все ставки на Карте будут аннулированы. Если участник отключается или выходит из игры после начала 10-й минуты игры на Карте, ставки считаются действительными в соответствии с официальным результатом.

3. Если в течение первых 10 минут карты происходит проигрыш или победа по решению организатора, все ставки на карту аннулируются. Если победа по решению организатора присуждается после 10-й минуты игры после начала Карты, ставки рассчитываются по официальному результату.

Доступные названия и соответствующие типы ставок

1. Dota 2

Определения, специфичные для данной Игры:

- Древний: Основная цель Карты. Первая команда, которая уничтожит Древний команду противника, выигрывает Карту.
- GG: позволяет соответствующей команде сдаться на Карте при вводе чат всем.
- Силы тьмы / Силы света: Название Темных / Светлых противостоящих команд
- Убийства: счет Светлой/Темной команды, который представляет собой общее количество раз, когда члены противоположной команды были убиты.
- Aegis: Предмет, который появляется после того, как игровой объект Рошан убит. Он может быть подобран игроком.
- Башня: Командная игровая цель, которая может быть уничтожена противоположной командой.
- Казармы: командная игровая цель, которая может быть уничтожена противоположной командой.

1.1. Победитель матча 2-way

Описание: какая команда (Темная или Светлая) выигрывает Матч.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

1.2. Победитель матча 3-way

Описание: какая команда (Темная или Светлая) выигрывает Матч или обе команды выигрывают по одной карте (Во2) и матч завершается вничью.

Тип ставки: 3-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 3

1.3. Форa по картам (1.5, 2.5 карты)

Описание: какая команда (Темная или Светлая) выигрывает игру, когда фора вычитается из окончательного счета Карт этой конкретной команды. Для матчей Во2 и Во3 используется фора 1,5, для матчей Во5 дополнительно используется фора 2,5.

Расчёт: Победитель матча объявляется официальным организатором, обычно через стрим и/или Интернет. Форa вычитается из счета этой конкретной команды для оценки результата.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 4-8

1.4. Точный счет матча

Описание: окончательный счет матча, представленный как "Количество карт, выигранных командой А: Количество карт, выигранных командой В".

Тип ставки: выбор из множества вариантов

Всего вариантов на ставке: 3-6

1.5. Победитель карты 2-way

Описание: какая команда (Темная или Светлая) выиграет Карту.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

1.6. Тотал карт больше/меньше

Описание: больше или меньше общее число сыгранных карт заданного значения. Значение 2.5 используется для Во3, а значения 3.5 и 4.5-для Во5.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2-4

1.7. Команда, выиграет хотя бы 1 карту да/нет

Описание: выиграет ли определенная команда хотя бы одну карту в конкретном матче.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 4

1.8. Продолжительность карты

Описание: больше или меньше окончательная продолжительность игрового процесса карты заданного значения.

Расчёт: длительность, такая же, как значение по ставке рассчитывается, как Больше. Продолжительность определяется на основе экрана final score, который доступен из официального API steam, когда карта заканчивается.

Тип ставки: 2-исходный выбор

1.9. Карта – Тотал убийств

Описание: является ли окончательное количество убийств (основанное на видимом внутриигровом счете, который является суммой Темных и Светлых убийств) на карте больше или меньше определенного значения.

Тип ставки: 2-исходный выбор

1.10. Карта – Тотал башен

Описание: является ли окончательное количество разрушенных башен (основанный на видимом внутриигровом счете, который является суммой Темных и Светлых разрушенных башен) на определенной карте больше или меньше определённого значения.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Значения: 12.5

Всего вариантов по ставке: 2

1.11. Исполнитель убийства X

Описание: победителем этой ставки становится команда, которая совершает убийство, делая сумму общих убийств обеих команд равной заданному значению.

Значения: 10 / 20 / 30

Тип ставки: 2-полосный выбор

Всего вариантов по ставке: 6

1.12. Карта - Гонка убийств

Описание: какая команда первой достигнет определенного количества убийств.

Значения: 5 / 10 / 15 / 20

Тип ставки: 2-полосный выбор

Всего вариантов по ставке: 8

1.13. Карта - Первая Кровь

Описание: какая команда совершит первое убийство.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

1.14. Карта - Первая Башня

Описание: какая команда первой разрушит башню. Разрушение (уничтожение) собственной башни идет в зачет противоположной команде.

Всего вариантов по ставке: 2

1.15. Карта - Первая Казарма

Описание: какая команда первой разрушит казарму. Разрушение (уничтожение) собственной казармы идет в зачет противоположной команде.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

1.16. Карта - Первый Aegis

Описание: какая команда первая заберёт Aegis. В сценариях, когда Aegis был разрушен или не подобран вовсе, происходит расчет с коэффициентом 1.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

1.17. Карта – Тотал убийств Чет/Нечет

Описание: является ли окончательное количество убийств (основанное на видимом внутриигровом счете, который является суммой Темных и Светлых убийств) на определенной карте нечетным или четным числом.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

1.18. Карта - Буйство

Описание: наберёт ли хотя бы один игрок из Темной или Светлой команды 5 или более убийств за короткий промежуток времени, это событие объявляется в игре.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

1.19. Карта - Ультракилл

Описание: наберёт ли хотя бы один игрок из Темной или Светлой команды 4 или более убийств за короткий промежуток времени, это событие объявляется в игре.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

1.20. Карта - Превосходит Богов!

Описание: наберёт ли хотя бы один игрок Темной или Светлой команды 10 или более убийств, не умирая, и это событие объявляется в игре.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

1.21. Карта - Мегакрипы

Описание: уничтожены ли все Темные или Светлые казармы, и это событие объявлено в игре.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

1.22. Тип активированной руны, появившейся на X-ой минуте

Описание: Тип руны, которая появляется в определенное игровое время (значение) и активируется (или собрана в бутылку и активирована позже) одним из игроков.

Значения: 8 мин / 12 мин

Тип ставки: 6-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 12

2. League of Legends

Определения, специфичные для данной Игры:

- Нексус: основная цель Карты. Первая команда, уничтожившая Нексус противоположной команды, выигрывает Карту.
- Убийства: счет Синей/Красной команды, который представляет собой общее количество раз, когда члены противоположной команды были убиты.
- Башня: Командная игровая цель, которая может быть уничтожена противоположной командой.
- Ингибитор: командная игровая цель, которая может быть уничтожена противоположной командой.
- Дракон: цель игры, может быть убит игроками.
- Барон: цель игры, может быть убит игроками.

2.1. Победитель матча 2-way

Описание: какая команда (красная или синяя) выигрывает Матч.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

2.2. Победитель матча 3-way

Описание: какая команда (красная или синяя) выигрывает Матч или обе команды выигрывают по одной карте (Bo2) и матч завершается вничью.

Тип ставки: 3-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 3

2.3. Форa по картам (1.5, 2.5 карты)

Описание: какая команда (красная или синяя) выигрывает игру, когда фора вычитается из окончательного счета Карт этой конкретной команды. Для матчей Bo2 и Bo3 используется фора 1,5, для матчей Bo5 дополнительно используется фора 2,5.

Расчёт: Победитель матча объявляется официальным организатором, обычно через стрим и/или Интернет. Фора вычитается из счета этой конкретной команды для оценки результата.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 4-8

2.4. Точный счет матча

Описание: окончательный счет матча, представленный как “Количество карт, выигранных командой А: Количество карт, выигранных командой В”.

Тип ставки: выбор из множества вариантов

Всего вариантов на ставке: 3-6

2.5. Победитель карты 2-way

Описание: какая команда (красная или синяя) выиграет Карту.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

2.6. Тотал карт больше/меньше

Описание: больше или меньше общее число сыгранных карт заданного значения. Значение 2.5 используется для Во3, а значения 3.5 и 4.5-для Во5.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2-4

2.7. Команда, выиграет хотя бы 1 карту да/нет

Описание: выиграет ли определенная команда хотя бы одну карту в конкретном матче.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 4

2.8. Продолжительность карты

Описание: больше или меньше окончательная продолжительность игрового процесса карты заданного значения.

Расчёт: длительность, такая же, как значение по ставке рассчитывается, как Больше.

Тип ставки: 2-исходный выбор

2.9. Карта – Тотал убийств

Описание: является ли окончательное количество убийств (основанное на видимом внутриигровом счете, который является суммой убийств красной и синей команд) на карте больше или меньше определенного значения.

Тип ставки: 2-исходный выбор

2.10. Карта – Тотал башен

Описание: является ли окончательное количество разрушенных башен (основанный на видимом внутриигровом счете, который является суммой разрушенных башен красной и синей команд) на определенной карте больше или меньше определённого значения.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Значения: 12.5

Всего вариантов по ставке: 2

2.11. Исполнитель убийства X

Описание: победителем этой ставки становится команда, которая совершает убийство, делая сумму общих убийств обеих команд равной заданному значению.

Значения: 10 / 20 / 30

Тип ставки: 2-полосный выбор

Всего вариантов по ставке: 6

2.12. Карта - Кто первый достигнет количества убийств

Описание: какая команда первой достигнет определенного количества убийств.

Значения: 5 / 10 / 15

Тип ставки: 2-полосный выбор

Всего вариантов по ставке: 6

2.13. Карта - Первая Кровь

Описание: какая команда совершит первое убийство.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

2.14. Карта - Первая Башня

Описание: какая команда первой разрушит башню.

Всего вариантов по ставке: 2

2.15. Карта - Первый Ингибитор

Описание: какая команда первой разрушит Ингибитор.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

2.16. Карта - Первый Дракон

Описание: какая команда первой убьет Дракона.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

2.17. Карта Первый Барон

Описание: какая команда первой убьет Барона.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

2.15. Карта – Тотал убийств Чет/Нечет

Описание: является ли окончательное количество убийств (основанное на видимом внутриигровом счете, который является суммой красных и синих убийств) на определенной карте нечетным или четным числом.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

2.16. Карта - Квадракилл

Описание: наберёт ли хотя бы один игрок из Красной или Синей команды 4 или более убийств за короткий промежуток времени, это событие объявляется в игре.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

2.17. Карта Пентакилл

Описание: наберёт ли хотя бы один игрок из Красной или Синей команды 5 или более убийств за короткий промежуток времени, это событие объявляется в игре.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

2.18. Тип X-ого дракона

Описание: Тип первого / второго появившегося дракона с момента начала карты.

Значения: 1-й / 2-й

Тип ставки: 5-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 10

2.19. Карта - Тип 3-его дракона

Описание: Тип третьего появившегося дракона с момента начала карты.

Тип ставки: 5-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 10

2.20. Карта - Дракон будет убит

Описание: будет ли дракон определенного типа убит хотя бы один раз на определенной карте.

Пороги: Огненный / Горный / Облачные / Морской / Hextech

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

3. Counter-Strike 2

Определения, специфичные для данной Игры:

- Т / КТ (Террористы / Контр-террористы): названия противостоящих команд
- Раунд: Команда выигрывает раунды, чтобы выиграть Карту. Раунд выигрывается, когда:
 - 1) одна команда устраняет другую;
 - 2) террористами, когда они успешно взрывают бомбу;
 - 3) контр-террористами, когда бомба не взрывается в течение 120 секунд с момента начала раунда. Первая команда, набравшая 13 очков в раундах, выигрывает Карту.
- Овертайм: При счете карты (12:12) первый овертайм разыгрывается в формате ВоВ. В случае повторной ничьи (15:15) будет разыгран следующий овертайм по тем же правилам. Этот процесс повторяется до тех пор, пока одна команда не выиграет овертайм. Правила овертайма могут быть специфичными для турнира.
- Пистолетный раунд: 1. и 13. раунд на определенной Карте.

3.1. Победитель матча 2-way

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) выигрывает Матч.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

3.2. Победитель матча 3-way

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) выигрывает Матч или обе команды выигрывают по одной карте (Bo2) и матч завершается вничью.

Тип ставки: 3-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 3

3.3. Победитель матча с форой (1.5, 2.5 карты)

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) выигрывает игру, когда фора вычитается из окончательного счета Карт этой конкретной команды. Для матчей Bo2 и Bo3 используется фора 1,5, для матчей Bo5 дополнительно используется фора 2,5.

Расчёт: Победитель матча объявляется официальным организатором, обычно через стрим и/или Интернет. Фора вычитается из счета этой конкретной команды для оценки результата.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 4-8

3.4. Точный счет матча

Описание: окончательный счет матча, представленный как “Количество карт, выигранных командой А: Количество карт, выигранных командой В”.

Тип ставки: выбор из множества вариантов

Всего вариантов на ставке: 3-6

3.5. Победитель карты 2-way

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) выиграет Карту.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

3.6. Победитель карты 3-way

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) первой наберет 13 раундов или обе команды наберут 12 раундов, и карта будет сыграна вничью.

Тип ставки: 3-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 3

3.7. Тотал карт больше/меньше

Описание: больше или меньше общее число сыгранных карт заданного значения. Значение 2.5 используется для Bo3, а значения 3.5 и 4.5-для Bo5.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2-4

3.8. Команда, выиграет хотя бы 1 карту да/нет

Описание: выиграет ли определенная команда хотя бы одну карту в конкретном матче.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 4

3.9. Овертайм Да/Нет

Описание: будет ли сыгран овертайм или нет.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

3.10. Количество раундов

Описание: является ли количество сыгранных раундов на определенной карте больше или меньше заданного значения.

Тип ставки: 2-исходный выбор

3.11. Форa по раундам

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) выигрывает игру, когда фора вычитается из окончательного счета раундов этой конкретной команды.

Результат: Счёт карты объявляется официальным организатором, обычно через стрим и/или Интернет. Форa вычитается из счета конкретной команды для оценки результата.

3.12. Точный счет по раундам

Описание: каким будет итоговый счет Карты, представленный как "Количество раундов, выигранных командой А: Количество раундов, выигранных командой В".

Тип ставки: многоисходный выбор

Всего вариантов по ставке: 31

3.13. Победитель раунда X

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) выиграет раунд X.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 32-60

3.14. Победитель пистолетного раунда (первый, второй пистолетный раунд)

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) выигрывает указанный пистолетный (1/13) раунд.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 4

3.15. Гонка по раундам (3, 6, 9 раундов)

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) первой достигнет X выигранных раундов.

Тип ставки: 2-исходный выбор

Значения: 3 / 6 / 9 /

Всего вариантов по ставке: 6

3.16. Победитель первой половины

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) имеет большее количество выигранных раундов после первых 12 раундов.

Тип ставки: 3-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 3

3.17. Победитель второй половины

Описание: какая команда (Террористы или Контр-террористы) имеет большее количество выигранных раундов, начиная с 13 раунда и до того, как карта будет выиграна одной из командой или закончится вничью.

Тип ставки: 3-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 3

4. eFootball

Определения, специфичные для данной Игры:

- Гол: гол забивается, когда весь мяч пересекает линию ворот.
- Ничья: случается, когда количество голов, забитых каждой командой, одинаково.
- Первый период: первые 45 минут игрового времени + дополнительное время в первом периоде.

4.1. Победитель матча 3-way

Описание: выигрывает команда (домашняя / гостевая), забившая наибольшее количество голов в матче. Или если обе команды забьют одинаковое количество голов в установленное время, то матч завершается вничью.

Тип ставки: 3-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 3

4.2. Победитель первого тайма 2-way

Описание: выигрывает команда (домашняя / гостевая), забившая наибольшее количество голов в первом тайме. Если матч завершается вничью, то ставка возвращается

Тип ставки: 2-полосный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

4.3. Победитель первого тайма 3-way

Описание: выигрывает команда (домашняя / гостевая), забившая наибольшее количество голов в первом тайме. Или если обе команды забьют одинаковое количество голов в установленное время, то ставка завершается вничью.

Тип ставки: 3-исходный выбор

Всего вариантов по ставке: 3

4.4. Точный счет по голам

Описание: прогноз итогового счета матча, представленный в формате “Количество голов, забитых командой А: Количество голов, забитых командой В” в установленное время.

Тип ставки: многоисходный выбор

Всего вариантов по ставке: 35

4.5. Точный счет первого тайма

Описание: прогноз итогового счета первого тайма, представленный в формате “Количество голов, забитых командой А: Количество голов, забитых командой В” в первом тайме.

Тип ставки: многоходовой выбор

Всего вариантов по ставке: 15

4.6. Тотал голов

Описание: является ли окончательная сумма забитых голов в матче больше или меньше указанного значения

Тип ставки: 2-исходный выбор

4.7. Первый тайм - Тотал голов

Описание: является ли окончательная сумма забитых голов в первом тайме больше или меньше указанного значения

Тип ставки: 2-исходный выбор

4.8. Тотал голов, чёт/нечет

Описание: является ли итоговое количество голов, забитых в определенном матче, нечетным или четным числом.

Тип ставки: 2-полосный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

4.9. Первый тайм - Тотал голов, чёт/нечет

Описание: является ли итоговое количество голов, забитых в первом тайме определенного матча, нечетным или четным числом.

Тип ставки: 2-полосный выбор

Всего вариантов по ставке: 2

4.10. Фора

Описание: Фора, что одна команда имеет виртуальное преимущество перед своим соперником. Символ минуса (-) дается команде, которая имеет отрицательную фору. Символ плюса (+) дается команде, которая имеет положительную фору.

Расчёт: Фора вычитается из забитых голов конкретной команды для оценки результата.

Тип ставки: 2-исходный выбор

4.11. Первый тайм - Фора

Описание: Фора, что одна команда имеет виртуальное преимущество перед своим соперником. Символ минуса (-) дается команде, которая имеет отрицательную фору. Символ плюса (+) дается команде, которая имеет положительную фору.

Расчёт: Фора вычитается из забитых голов в первом тайме конкретной команды для оценки результата.

Тип ставки: 2-полосный выбор