

РЕГЛАМЕНТ СПОРТИВНЫХ СТАВОК

1. Имя подающего заявку, организационно-правовая форма, место нахождения и проведения деятельности

Наименование организатора азартной игры: Общество с ограниченной ответственностью Фирма «СТОМ».

Юридический адрес и место нахождения: 350911, Российская Федерация, Краснодарский край, г.о. город Краснодар, г. Краснодар, ул. Трамвайная, д. 2/6 помещ. 19 (часть)

Место деятельности: 350911, Российская Федерация, Краснодарский край, г.о. город Краснодар, г. Краснодар, ул. Трамвайная, д. 2/6 помещ. 19 (часть)

2. Фирменное название

Название: БК BetBoom

Сайт: betboom.ru

3. Вид азартных игр

Под азартной игрой в контексте настоящего Регламента понимается основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное Участниками с Организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры.

4. Описание организации и заключения пари

4.1. Суть БК BetBoom заключается в принятии ставок на прогноз возможного варианта (далее: исход события) игрового, спортивного, социально значимого события, при этом выигрыш обусловлен фактом частичного или полного совпадения прогноза. Организатор по заранее обнародованной программе принимает ставки на некоторые события, происходящие в мире.

В данном регламенте термины имеют следующие значения:

Линия (программа) – перечень предстоящих и происходящих, но незавершившихся спортивных соревнований, на исход которых с Букмекерской конторой могут быть заключены пари. Предлагаемые коэффициенты выигрыша определяются Букмекерской конторой индивидуально для каждого опубликованного в Линии исхода соревнования.

Ставка – денежная сумма, которую участник по своему выбору ставит на прогноз какого-либо события или группы событий, и в случае проигрыша теряет право требовать ее назад (проигрывает ее).

Исход события – результат возможного варианта игрового, спортивного, социально значимого события, которому Организатор предоставляет коэффициент выигрыша.

Коэффициент выигрыша — выраженный в числовой единице коэффициент, определенный Организатором на исход данного события.

Коэффициенты могут изменяться после каждой ставки, но только при условии, что ставки, сделанные до этого, остаются в силе и не пересматриваются.

Участник – лицо, достигшее возраста, разрешенного для участия в азартных играх и букмекерской деятельности законом, которое заключило пари с букмекерской конторой, в соответствии с правилами игры, установленными в данном регламенте.

Пари – соглашение, заключенное между букмекерской конторой и участником, по которому проигравший должен выполнить свои обязательства. Пари заключаются в виде принятия ставок от участников по условиям, предложенным организатором в данном Регламенте.

Букмекер – сотрудник организатора – букмекер, компьютерный оператор, который уполномочен принимать ставки, выплачивать выигрыши и совершать с участниками другие сделки, определенные данным Регламентом.

Пункт приема ставок (ППС) – место, где участники пари могут делать ставки, получать выигрыши, следить за ходом определенных игр, а также выполнять другие действия, определенные настоящим Регламентом.

Веб-сайт Организатора – принадлежащий Организатору сайт betboom.ru, где участник после регистрации может вкладывать деньги, делать ставки, иметь выигрыши и т. д.

Билет – официальная запись о совершенных ставках на магнитном носителе или другом электронном оборудовании (сервере).

Договорной матч – событие, об исходе или финальном счете которого изначально имеется договоренность. Событие считается изначально договорным, если:

1. Из заключения, предоставленного организацией Федербет ЭйАйЭсБиЭл (Federbet AISBL, <http://federbet.com>) и/или СпортИнтегритиТим Эс.Эр.Эл. (SportIntegrityTeam S.r.l., <https://www.sportintegrityteam.com>) в ответ на письменный запрос Организатора, становится известно, что событие либо изначально договорное, либо есть подозрения о договорном характере события.

2. У Организатора есть достаточные подозрения полагать, что разумный ход события был нарушен, и состоялось договорное событие, доказательством чего могут стать решения и сообщения организационных компаний игр, руководящих и регулирующих органов соответствующих федераций, а также:

- Аномальные, нелогичные объемы и/или траектории ставок на исход данного события на сайте Организатора (если один или несколько участников сделали повторяющиеся ставки, в которых выбраны одни и те же варианты, или ставки, связанные только с одним из участников матча («П1», Форa1, индивидуальный Тотал Соперник 1 и т.д.);

- Если Организатор получает от других лиц, государственных органов информацию о сомнительной активности или характере ставок на исход какого-либо события;

- Если при совершении ставки участник достиг договоренности с участником события или его аффилированными лицами.

Игровой счет – специальный игровой счет для каждого участника, созданный на сервере Организатора после регистрации участника на сайте Организатора, доступ к которому доступен только участнику.

Блокировка игрового счета – ограничение, применяемое Организатором в отношении игрового счета участника в случае нарушения требований, установленных настоящим регламентом или законом, при котором участник не может войти в свой игровой счет до устранения оснований ограничения.

Приостановка игрового счета – ограничение, применяемое Организатором в отношении игрового счета участника в случае нарушения требований, установленных настоящим регламентом или законом, при котором участник может войти в свой игровой счет, но не может совершить никаких

действий (делать ставки, пополнить игровой счет, делать выплаты с игрового счета) до устранения оснований ограничения.

Карта участника (RFID) – карта, заменяющая учетную запись (логин) игрового счета и пароль участника, по требованию участника предоставляемая ему Организатором в Пункте приема ставок (ППС) и дающая возможность участнику делать ставки в Пункте приема ставок как на наличные, так и на средства со своего игрового счета. Карта участника не дает возможности делать ставки на интернет-сайте самостоятельно.

4.2. Факт выигрыша или не выигрыша принятой ставки определяется записью факта состоявшегося события или группы событий, учитывая исход (результат) события. Исход (результат) события определяется согласно информации, данной официальным организатором и/или организаторами события.

Если результат состоявшегося события позднее по каким-либо причинам был аннулирован, то это обстоятельство не учитывается, а ставки подлежат выплате согласно первоначальным (фактическим) результатам, за исключением случаев, когда оригинальные опубликованные результаты события были изменены в течение 24 часов после их первоначальной публикации.

ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ	http://www.olympics.com
ФУТБОЛ	
Международные первенства ФИФА (FIFA)	http://www.fifa.com
Европейские первенства УЕФА (UEFA)	http://www.uefa.com
Лига Чемпионов Северной Америки КОНКАКАФ (CONCACAF)	http://www.concacaf.com
Лига Чемпионов Южной Америки КОНМЕБОЛ (CONMEBOL)	http://www.conmebol.com
Лига Чемпионов Африки КАФ (CAF)	http://www.cafonline.com
Лига Чемпионов Азии (AFC)	http://www.the-afc.com
Азиатская Лига	https://ocasia.org/games
Кубок Арабских Стран	http://www.soccerway.com
Лига Чемпионов Арабских стран	В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Азербайджан	http://www.pfl.az В случае отсутствия информации: http://www.affa.az
Албания	http://www.fshf.org
Алжир	http://www.lfp.dz В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
ОАЭ	http://www.uaefa.ae

	В случае отсутствия информации: http://www.uae2.agleague.ae
США	
1. MLS	1. http://www.mlssoccer.com
2. USL	2. http://www.uslsoccer.com
3. NASL	3. http://www.nasl.com
4. NWSL	4. http://www.nwslsoccer.com
5. WPSL	5. http://www.nwslsoccer.com
Англия	
1. Премьер-лига Англии	1. http://www.premierleague.com
2. Чемпионат	2. https://www.efl.com
3. Англия. 1-я лига	3. https://www.efl.com
4. Англия. 2-я лига	4. https://www.efl.com
5. Лига Истмиан (ISTHMIAN LEAGUE)	5. https://www.isthmian.co.uk
6. Жен. Суперлига Футбольной Ассоциации	6. https://womenscompetitions.thefa.com
7. Северная Премьер-лига	7. https://www.thenpl.co.uk
8. Южная Премьер-лига	8. https://southern-football-league.co.uk
	В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
Ангола	http://www.girabola.com
Андорра	http://www.faf.ad
Антигуа и Барбуда	https://int.soccerway.com
Австралия	
1. Чемпионат Австралии	1. https://keepup.com.au
2. NPL	2. https://www.nationalpremierleagues.com.au
3. NPL 1	3. https://capitalfootball.com.au
4. NPL 2	4. https://capitalfootball.com.au/npl2
5. NPL NSW	5. https://nplnsw.com.au
6. SAPL	6. https://www.footballsau.com.au

7. Премьер-лига Тасмании	7. https://footballfedtas.com.au
8. VPL	8. https://www.footballvictoria.com.au
9. FFA Cup	9. https://www.theffacup.com.au
10. Брисбен Кэпитал-лига	10. https://www.footballbrisbane.com.au
11. Премьер-лига Голд-Кост	11. https://int.soccerway.com
	В случае отсутствия информации: http://www.myfootball.com.au
Австрия	
1. Чемпионат Австрии	1. http://www.bundesliga.at
2. Чемпионат Австрии. 1-я лига	2. https://www.2liga.at/2liga
	В случае отсутствия информации: http://www.oefb.at
Аргентина	
1. Чемпионат Аргентины	1. https://www.ligaprofesional.ar
2. Кубок Аргентины	2. http://www.copaargentina.org
	В случае отсутствия информации: http://www.afa.com.ar
Аруба	https://futbolaruba.com
Бахрейн	http://www.bfa.bh
Бангладеш	http://www.bff.com.bd
Барбадос	http://www.barbadosfa.com
Беларусь	http://www.football.by
Бельгия	
1. Чемпионат Бельгии	1. https://www.proleague.be/nl/pl
	В случае отсутствия информации: http://www.belgianfootball.be
Белиз	http://premierleagueofbelize.com
Бенин	https://bjfoot.com
Ботсвана	http://www.bfa.co.bw
Боливия	http://fbf.com.bo
Босния и Герцеговина	http://www.nfsbih.ba
Бутан	https://int.soccerway.com

Болгария	http://www.fpleague.bg В случае отсутствия информации: http://www.bfunion.bg
Буркина-Фасо	https://int.soccerway.com
Бурунди	https://ffb.bi
Бразилия 1. Чемпионат Бразилии 2. ПАУЛИСТА (PAULISTA) 3. МИНЕЙРО (MINEIRO) 4. ПАРАНАЕНС (PARANAENSE) 5. СИАРЕНС (CEARENSE) 6. ГАУЧО (GAUCHO) 7. ПАРАЕНС (PARAENSE) 8. ПЕРНАМБАЧО (PERNAMBUCO) 9. КАТАРИНЕНС (CATARINENSE) 10. КУБОК НОРДЕСТЕ (COPA DE NORDESTE) 11. КАРИОКА (CARIOCA) 12. БАИЯНО (BAIANO) 13. ГОЯНО (GOIANO) 14. СЕРЖИПАНО (SERGIPIANO) 15. АКРЕАНО (ACREANO) 16. АЛАГОАНО (ALAGOANO) 17. АМАПАЭНСЕ (AMAPAENSE) 18. АМАЗОНЕНСЕ (AMAZONENSE) 19. БРАЗИЛИЕНСЕ (BRASILIENSE) 20. КАПИШАБА (CARIXABA) 21. МАРАНЪЕНСЕ (MARANHENSE)	1. http://www.cbf.com.br 2. http://www.futebolpaulista.com.br 3. http://fmf.com.br 4. http://www.federacaoopr.com.br 5. http://www.futebolcearense.com.br 6. https://www.fgf.com.br 7. http://www.fpfpara.com.br 8. https://fpf-pe.com.br/pt/home 9. http://fcf.com.br 10. https://www.cbf.com.br 11. http://www.fferj.com.br 12. https://www.fbf.org.br 13. http://www.fgf.esp.br 14. http://www.fsf-se.com.br 15. https://www.ffac.com.br/home 16. https://futeboldealagoas.net/pt/home 17. http://www.fafamapa.com.br 18. http://www.fafamazonas.com.br/site 19. http://www.ffdf.com.br/pt/home 20. http://futebolcapixaba.com 21. https://www.futebolmaranhense.com.br

22. МАТУ-ГРОСЕНСЕ (MATOGROSSENSE)	22. https://www.fmfmt.com.br/pt/home
23. ПАРАИБАНО (PARAIBANO)	23. https://www.federacaopbfutebol.com.br/pt/home
24. ПИАУИНСЕ (PIAUIENSE)	24. https://ffp-pi.com.br
25. ПОТИГУАР (POTIGUAR)	25. https://fnf.org.br
26. РОНДОНИЕНСЕ (RONDONIENSE)	26. https://www.ffer.com.br
27. ТОКАНТИНЕНСЕ (TOCANTINENSE)	27. http://www.ftf.org.br
28. СУЛ-МАТУГРОСЕНСЕ (MATOGROSSENSE DO SUL)	28. http://www.futebolms.com.br/v5 В случае отсутствия информации: http://fcf.com.br
Бруней	https://www.nfabd.org
Габон	https://fegafoot.ga
Гамбия	https://gambiaff.org
Гана	http://www.ghanafa.org
Германия 1. Чемпионат Германии 2. DFB	1. http://www.bundesliga.com 2. http://www.dfb.de В случае отсутствия информации: http://www.kicker.de
Гренада	https://www.grenadafa.com
Гватемала	http://ligagt.org В случае отсутствия информации: http://www.guatefutbol.com
Дания 1. Чемпионат Дании 2. Чемпионат Дании. 1-й дивизион 3. Чемпионат Дании. 2-й дивизион 4. Кубок Дании	1. http://www.superliga.dk 2. https://www.1-division.dk 3. https://www.2-division.dk 4. https://pokalturnering.dk В случае отсутствия информации: http://www.dbu.dk
Доминика	https://www.dominicafa.com
Доминиканская Республика	http://ligadominicanadefutbol.com

Египет	http://www.efa.com.eg В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Йемен	http://www.yemenfa.com/ar
Замбия	https://www.faz.co.zm
Эквадор	https://www.ligapro.ec
Эфиопия	https://ethiopianpremierleague.net
Таиланд	http://www.thaileague.co.th
Тунис	http://www.ftf.org.tn
Турция	http://www.tff.org http://www.tff.org В случае отсутствия информации: https://www.whoscored.com/
Индонезия	https://www.pssi.org В случае отсутствия информации: https://ligaindonesiabarur.com
Ирландия	http://www.sseairtricityleague.ie
Исландия	http://www.ksi.is
Испания	
1. Чемпионат Испании	1. http://www.laliga.com
2. Терсера	2. https://www.rfef.es
3. Сегунда	3. https://www.rfef.es
	В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
Израиль	http://www.football.org.il В случае отсутствия информации: http://www.one.co.il
Италия	
1. Серия А	1. http://www.legaseriea.it
2. Серия В	2. http://www.legab.it
3. Лига Про (PRO)	3. http://www.lega-pro.com https://seried.lnd.it/it/serie-d
4. Серия D	4. https://seried.lnd.it/it/serie-d
	В случае отсутствия информации: https://www.gazzetta.it/

Иран	http://www.persianleague.com В случае отсутствия информации: http://www.iranleague.ir
Ирак	https://ifa.iq В случае отсутствия информации: https://iraqileague.com
Латвия	http://www.lff.lv
Польша	http://www.ekstraklasa.org В случае отсутствия информации: http://www.pzpn.pl
Ливан	https://the-lfa.com В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Либерия	https://lfa-lr.com/leagues
Лихтенштейн	http://www.lfv.li
Литва	http://www.lff.lt
Люксембург	http://www.flf.lu
Хорватия	https://hns-cff.hr/en В случае отсутствия информации: http://www.hns-cff.hr
Камерун	https://fecafoot-officiel.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Канада	https://canpl.ca/ В случае отсутствия информации: http://www.canadiansoccerleague.ca
Кипр	http://www.cfa.com.cy
Киргизия	https://kfu.kg
Кюрасао	https://www.ffk.cw
Колумбия	http://www.dimayor.com.co
Конго	http://www.leopardsfoot.com
Народная Республика Конго	https://linafoot.com
Косово	http://www.ffk-kosova.com

Коста-Рика	http://www.unafut.com В случае отсутствия информации: http://ligadeascensocr.com
Кот-д'Ивуар	http://www.ffciv.com В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
ЮАР	http://www.psl.co.za
Армения	http://www.ffa.am
Южная Корея	http://www.kleague.com В случае отсутствия информации: https://www.kfa.or.kr
Северная Ирландия	http://www.nifootballleague.com
Северная Македония	https://ffm.mk/en
Индия	
1. Чемпионат Индия	1. https://www.indiansuperleague.com
2. Ай-Лига (I LEAGUE)	2. https://i-league.org
3. Гоа Лига	3. http://www.goa-fa.com
	В случае отсутствия информации: https://theawayend.co
Гондурас	http://www.lnphn.com
Гонконг	http://www.hkfa.com
Иордания	http://www.jfa.com.jo/en
Греция	https://www.slgr.gr/en
Венгрия	http://www.mlsz.hu
Казахстан	http://www.pflk.kz
Япония	http://www.jleague.jp
Мадагаскар	http://pro-league.mg
Малайзия	http://www.fam.org.my В случае отсутствия информации: http://www.malaysianfootballleague.com
Малави	https://fam.mw/tnm-super-league
Мальдивы	https://maldivesfootball.com/fixtures/Dhivehi-Premier-League

Мальта	http://www.mfa.com.mt В случае отсутствия информации: http://www.maltafootball.com
Макао	http://www.macaufa.com
Македония	http://www.ffm.com.mk
Мавритания	https://int.soccerway.com
Марокко	http://www.frmf.ma
Мексика	
1. Чемпионат Мексики	1. https://fmf.mx
2. MX LIGA	2. http://www.ligamx.net
3. ASCENSO MX	3. http://www.ascensomx.net
4. Кубок Мексики	4. http://www.ligamx.net
Мозамбик	http://www.fmf.co.mz
Молдова	http://www.fmf.md
Монтенегро	http://www.fscg.me
Ямайка	https://premierleaguejamaica.com
Непал	https://the-anfa.com
Нигерия	http://npfl.ng
Нидерланды	
1. Чемпионат Нидерландов	1. https://eredivisie.nl/nl-nl
2. Кубок Нидерландов	2. https://www.totoknvvbeker.nl
3. KNVB	3. http://www.knvb.nl
4. KITCHEN CHAMPION DIVISION	4. https://keukenkampioendivisie.nl
	В случае отсутствия информации: http://www.foxsports.nl
Никарагуа	http://www.ligaprimera.com
Новая Зеландия	http://www.nzfootball.co.nz
Норвегия	https://www.eliteserien.no В случае отсутствия информации: http://www.fotball.no
Шотландия	http://www.spfl.co.uk

	В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
Швеция 1. Чемпионат Швеции 2. Супереттан (SUPERETTAN) 3. Швеция. 1-й дивизион 4. Швеция. 2-й дивизион	1. https://www.allsvenskan.se 2. https://www.superettan.se 3. https://ettanfotboll.se 4. https://www.svenskfotboll.se В случае отсутствия информации: http://www.svenskfotboll.se
Швейцария	http://www.sfl.ch В случае отсутствия информации: http://www.football.ch
Уганда	http://www.upl.co.ug В случае отсутствия информации: http://www.fufa.co.ug
Уэльс	https://www.faw.cymru/en
Узбекистан	http://www.pfl.uz
Украина	http://www.upl.ua В случае отсутствия информации: http://pfl.ua
Уругвай	http://www.auf.org.uy В случае отсутствия информации: http://elascenso.com
Чехия	http://www.fotbal.cz В случае отсутствия информации: http://en.fortunaliga.cz
Чили	http://www.anfp.cl
Китай	https://www.chinesesuperleaguefootball.com В случае отсутствия информации: http://www.thecfa.cn
Пакистан	http://www.footballpakistan.com
Палестина	http://www.pfa.ps
Панама	https://lpf.com.pa
Папуа-Новая Гвинея	https://www.pngfootball.com.pg

Парагвай	http://www.apf.org.py
Перу	https://www.foxsports.com/
Португалия	http://www.ligaportugal.pt В случае отсутствия информации: http://www.maisfutebol.iol.pt
Гибралтар	http://www.gibraltarfifa.com
Руанда	http://www.ferwafa.rw
Румыния	http://www.lpf.ro В случае отсутствия информации: http://www.prosport.ro
Россия 1. Российская Премьер-Лига 2. ФНЛ (FNL) 3. ПФЛ (PFL) 4. ACL Indoor 5. USSR	1. http://www.rfpl.org 2. http://www.1fnl.ru 3. http://www.pfl-russia.com 4. https://bigsports.ru 5. https://bigsports.ru В случае отсутствия информации: https://www.whoscored.com
Сальвадор	http://www.fesfut.org.sv В случае отсутствия информации: https://int.soccerway.com
Сан-Марино	http://www.fsgc.sm
Саудовская Аравия	https://spl.com.sa/en В случае отсутствия информации: http://www.saff.com.sa
Сенегал	http://www.lsfpsn
Сербия	http://www.superliga.rs В случае отсутствия информации: https://prvaliga.rs
Сингапур	http://www.fas.org.sg
Сирия	http://www.soccerway.com
Словакия	

1. Чемпионат Словакии 2. FORTUNA LEAGUE	1. http://www.futbalsfz.sk 2. http://www.fortunaliga.sk В случае отсутствия информации: https://futbalnet.sk
Словения	http://www.nzs.si
Соломоновы острова	https://www.siff.com.sb
Судан	http://www.soccerway.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Венесуэла	http://www.federacionvenezolanadefutbol.org
Вьетнам	https://www.vff.org.vn В случае отсутствия информации: https://vpf.vn
Грузия	http://www.erovnuliliga.ge В случае отсутствия информации: http://www.gff.ge
Танзания	http://www.tff.or.tz
Таджикистан	http://www.fft.tj В случае отсутствия информации: https://tfl.tj
Тринидад и Тобаго	http://www.soccerway.com В случае отсутствия информации: http://www.goalzz.com
Того	https://www.ftftogo.com
Катар	http://www.qfa.com.qa В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Кения	http://footballkenya.org
Кувейт	http://www.kfa.org.kw В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Океания	https://www.oceaniafootball.com
Оман	http://www.ofa.om/ar
Фарерские острова	http://www.fsf.fo

Филиппины	https://pff.org.ph В случае отсутствия информации: http://www.soccerway.com
Финляндия	http://www.veikkausliiga.com В случае отсутствия информации: http://www.palloliitto.fi
Франция 1. Национальная Лига 2. Лига 2	1. http://www.ligue1.com 2. https://www.ligue2.fr В случае отсутствия информации: http://www.lfp.fr
ХОККЕЙ	
Международные первенства	http://www.iihf.com
Лига Чемпионов	http://www.championshockeyleague.com
Азиатская лига	http://www.alhockey.com
Альпийская хоккейная лига	http://www.alps.hockey
BeNe Лига (BeNe League)	http://www.beneleague-icehockey.com
США 1. НХЛ (NHL) 2. АХЛ (AHL) 3. ECHL 4. EHL 5. NAHL 6. NCAA 7. USPHL 8. NWHL	1. http://www.nhl.com 2. http://www.theahl.com 3. http://www.echl.com 4. http://www.easternhockeyleague.org 5. http://www.nahl.com 6. https://www.ncaa.com 7. http://www.usphl.com 8. http://www.nwhleague.com
Австралия	http://www.theahl.com В случае отсутствия информации: http://www.iha.org.au
Австрия	https://www.eishockey.at В случае отсутствия информации: http://www.hockey.at

Беларусь	http://www.hockey.by
Германия	
1. DEL	1. http://www.del.org
2. DEL 2	2. http://www.del-2.org
3. ОБЕРЛИГА	3. http://www.gamepitch.de
	В случае отсутствия информации: http://www.deb-online.de
Дания	http://www.ishockey.dk
Эстония	http://www.eestihoki.ee
Тайвань	http://www.taiwanhockey.com/cthl
Турция	https://www.tbhf.org.tr
Испания	http://www.fedhielo.com
Италия	http://www.fisg.it
Латвия	http://www.lhf.lv
Польша	https://polskihokej.eu
	В случае отсутствия информации: https://hokej.net
Литва	http://www.hockey.lt
Хорватия	http://www.hrhokej.net
Канада	
1. OHL	1. http://www.ontariohockeyleague.com
2. QMJHL	2. http://www.theqmjhl.ca
3. CHL	3. http://www.chl.ca
4. BCHL	4. http://www.bchl.ca
5. CCHL	5. http://www.thecchl.ca
6. WHL	6. http://www.whl.ca
7. CWHL	7. http://www.thecwhl.com
8. LHJQ	8. http://www.lhjaaaq.com
9. OJHL	9. http://www.ojhl.ca
10. RBC	10. http://www.hockeycanada.ca

11. VIJHL	11. http://www.vijhl.com
12. OUA	12. http://www.oua.ca
13. SJHL	13. http://www.sjhl.ca
Венгрия	http://www.jegkorongszovetseg.hu
Казахстан	https://pro.ligasy.kz/kz
Япония	http://www.jihf.or.jp
Великобритания	http://www.eliteleague.co.uk
Новая Зеландия	https://www.nzihl.com
Норвегия	http://www.hockey.no
Швеция	http://www.shl.se В случае отсутствия информации: http://www.swehockey.se
Швейцария	http://www.sihf.ch
Украина	http://fhu.com.ua
Чехия	http://www.hokej.cz
Румыния	http://www.rohockey.ro
Россия	
1. КХЛ (KHL)	1. http://www.khl.ru
2. ВХЛ (VHL)	2. http://www.vhlru.ru
3. ВХЛ-Б (VHL B)	3. http://www.vhl.su
4. МХЛ (MHL)	4. http://www.mhl.khl.ru
5. НМХЛ (MNHL)	5. https://nmhl.fhr.ru
6. Жен. Хоккейная Лига	6. https://whl.khl.ru
7. Лига ПРО (3x10)	7. https://hockey.sport-liga.pro
8. ЗНЛ	8. https://bigsports.ru
9. 5НЛ	9. https://bigsports.ru
10.ХНЛ	10. https://bigsports.ru
11. РХЛ	11. https://rhl-rus.ru/ В случае отсутствия информации: https://r-hockey.ru
Словакия	https://www.hockeyslovakia.sk/sk

Словения	http://www.hokej.si
Финляндия	http://www.liiga.fi В случае отсутствия информации: http://www.mestis.fi
Франция	http://www.hockeyfrance.com
БАСКЕТБОЛ	
Международные первенства ФИБА (FIBA)	http://www.fiba.com
Европейские первенства 1. FIBA EUROPE 2. Лига Чемпионов 3. Европейская лига (женщины)	1. http://www.fibaeurope.com 2. http://www.championsleague.basketball 3. http://ewbl.eu
Кубок Европы	http://eurocupbasketball.com
Евролига ULEB	http://www.euroleague.net В случае отсутствия информации: http://www.eurocupbasketball.com
Североевропейская лига	https://www.enbleague.eu
Адриатическая Лига Адриатическая Лига Второй Дивизион	http://www.aba-liga.com http://druga.aba-liga.com
Кубок Альпы-Адрия	http://www.alpeadriacup.com
Балканская лига	http://www.balkanleague.net
Балтийская лига	http://www.bbl.net
Единая Лига ВТБ Единая молодежная лига ВТБ	http://www.vtb-league.com http://www.vtb-youth-league.com В случае отсутствия информации: http://www.pro100basket.ru
Юго-Восточная азиатская лига	http://abl.web.geniussports.com
FIBA 3X3	http://www.fiba.basketball В случае отсутствия информации: https://fiba3x3.com
Лига BIG 3	http://big3.com
Лига BNXT	https://bnxtleague.com
YOUNG 3	http://www.championsbasketballnetwork.com
Мировая университетская серия	https://wubseries.com

Албания	https://fshb.basketball
Алжир	http://www.basketalgerie.com
ОАЭ	https://uae.basketball
США 1. NBA 2. WNBA 3. NCAA 4. NAIA 5. G LEAGUE 6. WNCCA	1. http://www.nba.com 2. http://www.wnba.com 3. https://www.espn.com 4. http://www.naia.org 5. http://gleague.nba.com 6. http://www.espn.com
Ангола	http://www.fab.ao В случае отсутствия информации: https://www.afrobasket.com/Angola/basketball.aspx
Антигуа и Барбуда	http://www.antiguabasketball.com
Австралия 1. Чемпионат Австралии 2. Чемпионат Австралии (женщины)	1. http://www.nbl.com.au (мужчины) 2. http://www.wnbl.com.au (женщины) В случае отсутствия информации: http://www.australia.basketball
Австрия	https://www.basketballaustria.at
Аргентина	http://www.lnb.com.ar В случае отсутствия информации: http://www.argentina.basketball/tfb https://fbpm.com.ar
Бахрейн	https://basketball.bh В случае отсутствия информации: http://bba.web.geniussports.com
Барбадос	https://bajanbasketball.leaguerepublic.com/index.html
Беларусь	http://www.bbf.by
Бельгия	http://www.euromillionsbasketball.be В случае отсутствия информации: http://www.awbb.be https://www.basketbal.vlaanderen

Боливия	http://fbol.web.geniussports.com
Босния и Герцеговина	http://www.basket.ba
Болгария	http://www.bgbasket.com В случае отсутствия информации: https://basketball.bg
Бразилия 1. Чемпионат Бразилии 2. LSB 3. ГОЯНО 4. КАРИОКА 5. ПАУЛИСТА 6. ПАРАНАЭНСЕ 7. КАТАРИНЕНСЕ	1. http://www.lnb.com.br 2. http://www.ligasuperbasketball.com 3. https://esportegoiano.com.br/basquete 4. http://www.fberj.com.br/Default.aspx 5. https://www.fpb.com.br 6. https://www.basqueteparana.com.br 7. https://www.basket-fcb.com.br В случае отсутствия информации: https://basket-fcb.com.br
Германия 1. Чемпионат Германии 2. PRO A/B	1. http://www.beko-bbl.de 2. http://www.2basketballbundesliga.de В случае отсутствия информации: http://www.dbbl.de
Гватемала	http://www.balonestoguatemala.com В случае отсутствия информации: https://fnbg.com.gt
Дания	http://www.basketligaen.dk (мужчины) https://kvindebasketligaen.dk (женщины)
Доминиканская Республика	http://drl.web.geniussports.com В случае отсутствия информации: http://www.lnb.do
Эквадор	http://www.feb.ec
Эстония	http://www.basket.ee
Таиланд	http://www.bsathai.org
Тайвань	https://ctba.meetagile.com/index.html

	В случае отсутствия информации: https://pleagueofficial.com https://t1league.basketball
Тунис	http://www.ftbb.org.tn
Турция	http://www.tbl.org.tr В случае отсутствия информации: http://www.tbf.org.tr
Индонезия 1. Чемпионат Индонезии 2. SRIKANDI CUP 3. PERBASI CUP	1. http://www.nblindonesia.com 2. https://perbasi.or.id/srikandi-cup 3. http://perbasi.web.geniussports.com В случае отсутствия информации: http://www.mainbasket.com https://iblindonesia.com
Ирландия	https://www.basketballireland.ie
Исландия	http://www.kki.is
Испания 1. Чемпионат Испании 2. LEB Oro 3. LEB PLATA	1. http://www.acb.com 2. http://www.lebor.es/inicio.aspx 3. http://www.lebplata.es/inicio.aspx В случае отсутствия информации: http://www.feb.es
Израиль	http://www.basket.co.il В случае отсутствия информации: http://www.ibasketball.co.il
Италия 1. Чемпионат Италии 2. Чемпионат Италии (женщины)	1. http://www.legabasket.it (мужчины) 2. http://www.legabasketfemminile.it (женщины) В случае отсутствия информации: http://www.fip.it https://www.legapallacanestro.com
Иран	http://www.iribf.ir
Ирак	https://www.asia-basket.com/Iraq/basketball.aspx

	В случае отсутствия информации: https://www.iraq.basketball
Латвия	http://www.basket.lv
Польша 1. Чемпионат Польши 2. Чемпионат Польши (женщины)	1. http://www.plk.pl (мужчины) 2. http://www.basketligakobiet.pl (женщины) В случае отсутствия информации: http://rozgrywki.pzkosz.pl
Ливан	http://flb.web.geniussports.com
Литва 1. LKL 2. NKL 3. KKML 4. MOTERU	1. http://www.lkl.lt 2. http://www.nklyga.lt 3. http://www.kkml.lt 4. http://www.moterulyga.lt
Хорватия	http://www.hks-cbf.hr
Камерун	http://www.fecabasket.com
Канада	http://www.nblcanada.com
Кипр	http://www.basketball.org.cy
Киргизия	http://www.basketball.kg
Косово	http://www.basketbolli.com
Кот д'Ивуар	https://fibb.basketball
Куба	https://www.inder.gob.cu
Армения	https://bfa.am
ЮАР	https://bnlsa.com
Северная Македония	https://www.sbl.sa
Южная Корея	http://www.kbl.or.kr (мужчины) http://www.wkbl.or.kr (женщины)
Индия	http://www.basketballfederationindia.org
Гонконг	http://www.basketball.org.hk
Иордания	http://www.jbf.jo
Греция 1. Чемпионат Греции	1. http://www.esake.gr (мужчины)

2. Чемпионат Греции (женщины)	2. http://www.basket.gr (женщины)
3. Второй Дивизион	3. http://www.basketa2.gr
4. Чемпионат Аттики	4. http://www.eska.gr
5. Чемпионат Южной Аттики	5. http://www.eskana.gr
Венгрия	http://hunbasket.hu
Казахстан	https://www.nbf.kz
Япония	
1. Чемпионат Японии	1. http://www.bleague.jp
2. Чемпионат Японии (женщины)	2. https://www.wjbl.org (женщины)
	В случае отсутствия информации: http://cibacopa.org
Мадагаскар	https://www.afrobasket.com/Madagascar/basketball.aspx
Малайзия	http://maba.com.my
Мальта	http://maltabasketball.web.geniussports.com
Мали	https://www.basketmali.com
Макао	http://www.basketball.org.mo
Македония	http://www.mkf.mk
Марокко	https://www.frmbb.ma
Великобритания	http://www.bbl.org.uk (мужчины) http://www.wbbl.org.uk (женщины)
Мексика	http://www.lnbp.com.mx В случае отсутствия информации: http://cibacopa.org ; http://www.abemexico.org
Молдова	http://moldova.basketball
Монтенегро	http://www.kscg.me
Монголия	http://mnba.mn/mnba
Нидерланды	http://www.basketballleague.nl
Никарагуа	http://abn.web.geniussports.com
Новая Зеландия	http://www.nznbl.basketball В случае отсутствия информации: http://www.basketball.org.nz
Норвегия	http://www.basket.no

Швеция 1. Чемпионат Швеции 2. Чемпионат Швеции (женщины)	1. http://basketliganherr.se 2. http://basketligandam.se В случае отсутствия информации: https://www.sbldam.se https://www.basket.se
Швейцария	https://swiss.basketball
Уганда	https://fuba.basketball
Узбекистан	http://www.uzbekistan.basketball/ru
Украина	http://www.fbu.ua
Уругвай	http://www.fubb.org.uy
Чехия	http://www.cbf.cz В случае отсутствия информации: http://www.zenskybasket.cz
Чили 1. Чемпионат Чили 2. Либсентро	1. http://www.lnb.cl 2. https://www.lnbchile.com
Китай 1. NBL	http://www.cba-chinaleague.com http://www.cba.net.cn В случае отсутствия информации: http://sports.sina.com.cn/cba http://sport-beijing.com
Панама	http://www.fepaba.com.pa
Перу	http://www.ligadelima.com
Португалия	http://www.fpb.pt В случае отсутствия информации: http://live.fibaeurope.com
Пуэрто-Рико	http://www.bsnpr.com
Руанда	http://ferwaba.web.geniussports.com В случае отсутствия информации: https://www.afrobasket.com/Rwanda/basketball.aspx
Румыния	http://www.frbaschet.ro

Россия 1. Лига 3X3 PRO 2. Rocket League	http://www.russiabasket.ru 1. http://3x3spb.ru 2. https://alfabasket.ru В случае отсутствия информации: http://pro100basket.ru
Сальвадор	https://fesabal.web.geniussports.com
Саудовская Аравия	http://www.sbl.sa
Сенегал	http://basketsenegal.com
Сербия 1. Чемпионат Сербии 2. Чемпионат Сербии (женщины)	1. http://www.kls.rs 2. http://www.zkls.kss.rs В случае отсутствия информации: http://www.lige.kss.rs
Сингапур	http://www.bas.org.sg
Сирия	http://www.syrbf.org
Словакия 1. Чемпионат Словакии 2. Чемпионат Словакии (женщины)	1. http://www.basketliga.sk 2. https://www.exz.sk/home
Словения	http://www.kzs.si
Венесуэла	http://www.lpb.com.ve В случае отсутствия информации: http://fvb.web.geniussports.com
Вьетнам	https://www.vba.vn
Грузия	http://www.gbf.ge
Катар	http://www.qatarbasketball.qa/ar
Филиппины 1. PBA 2. PBA D 3. METRO 4. MPBL	1. http://www.pba.ph 2. http://www.pba.ph 3. http://mmsf.web.geniussports.com 4. http://www.mpbl.web.geniussports.com В случае отсутствия информации: https://www.teampilipinas.info

Финляндия	http://www.basket.fi
Франция	
1. Чемпионат Франции	1. http://www.lnb.fr
2. Чемпионат Франции (женщины)	2. http://www.basketlfb.com
	В случае отсутствия информации: http://www.basketlfb.com
ТЕННИС	
Первенство АТР	http://www.atpworldtour.com
Кубок АТР CUP	https://www.atpcup.com
NITTO АТР FINALS	https://www.nittoatpfinals.com
Первенство WTA	http://www.wtatennis.com
Первенство ITF	http://www.itftennis.com
Открытый чемпионат Франции – Ролан Гаррос	http://www.rolandgarros.com
Открытый чемпионат Америки	http://www.usopen.org.com
Открытый чемпионат Австралии	http://www.ausopen.com
Уимблдон	http://www.wimbledon.com
Кубок Дэвиса	http://www.daviscup.com
Кубок Билли Джин Кинг	https://www.billiejeankingcup.com/en/home.aspx
Кубок Федерации	http://www.fedcup.com
Кубок Хопмана	http://www.hopmancup.com
Next Generation АТР Finals	http://www.nextgenatpfinals.com
Чехия. Экстралига	http://tenisovaextraliga.cz
НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС	
Международные первенства	http://www.ittf.com
Европейские первенства	http://www.ettu.org
Серия Челленджер (Challenger Series)	http://challengerseries.net
Кубок ТТ	http://www.tt-cup.com
СЕТКА CUP	https://setkacup.com
Австрия	https://www.ttbundesliga.at/index.php
Германия	https://www.tischtennis.de/1bld.html
Польша	http://ligi.pzts.pl

Венгрия	www.moatsz.hu/index.php/eredmenyek/nemzeti-bajnoksag
Чехия	https://stis.ping-pong.cz
Россия	https://tt.sport-liga.pro
Франция	http://www.fft.com
Армения	https://www.tennisluga.live
ВОЛЕЙБОЛ	
Международные первенства	http://www.fivb.com
Европейские первенства	http://www.cev.lu
Восточноевропейские первенства	https://eevza.eu
Западноевропейские первенства	http://wevza.com
Североевропейские первенства	http://www.nevza.org
Средняя европейская лига	http://mevza.volley.net.at
Азиатские первенства	https://asianvolleyball.net
Америка	https://www.norceca.net
Африка	https://www.cavb.org
Южная Америка	http://www.voleysur.org/v2/index.asp
Ассоциация малых государств	https://cevsca.com
Азербайджан	http://avf.az
Алжир	http://www.afvb.org
США	https://usavolleyball.org В случае отсутствия информации: https://www.ncaa.com
Англия	http://www.volleyballengland.org
Австралия	http://www.volleyballaustralia.org.au
Австрия	http://www.volley.net.at
Аргентина	http://www.aclav.com
Барбадос	https://volleybarbados.com
Беларусь	https://bvf.by
1. Лига ПРО	1. https://volley.sport-liga.pro
Бельгия	http://www.volleyvlaanderen.be
Босния и Герцеговина	http://osbih.ba/v2
Болгария	https://bvf.bg
Бразилия	http://www.cbv.com.br

Германия	http://www.volleyball-bundesliga.de
Гватемала	https://fedevoleibolguate.gt
Дания	http://www.volleyliga.dk
Доминиканская Республика	http://www.fedovoli.org
Замбия	https://www.cavb.org
Эстония	http://www.evf.ee
Таиланд	http://volleyball.or.th/volley
Тайвань	http://tv1.ctvba.org.tw
Тунис	http://www.ftvb.org
Турция	http://www.tvf.org.tr
Индонезия	https://www.pbvsi.or.id
Ирландия	http://www.volleyballireland.com
Исландия	http://www.bli.is
Испания	http://www.rfevb.com
Италия	http://www.legavolley.it (мужчины) http://www.legavolleyfemminile.it (женщины)
Иран	http://www.iranvolleyball.com
Латвия	http://www.volejbols.lv
Польша	http://www.plusliga.pl (мужчины) http://www.orlen-liga.pl (женщины)
Ливан	http://www.lebvolley.com
Литва	http://www.ltf.lt
Люксембург	http://www.flvb.lu/online/www/content/home/FRE/index.html
Хорватия	https://hos-cvf.hr
Камерун	http://www.fecavolley.net
Канада	https://volleyball.ca
Кипр	http://www.volleyball.org.cy
Киргизия	https://sport.akipress.org
Косово	https://fvk-ks.org
Коста-Рика	https://www.costaricavolleyball.com
ЮАР	https://www.volleyballsouthafrica.co.za
Южная Корея	http://www.kovo.co.kr
Северная Македония	http://www.vfmkd.mk

Индия	http://www.volleyballindia.com
Гонконг	https://www.vbahk.org.hk
Греция	http://www.volleyleague.gr В случае отсутствия информации: http://www.volleyball.gr
Венгрия	http://www.hunvolley.hu
Казахстан	http://www.volley.kz
Япония	http://www.vleague.or.jp
Монголия	https://mva.mn
Ямайка	https://jamaicavolleyball.org
Вьетнам	https://vfv.org.vn
Мальта	http://www.maltavolleyball.org
Монтенегро	https://odbojka.me
Нидерланды	http://www.volleybal.nl
Норвегия	http://www.volleyball.no
Швеция	http://www.volleyboll.se
Швейцария	http://www.volleyball.ch
Украина	http://www.fvu.in.ua
Уругвай	https://livosur.org
Чехия	http://www.cvf.cz
Чили	https://www.fevochi.cl
Китай	http://www.volleychina.org
Перу	http://www.fpv.com.pe
Португалия	http://www.fpvoleibol.pt
Пуэрто-Рико	https://fedpurvoli.com
Румыния	http://www.frvolei.ro
Россия	http://www.volley.ru
Сербия	https://www.ossrb.org
Словакия	http://www.svf.sk
Словения	http://www.odbojka.si
Катар	https://volleyball.qa
Филиппины	https://pvl.ph В случае отсутствия информации: http://www.v-league.ph

Финляндия	http://www.mestaruusliiga.fi
Франция	http://www.ffvb.org
КИБЕРСПОРТ	
КИБЕРФУТБОЛ	https://efootball.sport-liga.pro/pro https://football.esportsbattle.com В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРБАСКЕТБОЛ	https://basket.sport-liga.pro https://basketball.esportsbattle.com В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРХОККЕЙ	https://hockey.sport-liga.pro https://hockey.esportsbattle.com В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕРТЕННИС	https://tennis.sport-liga.pro В случае отсутствия информации: http://twitch.tv
КИБЕР-РЕГБИ	http://twitch.tv
КИБЕРБЕЙСБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕРГАНДБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕРВОЛЕЙБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕР UFC	http://twitch.tv
КИБЕР-АВСТРАЛИЙСКИЙ ФУТБОЛ	http://twitch.tv
КИБЕР-АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ	http://twitch.tv
ЕДИНОБОРСТВА	
1. UFC	1. http://www.ufc.com
2. BELLATOR	2. http://www.bellator.com
3. GLORY	3. https://www.glorykickboxing.com
4. WSOF	4. http://www.wsof.com
5. TITAN	5. http://www.titanfighting.com
6. M1 GLOBAL	6. https://m-1global.com

7. АСА	7. http://www.aca-mma.com
8. LEGACY FA	8. https://www.lfa.com
9. Hardcore Fighting Championship	9. www.youtube.com/c/hardcorefightingchampionship , либо https://www.youtube.com/@hfcmma В случае отсутствия информации: http://www.espn.com
ГАНДБОЛ	
Международные первенства	http://www.ihf.info
Европейские первенства	http://www.eurohandball.com
Европейская Лига Чемпионов	http://www.ehfcl.com
Юго-восточная Лига	http://www.seha-liga.com
Азиатские первенства	https://asianhandball.org/?lang=en
Америка	https://handballsca.com/en
Англия	http://www.Englandhandball.com
Австрия	https://www.spusuliga.at
Аргентина	http://handballargentina.org/cah
Беларусь	http://www.handball.by
Бельгия	http://www.handball.be
Босния и Герцеговина	https://www.rukometnisavezbih.com
Бразилия	https://cbhb.org.br/v1
Болгария	http://www.bulgarianhandball.eu
Германия	http://www.dkb-handball-bundesliga.de В случае отсутствия информации: http://www.hbf-info.de
Дания	http://www.dhf.dk
Египет	https://www.ehf.com.eg
Эстония	http://www.handball.ee
Тунис	http://www.handball.tn
Турция	http://www.thf.gov.tr
Ирландия	http://www.olympichandball.org
Исландия	http://www.hsi.is
Испания	http://www.asobal.es В случае отсутствия информации: http://www.rfeb.net

Италия	http://www.figh.it
Иран	http://www.irhf.ir
Латвия	http://www.handball.lv
Польша	http://www.zprp.pl
Литва	http://www.rankiniolyga.lt
Люксембург	http://www.flh.lu
Хорватия	http://www.hrs.hr
Камерун	https://www.fecahand.net
Кипр	http://www.chf.com.cy
Косово	https://kosovahandball.info
Южная Корея	http://www.handballkorea.com
Греция	http://www.handball.org.gr
Венгрия	https://www.mksz.hu
Япония	https://www.jhl.handball.jp/eng
Македония	http://www.macedoniahandball.com.mk
Мальта	https://www.maltahandball.com
Монтенегро	https://www.rscg.me
Нидерланды	https://www.handbal.nl
Норвегия	http://www.handball.no
Шотландия	https://www.scottishhandball.com
Швеция	http://www.svenskhandboll.se
Швейцария	http://handball.ch
Грузия	https://www.handball.org.gr/index.php
Украина	http://www.handball.net.ua
Чехия	https://www.handball.cz
Китай	http://handball.sport.org.cn
Португалия	http://www.fpa.pt
Румыния	http://www.frh.ro
Россия	http://www.rushandball.ru
Сербия	https://arkus-liga.rs
Словакия	http://www.slovakhandball.sk
Словения	http://www.rokometna-zveza.si
Катар	http://www.qatarhandball.com

Кувейт	https://handball.org.kw/?lang=en
Финляндия	http://www.finnhandball.net
Франция	http://www.ff-handball.org
ВОДНОЕ ПОЛО	
Международные первенства	http://www.fina.org
Европейские первенства	http://www.len.eu
Азиатские первенства	https://ocasia.org
Америка	https://www.panamsports.org
Региональная лига (RWP)	http://www.rwp-league.com В случае отсутствия информации: https://regionalnavaterpololiga.com
США	https://usawaterpolo.org
Англия	http://www.bwpl.org
Австралия	https://www.waterpoloaustralia.com.au
Австрия	https://www.oewl.at
Болгария	https://waterpolobg.com
Германия	https://www.dsv.de/wasserball
Турция	http://sutopu.gov.tr
Испания	http://www.rfen.es
Израиль	https://isrwp.co.il
Италия	https://www.federnuoto.it
Польша	http://www.pilkawodna.waw.pl
Литва	https://lvfed.lt
Хорватия	http://www.hvs.hr
Кипр	https://koek.org.cy
Голландия	https://www.knzb.nl
Греция	http://www.koe.org.gr
Венгрия	http://www.waterpolo.hu
Великобритания	https://www.bwpl.org
Молдова	http://www.waterpolomd.com
Монтенегро	http://wpolo.me
Норвегия	https://svomming.no
Швейцария	https://www.swiss-aquatics.ch

Грузия	https://www.gapolo.com
Чехия	https://csvp.cz
Португалия	https://fpnatacao.pt
Россия	http://www.waterpolo.ru
Сербия	http://www.waterpoloserbia.org
Словакия	https://swimmsvk.sk/vysledky/vodne-polo
Словения	https://zvds.si
Украина	http://www.water-polo.com.ua
Финляндия	https://www.uimaliitto.fi
Франция	https://ffn.extranat.fr В случае отсутствия информации: https://www.ffnatation.fr
ПЛЯЖНЫЙ ФУТБОЛ	http://www.beachsoccer.com
Международные первенства	http://www.beachsoccer.com
Россия	http://www.beachsoccer.ru В случае отсутствия информации: https://bsrussia.com
БИАТЛОН	http://www.biathlonworld.com
ФУТЗАЛ	
Международные первенства	http://www.fifa.com
Европейские первенства	http://www.uefa.com
Азиатские первенства	https://www.the-afc.com/competitions
Англия	https://www.thefa.com
США	http://www.futsal.com
Аргентина	https://www.afa.com.ar/es
Беларусь	https://mini-football.by
Бельгия	http://www.futsalbelgium.com
Босния и Герцеговина	https://www.nfsbih.ba/en
Бразилия	http://www.ligafutsal.com.br
1. ГАУЧО (GAUCHO)	1. http://www.ligagaucha.com.br
2. ГОЯНО (GOIANA)	2. https://www.futsalgoianooficial.com
3. КАРИОКА (CARIOCA)	3. https://ligacariocadefutsal.com.br

4. ПАРАНАЭНСЕ (PARANAENSE)	4. http://www.futsalparana.com.br
5. ПАУЛИСТА (PAULISTA)	5. https://ligapaulistafutsal.com.br
6. ПЕРНАМБУКАНО (PERNAMBUCANO)	6. https://futsalpe.com.br
Болгария	https://bfunion.bg
Германия	http://www.fussball.de/homepage
Гватемала	http://futsalguatemala.com.gt
Эстония	http://jalgpall.ee
Таиланд	https://www.ftlofficial.com/index.php
Тайвань	https://www.ctfa.com.tw/tfl.html
Турция	https://www.tff.org
Туркменистан	http://tff.com.tm/ru
Индонезия	https://futsalindonesia.org
Ирландия	https://www.irishfa.com/news/categories/futsal
Испания	http://www.lnfs.es
Италия	http://www.divisionecalcioa5.it
Латвия	https://lff.lv
Польша	http://futsalekstraklasa.pl
Хорватия	http://www.crofutsal.com
Кипр	https://www.cfa.com.cy
Армения	https://www.ffa.am
Южная Корея	http://www.futsal.or.kr
Индия	https://www.the-aiff.com/futsal
Греция	http://www.futsalhellas.com
Венгрия	http://www.futsalhungary.hu
Казахстан	https://kff.kz
Япония	http://www.fleague.jp
Мальта	https://futsal.md
Молдова	https://futsal.md
Нидерланды	https://www.eredivisie-zaalvoetbal.nl
Швеция	https://www.svenskfotboll.se
Швейцария	https://www.football.ch
Вьетнам	https://www.vff.org.vn/futsal-toan-quoc-574

Грузия	https://gff.ge/ge
Украина	http://www.futsal.com.ua
Уругвай	https://futsaluruguay.com
Чехия	http://www.efutsal.cz В случае отсутствия информации: http://www.fotbal.cz
Китай	http://www.thecfa.cn/cfafsl/index.html
Португалия	http://www.futsalportugal.com В случае отсутствия информации: http://www.fpf.pt
Румыния	http://www.frf.ro В случае отсутствия информации: http://www.frfotbal.ro
Россия	http://www.amfr.ru
Саудовская Аравия	https://www.saff.com.sa/en
Сербия	http://www.fss.rs
Словакия	http://www.futsalslovakia.sk
Словения	https://www.futsal.si/1sfl
Катар	https://www.qfa.qa/futsal-leaguek
Финляндия	https://www.palloliitto.fi/info/futsal
Франция	https://www.fff.fr
ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ	http://www.fivb.org
БЕЙСБОЛ	
Международные первенства	http://www.wbsc.org
Европейские первенства	http://www.baseballeurope.com
Азиатские первенства	http://www.baseballasia.org
Америка	
1. Американская Ассоциация	1. https://aabaseball.com
2. Карибская Серия	2. https://www.seriadelcaribe.net
США	
1. MLB	1. http://www.mlb.com
2. MiLB	2. http://www.milb.com
3. NCAA	3. http://www.ncaa.com

Австралия	https://theabl.com.au
Доминиканская Республика	https://lidom.com
Тайвань	http://www.cpbl.com.tw
Испания	https://www.rfebs.es
Италия	http://www.theibl.ca
Колумбия	http://www.lcbp.com.co
Куба	http://www.beisbolcubano.cu В случае отсутствия информации: https://www.beisbolencuba.com
Южная Корея	http://eng.koreabaseball.com
Япония	http://www.npb.or.jp
Мексика	
1. LMP	1. http://www.lmp.mx
2. LMB	2. https://www.milb.com/mexican
Нидерланды	http://www.knbsb.nl
Никарагуа	
1. LBNP	1. https://lbpn.com.ni
2. GPO	2. https://beisbolgpo.net
Чехия	https://m.baseball.cz
Китай	http://baseball.sport.org.cn
Пуэрто-Рико	http://www.ligapr.com
Венесуэла	
1. LVBP	1. https://www.lvbp.com
2. LMBP	2. https://lmbp.net
АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ	
Международные первенства	http://www.americanfootball.sport
Европейские первенства	http://www.eurobowl.info
США	
1. NFL	1. http://www.nfl.com
2. NCAA	2. http://www.ncaa.com
3. XFL	3. http://www.xfl.com

Австрия	http://www.football.at
Германия	https://www.afvd.de
Польша	http://plfa.pl
Канада	http://www.cfl.ca
Россия	http://www.americanfootball.ru
Финляндия	https://jenkkifutis.fi
СНУКЕР	https://wst.tv В случае отсутствия информации: https://wpbsa.com http://www.snooker.org https://snookerscores.net https://cuetracker.net
БАДМИНТОН	http://www.bwfbadminton.org В случае отсутствия информации: http://www.tournamentsoftware.com
ДАРТС	
Международные первенства	https://dartswdf.com
PDC	http://www.pdc.tv
MODUS SUPER SERIES	https://modussuperseries.com
ЛИГА РЕГБИ	
Международные первенства	http://www.rlwc2021.com
Европейские первенства	http://www.rlef.eu.com
Азиатские первенства	http://www.asiapacificrl.com
США	https://usarl.org
Англия	http://www.rugby-league.com
Австралия	
1. NRL	1. http://www.nrl.com
2. NSW	2. http://www.nswrl.com.au
Франция	https://www.ffr13.fr
ХОККЕЙ С МЯЧОМ	
Международные первенства	http://www.worldbandy.com
США	https://www.usabandy.com
Норвегия	http://www.bandyforbundet.no
Швеция	http://www.svenskbandy.se

Россия	http://www.rusbandy.ru
Финляндия	http://www.finbandy.fi
БОКС	http://www.boxrec.com В случае отсутствия информации: http://www.rusboxing.ru
АВТОСПОРТ	http://www.formula1.com
ВЕЛОСПОРТ	http://www.uci.org
СОЮЗ РЕГБИ	
1. Международные первенства 2. UNITED RUGBY CHAMPIONSHIP	1. http://www.irb.com 2. https://www.unitedrugby.com В случае отсутствия информации: http://www.worldrugby.org
Европейские первенства 1. EPCRUGBY 2. GUINNESS 6 NATIONS	1. http://www.epcrugby.com 2. http://www.sixnationsrugby.com В случае отсутствия информации: http://www.rugbyeurope.eu
США	https://www.usarugby.org В случае отсутствия информации: http://www.usmlr.com
Англия	http://www.englandrugby.com В случае отсутствия информации: http://www.premiershiprugby.com
Австралия	http://www.rugby.com.au
Аргентина	https://urba.org.ar
Ирландия	http://www.irishrugby.ie
Испания	http://www.ferugby.es
Италия	http://www.federugby.it
Польша	https://pzrugby.pl
ЮАР	https://www.sarugby.co.za
Япония	https://league-one.jp
Новая Зеландия	http://www.heartlandchampionship.co.nz
Шотландия	https://www.scottishrugby.org

Грузия	https://rugby.ge/en
Уэльс	http://www.wru.wales
Румыния	http://www.frr.ro
Россия	http://www.rugby.ru
Франция	http://www.lnr.fr В случае отсутствия информации: https://competitions.ffr.fr
КРИКЕТ	
Международные первенства	http://www.icc-cricket.com
Европейские первенства	https://www.ecn.cricket
США	https://www.espnricinfo.com
ОАЭ	https://emiratescricket.com https://www.ilt20.ae https://ttensports.com <i>В случае отсутствия информации:</i> https://www.espnricinfo.com https://www.fancode.com/cricket https://cricheroes.in
США НАЦИОНАЛЬНОЕ ПЕРВЕСТВО ПРЕМЬЕР ЛИГА	https://usacricket.org https://www.cricuspl.com <i>В случае отсутствия информации:</i> https://cricclubs.com
Англия	https://www.ecb.co.uk <i>В случае отсутствия информации:</i> https://live.nvplay.com/ecb https://www.espnricinfo.com
Вест-Индия	https://www.windiescricket.com
Австралия	https://www.cricket.com.au
Афганистан	https://cricket.af
Тайвань	https://www.taipeit10league.com
Ирландия	https://www.cricketireland.ie
Канада	https://gt20.ca
ЮАР	https://www.windiescricket.com

	<p><i>В случае отсутствия информации:</i> https://www.pitchvision.com https://www.espnricinfo.com https://www.fancode.com/cricket</p>
<p>Индия</p> <p>1. Премьер-лига S20 2. Мумбай S20 3. Тамил Наду 4. Премьер-лига Карнатаки 5. JFSC</p>	<p>1. https://www.iplt20.com 2. https://www.t20mumbai.com 3. http://tnpl.tnca.cricket 4. http://kpl.cricket 5. http://www.jfsc.in/JFSC</p> <p><i>В случае отсутствия информации:</i> https://cricheroes.in</p>
Гонконг	https://www.hkcricket.org
Япония	<p>https://cricket.or.jp</p> <p><i>В случае отсутствия информации:</i> https://cricclubs.com/cricketorjp</p>
Малайзия	https://www.cricketmalaysia.com
Нидерланды	https://matchcentre.kncb.nl
Норвегия	<p>https://cricketforbundet.no</p> <p><i>В случае отсутствия информации:</i> https://cricclubs.com/NCF https://www.espnricinfo.com https://www.fancode.com/cricket</p>
Новая Зеландия	<p>http://www.supersmash.co.nz</p> <p><i>В случае отсутствия информации:</i> https://scoring.nzc.nz https://www.espnricinfo.com https://www.fancode.com/cricket</p>
Шри-Ланка	<p>https://srilankacricket.lk</p> <p><i>В случае отсутствия информации:</i> https://www.espnricinfo.com</p>
Пакистан	https://www.pcb.com.pk

	<i>В случае отсутствия информации:</i> https://www.crickslab.com https://www.espncricinfo.com
Уганда	http://www.ugandacricket.com <i>В случае отсутствия информации:</i> http://www.ugcricket.com https://www.fancode.com/cricket
Катар	https://www.qatarcricketassociation.org
Кувейт	https://www.qatarcricketassociation.org
ГОЛЬФ	http://www.golf.tv
КЕРЛИНГ	
Международные первенства	http://www.worldcurling.org
Англия	http://www.curlingengland.com
Канада	http://www.curling.ca
ЛЕГКАЯ АТЛЕТИКА	http://www.iaaf.org
МОТОСПОРТ	http://www.motogp.com
СЕРФИНГ	http://www.worldsurfleague.com
БОРЬБА	
Международные первенства	https://uww.org
Россия	https://wrestrus.ru <i>В случае отсутствия информации:</i> https://wrestdag.ru
ФЛОРБОЛ	
Международные первенства	http://www.floorball.org
Дания	http://www.floorball.dk
Эстония	https://www.saalihoki.ee
Латвия	https://www.floorball.lv
Норвегия	http://www.innebandy.no
Швейцария	http://www.swissunihockey.ch
Швеция	http://www.innebandy.se
Чехия	http://www.ceskyflorbal.cz
Словакия	https://www.szfb.sk/sk
Финляндия	http://www.salibandy.fi

Франция	http://www.floorball.fr
ХОККЕЙ НА ТРАВЕ	
Международные первенства	http://www.fih.ch
Евролига	http://www.ehlhockey.tv
Азиатские первенства	http://www.asiahockey.org
Америка	http://www.panamhockey.org/en/home
Африка	https://www.africahockey.org
Австралия	https://hockey.org.au/ahl
Австрия	https://www.hockey.at/der-oehv.html
Англия	http://www.englishhockey.co.uk
Бельгия	https://hockey.be
Германия	https://magazin.hockey.de
Испания	http://www.rfeh.es
Италия	http://www.federhockey.it
Индия	http://www.hockeyindia.org
Нидерланды	http://www.hockey.nl
Шотландия	https://www.scottish-hockey.org.uk
Россия	https://www.fhtr.ru
ШАХМАТЫ	http://www.fide.com
ФИГУРНОЕ КАТАНИЕ	http://www.isu.org
ПЛЯЖНЫЙ ГАНДБОЛ	https://www.ihf.info
МИНИ-ФУТБОЛ	
Международные первенства	https://www.wmfworldcup.com В случае отсутствия информации: https://www.minifootball.com
Австрия	https://www.oekfb.com
Россия	https://amfr.ru
СОФТБОЛ	
Международные первенства	http://www.wbsc.org
США (НСАА)	https://www.ncaa.com/sports/softball/d1

Если первоначальный результат состоявшегося события был впоследствии аннулирован по каким-либо причинам, то это обстоятельство не учитывается, а ставки подлежат расчету по первоначальным (фактическим) результатам, за исключением ставок, сделанных на статистические данные матчей, результаты которых изменяются в течение 24 часов после их первоначальной публикации. Первоначальным (фактическим) считается результат, опубликованный официальным

Организатором и /или Организаторами данного события сразу после окончания события. Если в течение 72 часов после окончания события его официальным Организатором и /или Организаторами не публикуется результат события/ событий/, то Организатор может использовать и другие источники информации (в том числе информацию, предоставленную его скаутами и/ или международными спортивными информационными источниками, получающими официальную информацию через скаутов, к примеру, одной из таких компаний является «Бетрадар» (www.betradar.com), с которой сотрудничает не только Организатор, но и большинство влиятельных международных букмекерских компаний). Скауты – спортивные эксперты, которые, находясь на месте проведения события и используя специальные рабочие программы, получают и передают информацию букмекерским и/ или скаутским организациям о текущем и окончательном исходе события, а также о статистических данных, зарегистрированных в ходе события), информируя участников игры об источнике и результатах данной информации. А в течение 72 часов после окончания события при отсутствии официальной информации или информации из какого-либо источника, считающегося основанием для Организатора, или при наличии недостаточной информации для расчета, ставки по событию (или его части) подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

4.3. Виды ставок

Одиночная ставка – в этом виде необходимо угадать исход одного события. Одиночные ставки принимаются на любое событие, указанное в программе. Выигрыш по одиночным ставкам равен сумме ставки, умноженной на коэффициент выигрыша.

Экспресс – в этом виде ставок требуется угадать исход более чем одного несвязанных друг с другом событий одновременно (максимальное количество событий в экспрессе – 30). В случае если хотя бы одно событие в экспрессе угадано неверно, весь экспресс считается проигранным. В экспресс можно включать любую комбинацию несвязанных друг с другом событий, если ничто другое не предусмотрено правилами игры настоящего регламента. А также, по усмотрению организатора экспресс ставки могут не приниматься на некоторые события. В экспресс нельзя включать зависимые события: одно и то же событие не может участвовать в экспрессе более одного раза. Если в экспрессе оказались зависимые друг от друга или взаимосвязанные события, то для расчета оставляется только одно из них, имеющее наибольший коэффициент. Коэффициент выигрыша экспресса вычисляется путем перемножения коэффициентов выигрыша всех событий, входящих в экспресс. Выигрыш по экспрессам равен сумме ставки, умноженной на коэффициент выигрыша экспресса.

Система – этот вид ставок представляет собой полную комбинацию данного количества одномерных экспрессов (вариантов системы), заранее выбранных из группы событий и отличающихся друг от друга как минимум одним событием (максимальное количество событий в системе – 16). Характеризуется одинаковым размером ставки на каждый вариант (экспресс) и одинаковым количеством событий в каждом варианте (экспрессе). В системе каждая комбинация (вариант) рассчитывается как отдельный экспресс. При ставке на систему необходимо указать общее количество событий для системы и число событий для одного варианта (экспресса). Размер ставки на один вариант (экспресс) в системе определяется путем деления общей суммы ставки, поставленной на систему, на количество вариантов (экспрессов) данной системы. Выигрыш по системе равен сумме выигрышей по экспрессам, входящим в систему. Количество и соотношение вариантов, включенных в систему, определяются организатором и по его усмотрению могут быть изменены в любой момент. Список количества и соотношения вариантов, включенных в систему, либо прилагается к программе, либо публикуется отдельно от нее.

Например, рассмотрим систему 2/3. В качестве суммы ставки на эту систему примем условно 150 рублей.

Выберем следующие события:

Событие	Исход
---------	-------

	П1	Х	П2
Интер М. – Аякс	1.5	4.2	7.5
Байер Л. – Майнц	1.75	3	5.5
Шарапова М. – Иванович А.	1.45	-	2.5

Выберем исходы событий:

Событие	Исход	Выигрышный коэффициент
Интер М. – Аякс	П1	1.5
Байер Л. – Майнц	Х	3
Шарапова М. – Иванович А.	П2	2.5

В системе 2/3 (два из трех) возможны 3 варианта (экспресса), следовательно:

Вариант (экспресс) 1		Вариант (экспресс) 2		Вариант (экспресс) 3	
Событие, исход	Коэф.	Событие, исход	Коэф.	Событие, исход	Коэф.
Интер М. – Аякс, П1	1.5	Интер М. – Аякс, П1	1.5	Шарапова М. – Иванович А., П2	2.5
Байер Л. – Майнц, Х	3	Шарапова М. – Иванович А., П2	2.5	Байер Л. – Майнц, Х	3

Размер ставки на один вариант (экспресс) системы будет 50 рублей ($150/3=50$).

Выигрышные варианты в этом случае будут:

Вариант 1 = $1.5 \times 3 \times 50$ рублей = 225 рублей,

Вариант 2 = $1.5 \times 2.5 \times 50$ рублей = 187.5 рублей,

Вариант 3 = $2.5 \times 3 \times 50$ рублей = 375 рублей.

Общий выигрыш системы будет равен сумме выигрышей всех трех вариантов:
 $225+187.5+375= 787.5$ рублей.

В случае неправильного прогноза двух или более событий в системе 2 из 3-х, система считается проигранной (проигрывают все три варианта).

В случае ошибочного прогноза только одного из событий, выигрывает один вариант, входящий в систему.

Например, предположим, что в предыдущем примере неправильно спрогнозирован исход события Интер М. - Аякс (игра закончилась победой Аякса), в этом случае варианты 1 и 2 считаются проигранными, а выигрыш системы будет равен сумме выигрыша 3-го варианта - 375 рублей.

4.4. Внесение изменений в билет (Редактор ставки)

Уникальная функция «Редактор ставки» позволяет пользователям вносить изменения в уже совершенные ставки следующих видов – одиночные и экспресс. Чтобы изменить ставки, просто необходимо:

1. зайти в историю игрового счета;
2. выбрать опцию «Редактор ставки» напротив соответствующего билета;
3. сделать изменения в билете;
4. подтвердить изменения.

Какие изменения можно делать в билете:

1. В случае одиночной ставки Вы можете добавлять новые ставки в игровой билет. Тем самым одиночная ставка превратится в экспресс ставку.

Например, была сделана ставка на победу первой команды «П1» в матче Манчестер Юнайтед – Челси, однако позднее Вам захотелось добавить еще одну ставку к данной ставке, *Например*, победа второй команды «П2» в матче Интер – Ювентус.

После ее добавления Вы получаете экспресс ставку:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1

Интер – Ювентус Исход: П2

2. В случае экспресс ставки существует возможность не только добавления новых ставок в игровой билет, но и замены существующих ставок другими ставками. Возможность замены действует только при следующих условиях:

- событие заменяемой ставки не должно быть состоявшимся;
- событие заменяемой ставки не должно быть в разделе Live на сайте betboom.ru/sport;
- коэффициент заменяющей ставки должен быть больше коэффициента заменяемой ставки по состоянию на данный момент, вне зависимости от указанного в билете коэффициента;
- ставка не может быть заменена той же ставкой, но с более высоким коэффициентом;
- заменяемая ставка должна быть активной на момент ее замены, иначе замена будет невозможна.

Например, была совершена следующая экспресс ставка:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1 – 1.6

Интер – Ювентус Исход: П2 – 1.8

Позднее Вы желаете добавить в экспресс ставку. *Например*, в матче Бавария – Боруссия Д будет больше 4.5 голов – Тотал Больше (4.5).

После ее добавления получаете следующую экспресс ставку:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1 – 1.6

Интер – Ювентус Исход: П2 – 1.8

Бавария – Боруссия Д Тотал: Больше (4.5) – 2.2

Кроме того, возможно Вам захочется не добавлять ставку в экспресс, а заменить какую-либо ставку. *Например*, вместо ставки «Интер – Ювентус Исход: П2» включить в экспресс ставку «Бавария – Borussia Д Тотал: Больше (4.5)».

Для того чтобы данная замена стала возможной, необходимо, чтобы матч Интер – Ювентус не был состоявшимся, не находился в разделе Live игр, а коэффициент ставки «Бавария – Borussia Д Тотал: Больше (4.5)» должен быть больше коэффициента ставки «Интер – Ювентус Исход: П2» – > 1.8.

При соблюдении указанных условий ставка может быть заменена, в результате чего мы получим следующую экспресс ставку:

Манчестер Юнайтед – Челси Исход: П1 – 1.6

Бавария – Borussia Д Тотал: Больше (4.5) – 2.2

В одиночные и экспресс ставки можно добавлять неограниченное количество ставок до тех пор, пока не будет достигнут лимит ставок для одного экспресса – 30.

При соблюдении вышеуказанных условий можно заменить все ставки, включенные в экспресс.

4.5. Основные правила приема ставок

4.5.1. Ставки принимаются только у лиц, которые согласны с правилами, установленными организатором. Любая сделанная ставка является подтверждением того, что участник знает настоящие правила и полностью с ними согласен.

4.5.2. Ставки на еще не начавшиеся (Pre-match) события принимаются до фактического начала события. После фактического начала события принимаются только Онлайн ставки (On-line). Ставки, совершенные на какое-либо событие, предложенное Организатором в Линии в разделе “Не начавшиеся события (Pre-match)” по причине/вследствие каких-либо неполадок, подлежат расчету с коэффициентом “1” (один), если последние были совершены после фактического начала события по техническим причинам или вследствие незапланированного изменения официального времени начала событий. Событие, для которого были предложены Онлайн (On-line) ставки, может прерваться и согласно официальной информации продолжиться позже. В этом случае, когда Организатор вновь предлагает ставки для данной игры в разделе “Не начавшиеся события (Pre-match)”, ставки, совершенные Онлайн (On-line) также остаются в силе.

4.5.3. Онлайн-ставки – это ставки, которые принимаются во время события по усмотрению организатора. В этом случае ставки могут приниматься только до определения исхода данного события. Ставки, сделанные после определения исхода события, считаются подлежащими расчету с коэффициентом 1. Информация, которая дается организатором во время приема онлайн ставок (счет матча, сыгранное время и т.д.), несет лишь информативный характер и не может быть основанием для расчета ставок.

4.5.4. Организатор имеет право в любой момент до фактического начала события вернуть сумму сделанной ставки. В этом случае сделанная ставка (сделанные ставки) считается рассчитанной с коэффициентом 1, о чем организатор сообщает путем соответствующих изменений в программе или через другие информационные источники.

Не допускается делать ставки на то событие, к которому тот, кто делает ставку, имеет непосредственную причастность, а также, если данное событие считается договорным. *Например*, если тот, кто делает ставку, является участником матча, арбитром, владельцем команды, тренером, или если на основе письменного обоснования организации Федербет ЭйАйЭсБиЭл (Federbet AISBL, <http://federbet.com>) между участниками матча, арбитрами, тренерами или двумя командами была

договоренность об исходе события и т.д. Делая ставку, участник подтверждает, что тот исход события, на который он сделал ставку, ему неизвестен. В случае нарушения данных условий, а также в случае совершения ставок на договорные события Организатор имеет право не оплачивать выигрыш и считать ставку подлежащей расчету с коэффициентом 1. При возникновении сомнений относительно исходов событий и совершенных на них ставок Организатор в случае необходимости (*Например*, если есть необходимость обратиться в международные организации или необходимо дополнительное исследование) может отложить сроки выплаты ставок до принятия окончательного решения, но не позднее, чем на 3 месяца с момента, когда событие состоялось.

В случае совершения указанных нарушений Организатор имеет право заблокировать игровой счет этого участника или применить другие ограничения в отношении игрового счета (*Например*, применение лимитов для игр, ставок), а также обратиться в соответствующие государственные органы с целью принятия мер, установленных действующим законодательством РФ в связи с явным преступлением, а также в судебном порядке потребовать от участника возмещения причиненного ущерба.

Игровой счет участника может быть заблокирован, или в отношении игрового счета могут быть применены ограничения также в следующих случаях:

- В случае обнаружения мошенничества, совершенного участниками (пополнение участниками своих игровых счетов, совершение ставок и получение выигрышей по украденным или принадлежащим другим лицам банковским картам, открытие игровых счетов по личным данным других лиц, случайное или умышленное раскрытие одним участником пароля другого участника и вывод из его игрового счета суммы/баллов), в результате чего Организатору был причинен финансовый или нематериальный ущерб;
- В случае недобросовестного или нецелевого использования участником своих игровых счетов (ожидая получить возможный доход от других организаций) (*Например*, пополнение игровых счетов и вывод средств, регулярно используя платежно-электронные системы, банковские карты и т. д.);
- Если при общении со специалистом службы поддержки участник не соблюдает нормы вежливости, использует в своей переписке угрозы, непристойные или оскорбительные слова, ругательства, выражения или проявления ненависти, связанные, в частности, с этническим происхождением, гендерным, религиозным или иным основанием. В этом случае Организатором могут быть применены предупреждения, блокировка номера телефона или доступа к онлайн-связи;
- Если участник подозревается в использовании специального программного обеспечения или технических средств, позволяющих автоматизировать процесс совершения ставок;
- Если с участником имеется спор или жалоба или исследование с целью запрещения вывода участником имеющихся на своем игровом счете средств;
- Когда становится ясно, что уже зарегистрированным игровым счетом пользуется другой человек;
- При подозрении или раскрытии ложных, неправильных или недействительных личных данных, зарегистрированных участником на игровом счете (имя, фамилия, дата рождения, паспортные данные и т.д.),
- В других случаях нарушения правил, установленных настоящим Регламентом.

Решение о блокировке (разблокировке) или ограничении игровых счетов принимает Организатор с учетом имеющейся игровой истории участника.

4.5.5. Во всех случаях, когда ставка считается рассчитанной с коэффициентом 1, она подлежит возврату, а если же ставка включена в экспресс или систему, то она рассчитывается с коэффициентом «1» (один), т.е. не влияет на результаты других событий, включенных в экспресс или систему.

4.5.6. Все ставки принимаются на основе событий предложенной программы (линии) по коэффициентам, определенным организатором. Для каждого события в программе выделяется отдельный номер, а также дается крайняя дата и время приема ставок на данное событие. Дата и время начала события, указываемые в линии, носят информативный характер. Ошибочно указанная дата не является основанием для отмены ставки. В случае, если событие состоялось раньше или позже первоначально объявленной даты, ставка не считается подлежащей расчету с коэффициентом 1. В этом случае ставки признаются действительными, если они сделаны до фактического начала данного события. Ставки, сделанные после фактического начала события, считаются подлежащими расчету с коэффициентом 1 (кроме онлайн ставок). Для расчета ставок принимается время фактического начала события, которое определяется на основе информации, выданной официальным организатором или организаторами события.

В колонке «Событие» указываются названия соревнующихся команд или событий, на которые принимаются ставки. В списке событий первой указывается команда, на поле которой проводится матч. Если матч проводится на поле команды, чье название указывается вторым, то ставки на данный матч подлежат расчету с коэффициентом «1» (один), за исключением следующих случаев:

а) обе команды из одного города;

б) игры проводятся в том же городе, в случае международных турниров – в той же стране;

в) когда это финальный этап игры за кубок страны;

г) когда проводится товарищеский матч;

д) когда согласно официальному календарю турнира или чемпионата игра должна была состояться на поле первой команды, однако из-за наличия недостаточных условий или каких-либо препятствий для проведения игры на поле первой команды, она проводится на поле второй команды или на нейтральном поле.

Перенос игр на нейтральное поле не является основанием для признания ставок недействительными.

Далее в программе указываются исходы событий, коэффициенты, форы, тоталы со своими условными обозначениями (*Например*, русская версия: дата, событие: футбол Англия – Бельгия, исход: победа первой команды – П1, коэф. 1.28, тотал: 2.5, больше 1.7, меньше 2, фора для первой команды Ф1 -1.5).

В программе могут также быть и другие сведения, которые имеют существенное значение при совершении ставки, и это дает возможность участнику правильно пользоваться программой, а также понять смысл и суть условных знаков, содержащихся в программе.

4.5.7. В индивидуальных теннисных турнирах, а также в матчах финального этапа крупных турниров, которые проводятся в одной стране, порядок соперников в паре вольный.

4.5.8. Если еще не начавшееся событие переносится не более чем на 24 часа, ставки сохраняются, а если более чем на 24 часа, ставки подлежат возврату, если ничто другое не предусмотрено настоящим регламентом. Если в течение 24 часов становится известно о том, что событие переносится более чем на 24 часа, то окончательное решение насчет того, останутся ли ставки в силе или будут возвращены, принимает букмекерский офис. Если матчи НБА (NBA), НХЛ (NHL), НФЛ (NFL), ВБЛ (MLB) не состоялись в назначенные дни, то суммы ставок возвращаются сразу же

на следующий день, кроме тех случаев, когда матч – это встреча этапа плей-офф и когда неправильно была указана дата.

Исключения составляют матчи по бейсболу и матчи по хоккею с шайбой, проводимые в форматах (3x5), (3x7), (3x10), (3x15). Для них в положениях, предусмотренных настоящим пунктом, установлено 8 часов вместо 24.

Исключением являются также товарищеские матчи (события), ставки на которые подлежат расчету с коэффициентом «1» (один), если матч задерживается более чем на 24 часа. После получения информации о переносе товарищеского матча (события) в течение 24 часов ставки, сделанные на исходы этого матча (события), рассчитываются с коэффициентом «1» (один) до истечения 24 часов.

В случае отсутствия необходимой информации по статистическим данным через 24 часа после запланированного времени начала события расчёт может быть произведен с задержкой. Время задержки зависит от получения утвержденной официальной информации, но не более 72 часов.

4.5.9. Уже начавшееся событие может прерваться, т.е. оказаться незавершенным по каким-либо причинам. Событие считается состоявшимся, если оно прервано, не доиграно в течение 24 часов, и если в нем сыграно не менее:

ФУТБОЛ	70 мин.
БАСКЕТБОЛ (NBA)	40 мин.
ЕВРОБАСКЕТБОЛ	35 мин.
ХОККЕЙ	50 мин.
ХОККЕЙ С МЯЧОМ	60 мин.
БЕЙСБОЛ (MLB)	5 иннингов.

Прерванные события, которые в течение 24 часов не продолжаются либо не завершаются, считаются состоявшимися или несостоявшимися согласно урегулированиям, предусмотренным для данного события в Регламенте (исключение составляют такие виды спорта, как теннис, снукер, бадминтон, настольный теннис, для которых не действует двадцатичетырехчасовое ограничение).

Согласно данному Регламенту, исходы событий, считающихся состоявшимися, рассчитываются по фактическим результатам, зарегистрированным на момент прерывания, а исходы событий, считающихся несостоявшимися, подлежат расчету с коэффициентом “1” (один), за исключением исходов, которые уже стали однозначно известны на момент прерывания события, результат которых не зависит от финального результата события (например, команда забьет гол, обе команды забьют гол, кто забьет первый гол, в первом тайме победит одна из команд и т.д.).

В отдельных случаях, когда из официальных данных становится известно, что прерванное событие продолжится позднее, чем через 24 часа, но не позднее, чем через 72 часа, окончательное решение о сохранении действительности или возврате ставок принимается Организатором. Если в течение указанного периода становится известно, что игра не будет продолжена, а будет переиграна (игра будет сыграна с начала), исходы события, которые на момент прерывания стали однозначно известны, подлежат расчету, а остальные исходы рассчитываются с коэффициентом “1” (один).

Исключением являются товарищеские матчи (события), ставки на которые при задержке более чем на 24 часа рассчитываются согласно данному регламенту (расчету подлежат все исходы, ставшие однозначно ясными, а ставки, сделанные на все остальные исходы, подлежат возврату). В случае, если становится ясно, что товарищеский матч (событие) переносится более чем на 24 часа или, что матч (событие) более не будет продолжен, все ставки рассчитываются согласно данному регламенту до истечения 24 часов.

4.5.10. При расчете ставок, которые были поставлены на статистику одного игрового дня или тура, если в туре признаны несостоявшимися хотя бы один или несколько матчей, то ставки на туровую статистику рассчитываются с коэффициентом 1, кроме ставок, результат которых однозначно определен вне зависимости от того, состоялись ли матчи или нет.

Например, предположим, что в первенстве Италии в Серии А в одном из туров из десяти матчей не состоялись два, пять матчей закончились победой хозяев, два матча – победой гостей и один матч закончился со счетом 2:2.

Если были сделаны следующие ставки: а) в туре будет хотя бы пять побед хозяев, б) в туре будет зафиксирован счёт 2:2, то такие ставки считаются выигранными.

Если были сделаны следующие ставки: а) в туре будет хотя бы три победы гостей, б) тотал забитых мячей в туре будет четным, то такие ставки подлежат возврату (рассчитываются с коэффициентом 1).

Если была сделана ставка на то, что в туре не будет зафиксирован результат 2:2, то такая ставка считается проигравшей.

4.5.11. Ставки (включая онлайн ставки) считаются подлежащими расчету с коэффициентом 1, независимо от выигрыша или проигрыша ставок, в случае ошибок, совершенных работниками или дефектом программного обеспечения (очевидные ошибки в программе, коэффициенты, итоги, форы, несоответствие коэффициентов в различных позициях, нехарактерные, неправильные коэффициенты и т.д.).

В случае, если ставка, принятая с выше упомянутой ошибкой или ошибками, включена в экспресс ставку или ставку система, расчету с коэффициентом «1» подлежит только данная ставка, а не вся экспресс ставка или ставка система. Остальные ставки, включенные в экспресс ставку или ставку система, остаются в силе до того, как окончательный результат станет известен.

4.5.12. Если произошла техническая ошибка, но она не может отразиться на результате события, то такие ставки рассчитываются по первоначальным коэффициентам. *Например*, если матч чемпионата России «ЦСКА» – «Зенит» оказался в списке игр чемпионата Испании, то ставка будет рассчитана с первоначальными коэффициентами, если, конечно, в чемпионате Испании нет одноименных команд.

4.5.13. Организатор не несет ответственности за абсолютно точный перевод фамилий игроков, названий команд, названий городов, где будут происходить события. В таких случаях ставки не считаются подлежащими расчету с коэффициентом 1.

4.5.14. В случае выявления мошеннических действий, фальсификаций при приеме ставок, а также при финансовых операциях, выигрыши не выплачиваются, а виновные привлекаются к ответственности в соответствии с законодательством.

4.5.15. По истечении 72-х часов с момента расчета ставок, расчет всех ставок (за исключением ставок на статистические данные матчей, для которых вместо 72-х часов предписано 24 часа) считается окончательным, а вопросы и претензии, отправленные после истечения данного срока, не принимаются и не подлежат рассмотрению. Отмеченные сроки предусмотрены для должного изучения вопросов и заявок, а также предоставления ответов. При рассмотрении спорных вопросов, не имеющих прецедента и не регулирующихся данным регламентом, окончательное решение принимает организатор азартной игры.

4.6. "Выкуп ставки - это инициированное Букмекерской конторой индивидуальное предложение, адресованное Клиенту, направленное на изменение одного или нескольких условий Пари (коэффициент, время расчета события и др.) с целью фиксации нового результата и завершения

Пари на текущий момент времени (до момента фактического завершения события на результат которого заключалось Пари). Предложение Букмекерской конторы о Выкупе ставки может быть как принято, так и отвергнуто Клиентом. Для осуществления Выкупа ставки Клиенту необходимо в личном кабинете Клиента перейти в раздел «История ставок», и выбрать функцию «Выкуп Ставки». Нажатием функции «Выкупить ставку» Клиент подтверждает принятие им новых условий Пари. Возможность «Выкупа ставки» действует для всех Пари видов: Ординар и Экспресс, совершенных в режимах: Live и Pre-match, напротив которых присутствует дополнительный знак «Выкуп ставки».

Букмекерская контора оставляет за собой право в любое время изменять предложение о Выкупе ставки, либо не формировать предложение о Выкупе ставки, без объяснения причины.

Понятие «Выкуп ставки» и производные от него – это условное наименование описанной выше процедуры изменения условий Пари с согласия Клиента, при которой никаких сделок купли-продажи Ставок, Интерактивных ставок или Пари не заключается."

4.7. Основные типы ставок

4.7.1. Ставки на фактический результат события

Можно делать ставку на исход события без учета форы, если указаны соответствующие коэффициенты (в программе победа первого участника события указывается в виде (П1), ничья – (X), победа второго участника события – (П2)). В этом случае исходом ставки является фактический результат события. Также можно делать ставку на то, что 1-я команда (участник события) не проиграет – (X1) или 2-я команда (участник события) не проиграет – (X2), одна из команд выиграет, т.е. матч не закончится вничью – (12), если даны соответствующие коэффициенты.

4.7.2. Ставки на победу участника события с учетом форы (гандикап). Двойной азиатский гандикап и гандикап с учетом счета:

- Двойной азиатский гандикап (двойная ставка форы). Это ставка с учетом форы, где значение форы без остатка делится на 0.25, но не делится на 0.5. *Например*, -0.25, 0.25 или -0.75, 0.75, но не 0, -1, 1, -1.5, 1.5 и т.д.

- Двойная ставка тотала. Это ставка с учетом тотала, где значение тотала без остатка делится на 0.25, но не делится на 0.5. *Например*, 2.25, 2.75, 3.25, но не 2, 2.5, 3 и т.д.

Такая ставка рассматривается как сумма двух отдельных ставок в размере половины суммы с одинаковыми коэффициентами и с ближайшими значениями обычных фор и обычных тоталов: $\Phi - 0.75 = \Phi - 0.5$ и $\Phi - 1$, $\text{Тотал } 2.25 = \text{Тотал } 2$ и $\text{Тотал } 2.5$.

Предположим, что фора равна - 0.25, а коэффициент 2.2. Ставка с учетом форы -0.25 и с коэффициентом 2.2 в сумме 1000 рублей означает, что были сделаны две ставки:

- ставка в сумме 500 рублей с учетом форы 0 и с коэффициентом 2.2, и

- ставка в сумме 500 рублей с учетом форы -0.5 и с коэффициентом 2.2.

Предположим, что тотал равен 2.75, а коэффициент в случае больше 2.75 – 2.4. Ставка на тотал больше 2.75 и с коэффициентом 2.4 в сумме 1000 рублей означает, что были сделаны две ставки:

- ставка в сумме 500 рублей на тотал больше 2.5 и с коэффициентом 2.4, и

- ставка в сумме 500 рублей на тотал больше 3 и с коэффициентом 2.4.

В зависимости от вышеуказанного и обычного значения форы и тотала, возможны 4 случая расчета ставки:

1. Ставка полностью выиграла (обе части ставки выиграли). Рассчитывается как произведение ставки и коэффициента.

2. Половина ставки выиграла, а другая половина подлежит возврату. Рассчитывается как произведение ставки и коэффициента (коэф. +1)/2.

3. Половина ставки проиграла, а другая половина подлежит возврату. Рассчитывается как произведение ставки и числа 0.5.

4. Ставка полностью проиграла (обе части ставки проиграли).

N	Дата	Событие	Ф1	Кэф.1	Ф2	Кэф.2	Тотал	Больше	Меньше
1	01/01/11	Ком.1 – Ком.2	-0.25	2.2	0.25	1.6	2.75	2.4	1.5

Рассмотрим вышеуказанные случаи, исходя из данных таблицы:

1. Мы сделали ставку в размере 1000 рублей с учетом форы -0.25 (воспринимается как две ставки: 500 рублей с учетом форы 0 и с коэффициентом 2.2, и 500 рублей с учетом форы -0.5 и с коэффициентом 2.2). Матч завершился со счетом 2:1. Ставка полностью выиграла.

Выигрыш равен $1000 \text{ р.} \times 2.2 = 2200 \text{ р.}$

2. Мы сделали ставку в размере 1000 рублей на тотал больше 2.75 (воспринимается как две ставки: 500 рублей на тотал больше 2.5 с коэффициентом 2.4, и 500 рублей на тотал больше 3 с коэффициентом 2.4). Матч завершился со счетом 2:1. Половина ставки выиграла, другая половина подлежит возврату.

Выигрыш равен $1000 \text{ р.} \times (2.4 + 1)/2 = 1700 \text{ р.}$

3. Мы сделали ставку в размере 1000 рублей с учетом форы -0.25 (воспринимается как две ставки: 500 рублей с учетом форы 0 и с коэффициентом 2.2, и 500 рублей с учетом форы -0.5 с коэффициентом 2.2). Матч завершился со счетом 1:1. Половина ставки проиграла, другая половина подлежит возврату.

Выигрыш равен $1000 \text{ р.} \times 0.5 = 500 \text{ р.}$

4. Мы сделали ставку в размере 1000 рублей на тотал больше 2.75 (воспринимается как две ставки: 500 рублей на тотал больше 2.5 с коэффициентом 2.4, и 500 рублей на тотал больше 3 с коэффициентом 2.4). Матч завершился со счетом 1:1. Ставка полностью проиграла (обе части ставки проиграли).

В том случае, если двойная ставка включена в экспресс или систему, коэффициент ставки рассчитывается так же, как и в случае одиночной ставки.

4.7.3. Гандикап с учетом счета

Могут быть предложены ставки, коэффициенты которых будут основываться на том счете матча, который получится после изменения текущего счета посредством гандикапа (форы)

(воображаемый счет). Т.е. ставка предлагается, исходя из воображаемого (измененного посредством гандикапа) счета матча.

Для расчета сделанных ставок в качестве счета матча принимается тот счет, который был фактически зафиксирован после окончания матча и изменен посредством гандикапа. Предположим, что текущий счет матча 0:0, а коэффициенты на исход события – согласно таблице 1.

Таблица 1. Текущий счет (0:0)

N	Дата	Событие	П1	X	П2
1	01/01/11	Ком.1 – Ком.2	1.4	4	6.8

Предположим, что текущий счет матча (0:0), гандикап – (0:1). Воображаемый (измененный посредством гандикапа) счет матча будет (0:1), с учетом чего на исход события могут быть сделаны ставки по коэффициентам таблицы 2.

Таблица 2. Текущий счет (0:0), гандикап (0:1)

N	Дата	Событие	П1	X	П2
1	01/01/11	Ком.1 – Ком.2	2.15	3.6	2.7

Например, предположим, что матч закончился со счетом 1:0. Измененный посредством гандикапа (0:1) (воображаемый) счет матча будет (1:1), исходя из чего выиграют ставки на X (ничью), а ставки на П1 и П2 будут считаться проигравшими (Таблица 2).

Предположим, что матч закончился со счетом 1:1. Измененный посредством гандикапа (0:1) (воображаемый) счет матча будет (1:2), исходя из чего выиграют ставки на П2 (победу 2-ой команды), а ставки на П1 и X будут считаться проигравшими (Таблица 2).

Предположим, что матч закончился со счетом 3:1. Измененный посредством гандикапа (0:1) (воображаемый) счет матча будет (3:2), исходя из чего выиграют ставки на П1 (победу 1-ой команды), а ставки на X и П2 будут считаться проигравшими (Таблица 2).

Предположим, что текущий счет матча (0:0), гандикап – (1:0). Воображаемый (измененный посредством гандикапа) счет матча в этом случае будет (1:0), с учетом чего на исход события могут быть сделаны ставки по коэффициентам таблицы 3.

Таблица 3. Текущий счет (0:0), гандикап (1:0)

N	Дата	Событие	П1	X	П2
1	01/01/11	Ком.1 – Ком.2	1.18	5.8	11

Например, предположим, что матч закончился со счетом 1:0. Измененный посредством гандикапа (1:0) (воображаемый) счет матча будет (2:0), исходя из чего выиграют ставки на П1 (победу 1-ой команды), а ставки на X и П2 будут считаться проигравшими (Таблица 3).

Предположим, что матч закончился со счетом 1:1. Измененный посредством гандикапа (1:0) (воображаемый) счет матча будет (2:1), исходя из чего выиграют ставки на П1 (победу 1-ой команды), а ставки на Х и П2 будут считаться проигравшими (Таблица 3).

Предположим, что матч закончился со счетом 1:3. Измененный посредством гандикапа (1:0) (воображаемый) счет матча будет (2:3), исходя из чего выиграют ставки на П2 (победу 2-ой команды), а ставки на П1 и Х будут считаться проигравшими (Таблица 3).

4.7.4. Ставки на общее количество забитых голов, набранных очков, сыгранных геймов и т.д. участника (участников) событий.

В линии это количество называется «тотал», по которому имеются две позиции – больше или меньше указанного числа. В случае совпадения с тоталом ставка возвращается. Во время ставок на исход тотала по позиции чет/нечет счёт игры 0:0 (ноль-ноль) считается четным.

4.7.5. Ставки на время: когда произойдет то или иное событие? *Например*, время 1-го гола, время 1-го углового и т.д. Точное время для расчета таких ставок определяется без учета секунд. *Например*, если первый гол был забит на 10 мин. 07 сек., то считается «11-ой минутой», 10 мин. 59 сек. – также «11-ой минутой», 11 мин. 00 сек. считается «12-ой минутой».

4.7.6. Ставки на победу участника в турнире или на проход в следующий тур.

4.7.7. Организатор по своему усмотрению может предложить другие варианты ставок.

4.7.8. Могут быть предложены ставки для прогноза исходов двух и более событий.

Пример 1. Победа первой команды и тотал больше 2.5 голов.

Пример 2. Первая команда победит, количество предупреждений (желтых карточек) будет больше 3.5 и количество угловых ударов – меньше 10 и т.д.

Пример 3. С центра поля игру начнет первая команда, первый гол забьет вторая команда и матч закончится вничью.

Ставка считается выигранной, если были правильно спрогнозированы исходы всех включенных событий.

Ставка считается проигранной, если один из исходов включенных событий не был спрогнозирован правильно.

Ставка подлежит возврату, если хотя бы один из исходов включенных событий подлежит возврату, а другие исходы считаются выигранными.

Предположим:

- в примере 1 матч был прерван при счете 2:1 на 15-ой минуте и не был продолжен (матч считается несостоявшимся),

- в примере 2 матч закончился со счетом 1:0, количество предупреждений (желтых карточек) - 5, а число угловых ударов – 10.

4.7.9. Ставки Тотал (3 исхода).

Три исхода, подразумевает значения строго меньше, строго равно, строго больше. Данный вид ставок исключает расчётов с коэффициентом 1.

4.7.10. Ставки Остаток матча.

При ставках на остаток матча, учитывается исключительно результат после заключения пари. Счет матча на момент заключения данного пари, не учитывается при расчете.

В сценариях матча, где возможно определение победителя, с учетом дополнительного времени и серии пенальти, учитывается только основное время.

Пример:

В матче Барселона – Реал, на 70 минуте игры счет 2-1. Пользователь делает ставку на маркет «Остаток матча» П2 (2:1)

Матч закончился со счетом 2-2, ставка выиграла.

Так как, Реал выиграл остаток матча после заключения пари со счетом 0-1.

4.8. Ставки на Футбол

Ставки на футбольные матчи принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевое добавленное время и пенальти, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Компенсированное арбитром время приписывается соответствующему тайму или основному времени матча. Основное время для футбольных матчей установлено в 90 минут игрового времени (в двух таймах длительностью 45 минут каждый). В случае футбольных матчей в ином формате в Линии появляется специальная отметка о формате проведения матча. Формат проведения игры также может измениться во время матча. В таких случаях Организатором в Программе (Линии) заранее делается специальная отметка о вероятности возможного изменения формата проведения игры. В случае изменения формата проведения футбольного матча (продолжительность тайма, количество таймов больше 2-х) ставки, сделанные на исходы таймов, могут подлежать расчету с коэффициентом 1.

Ставки, предлагаемые на исходы футбольного матча:

- В матче (тайме) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (тайме) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на сравнительную результативность таймов (в каком тайме будет забито больше голов).

Предлагается 3 варианта:

а) первый тайм будет более результативным **1 > 2** (в первом тайме будет забито больше голов, чем во втором);

б) результативность таймов будет одинаковой $1 = 2$ (количество голов, забитых в первом и втором таймах, будет одинаковым).

в) второй тайм будет более результативным $1 < 2$ (в первом тайме будет забито меньше голов, чем во втором).

- Ставки на финальный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате матча, по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки на результат первого тайма и всего матча.

Предлагается угадать одновременно результат первого тайма и всего матча. Возможны следующие 9 вариантов:

«П1П1» – победа первой команды в первом тайме и в матче.

«П1Н» – победа первой команды в первом тайме и ничья в матче.

«П1П2» – победа первой команды в первом тайме и победа второй команды в матче.

«НП1» – ничья в первом тайме и победа первой команды в матче.

«НН» – ничья в первом тайме и в матче.

«НП2» – ничья в первом тайме и победа второй команды в матче.

«П2П1» – победа второй команды в первом тайме и победа первой команды в матче.

«П2Н» – победа второй команды в первом тайме и ничья в матче.

«П2П2» – победа второй команды в первом тайме и в матче.

- Ставки на то, что первая (вторая) команда забьет (не забьет) гол.
- Ставки на то, что обе команды забьют (не забьют) гол.
- Ставки на то, что хотя бы одна из команд не забьет (забьет) гол.
- Ставки на то, что в первом (втором) тайме будет зафиксировано (не будет зафиксировано) взятие ворот.
- Ставки: какая команда забьет первый (второй или следующий) гол в матче (тайме).
- Ставки: в какой предложенный период времени будет забит первый (второй или следующий) гол (включительно указывается интервал минут).
- Ставки: какая команда забьет последний гол в матче.
- Ставки: в какой предложенный период времени будет забит последний гол (включительно указывается интервал минут).

Единственный забитый мяч считается как первым, так и последним забитым голом.

Например, матч завершился со счетом 1:0, единственный забитый мяч считается и первым, и последним забитым голом. То есть ставки на исходы «Первый гол забьет первая команда» и «Последний гол забьет первая команда» выиграли.

- Ставки на то, какая команда начнет игру с центра поля.

Основанием для расчета ставок на исходы данного события являются телеканалы и эфиры, указанные организатором в Линии. Если из указанных вариантов исход вышеуказанного события не становится известным, то основой для расчета является информация, предоставленная сайтами, расположенными в таблице. Если из вышеперечисленных источников информации этот исход не становится известным, то ставки на него рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

- Ставки на то, что в матче будет назначен (не будет назначен) пенальти.
- Ставки на то, что в матче будет (не будет) удаление с поля (красная карточка).
- Ставки на то, что в матче будет зафиксирован (не будет зафиксирован) автогол.

Автогол – это мяч, забитый в свои ворота, и в качестве гола засчитывается в пользу команды, на счет которой записан мяч.

- Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит первая команда – «**П1**».
- Ставки на ничью по количеству предупреждений (желтых карточек) в матче (тайм) – «**Ничья**».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит вторая команда – «**П2**».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству предупреждений (желтых карточек) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки: количество предупреждений (желтых карточек) больше (меньше) предложенного тотала.
- Ставки: количество предупреждений будет **четным (нечетным)**.
- Ставки: игроку какой команды будет дано первое предупреждение в матче (тайме), или обе команды получают первое предупреждение одновременно.

В том случае, когда, согласно официальному протоколу матча, в данном матче обе команды получили предупреждение на одной и той же минуте в той же игровой ситуации, а в Линии организатором не был предложен этот вариант, то ставки на исходы «Первое предупреждение получит первая команда» и «Первое предупреждение получит вторая команда» рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

- Ставки: в какой из предложенных периодов времени будет дано первое предупреждение игроку одной из команд (включительно указан интервал минут).
- Ставки: какая из команд получит (никто не получит) следующее предупреждение.

Если игрок удален с поля из-за двух предупреждений, при расчете предупреждений (желтых карточек) учитывается только одно, второе предупреждение (желтая карточка) рассчитывается как красная карточка.

Например, в матче какой-либо игрок получил две желтые карточки и был удален с поля, и других предупреждений в матче не было, то при расчете ставок принимается, что в матче была зафиксирована одна желтая карточка и одна красная карточка.

Если игрок получил одну желтую карточку в основное время, а вторую желтую карточку получил во время одного из дополнительных таймов (овертайма) и был удален с поля, то считается, что в дополнительном тайме игрок получил 1 (одну) красную, а не желтую карточку, а в основное время- 1 (одну) желтую карточку.

Исключение составляет случай, когда арбитр во время перерыва показывает желтую или красную карточку игроку, который играл в первом тайме и еще не был заменен.

В этом случае полученная желтая или красная карточка также учитывается при расчете ставок на предупреждения и удаления (считается, что карточка, показанная во время перерыва, была показана во втором тайме, а минутой выдачи карточки является 46-я).

При расчете ставок, связанных с удалениями и предупреждениями, учитываются только удаления и предупреждения, данные игрокам, находящимся на поле во время матча, при их непосредственном участии в игре. При расчете ставок, сделанных на исходы удалений и предупреждений, не учитываются удаления и предупреждения, данные запасным игрокам или участвовавшим в игре, но замененным игрокам, тренеру или тренерскому составу, а также не учитываются предупреждения и удаления, сделанные в перерыве и после финального свистка, объявляющего о завершении матча.

Временем фиксирования предупреждения или удаления принимается время показа арбитром желтой или красной карточки.

- Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит первая команда – «**П1**».
- Ставки: ничья по количеству угловых ударов в матче (в тайме) – «**Ничья**».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит вторая команда – «**П2**».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству угловых ударов победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на количество реализаций угловых ударов – **больше (меньше)** предложенного значения тотала.
- Ставки на количество реализаций угловых ударов – **четное (нечетное)**.
- Ставки: какая команда реализует первый угловой удар в матче.
- Ставки: в какой предложенный период времени будет реализован первый угловой удар (включительно указывается интервал минут).
- Ставки: какая из команд реализует (никто не реализует) следующий угловой удар.

Угловой удар считается реализованным только после ввода мяча в игру с отметки углового удара. Временем регистрации углового удара принимается время назначения арбитром углового удара. Назначенный, но нереализованный угловой удар не учитывается при расчете ставок на исходы угловых ударов. В случае, если судья решает переиграть реализованный угловой удар, при расчете ставок на исходы угловых ударов, этот угловой удар не учитывается, учитывается переигранный угловой удар.

- Ставки: какая из команд произведет первую замену в матче (замены в командах будут произведены одновременно).
- Ставки на количество замен – больше (меньше) предложенного значения тотала.
- Ставки: в какой предложенный период времени будет произведена первая замена в какой-либо из команд-участниц (включительно указывается интервал минут).
- Ставки: вышедший на замену игрок забьет (не забьет) гол.
- Ставки: первая замена будет в первом тайме (в перерыве, во втором тайме).
- Ставки: количество штрафных ударов в матче больше (меньше) предложенного значения тотала.
- Ставки: количество положений вне игры в матче больше (меньше) предложенного значения тотала.
- Ставки: время владения мячом первой (второй) командой в матче, выраженное в процентах, больше (меньше) предложенного значения тотала (процента).
- Ставки: первый (последний):

а) в матче состоится свободный удар от ворот. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – был назначен свободный удар от ворот и он был реализован.)

б) в матче состоится ввод мяча из-за боковой линии. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в «Линии» вариантов – был назначен ввод мяча из-за боковой линии и он был реализован.)

в) в матче состоится угловой удар. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – был назначен угловой удар и он был реализован.)

г) в матче произойдет нарушение правил игры. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – был назначен штрафной удар (в том числе пенальти) и он был реализован.)

д) в матче будет зафиксировано положение вне игры. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – было зафиксировано положение вне игры и игра возобновилась со свободного удара.)

е) в матче будет зафиксирован гол. (Ставка считается выигравшей, если первый (последний) из предложенных в Линии вариантов – зафиксирован гол.)

Временем фиксирования событий «Свободный удар от ворот», «Ввод мяча из-за боковой линии», «Угловой удар», «Штрафной удар», «Пенальти», «Свободный удар», «Положение вне игры» и «Гол» считается время назначения (фиксирования) последних арбитром (арбитрами). Указанные события считаются состоявшимися (реализованными), если:

1. «Свободный удар от ворот» – был назначен и мяч был введен в игру с отметки.
2. «Ввод мяча из-за боковой линии» – был назначен и мяч был введен в игру из-за боковой линии.
3. «Угловой удар» – был назначен и мяч был введен в игру с отметки углового удара.
4. «Штрафной удар» – был назначен и мяч был введен в игру штрафным ударом.
5. «Пенальти» – был назначен и был исполнен.
6. «Свободный удар» – был назначен и был исполнен с отметки.
7. «Положение вне игры» – было зафиксировано положение вне игры и мяч был введен в игру свободным ударом.
8. «Гол» – было зафиксировано взятие ворот противника.

- Ставки: указанный игрок забьет (не забьет) гол в матче.

При расчете вышеуказанных ставок автогол не учитывается. Если указанный игрок вообще не выходит на поле во время матча (не участвует в игре), то ставка рассчитывается с коэффициентом «1» (один).

- Ставки: будет ли зафиксировано в матче:

а) «Дубль» (ровно два и не более гола, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).

б) «Хет-трик» (ровно три и не более гола, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).

в) «Покер» (ровно четыре и не более гола, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).

г) «Пента-трик» (ровно пять и не более голов, забитых тем же игроком в ворота соперника в течение одного матча).

Данные исходы рассчитываются по следующему принципу: регистрация пента-трика не означает регистрацию покера, хет-трика или дубля данного игрока в матче (так же регистрация покера не означает регистрацию хет-трика и дубля, а регистрация хет-трика не означает регистрацию дубля в матче). Если в матче в ворота соперника было забито 5 (пять) голов одним и тем же игроком, это не означает, что в результате этих 5 (пяти) голов были зафиксированы и хет-трик, и дубль, а рассчитывается по исходу конечного результата. А если в матче были зарегистрированы два или более из вышеперечисленных исходов, сделанных разными игроками, то ставки на данные исходы считаются выигравшими.

Например, в том же матче были зарегистрированы и дубль, и покер, сделанные двумя разными игроками, то ставки на исходы «Зафиксирован дубль» и «Зафиксирован покер» считаются выигравшими.

- Ставки на то, как будет забит данный гол.

а) будет автогол (если игрок забивает гол в собственные ворота).

б) ударом головой (если гол в ворота соперника был забит ударом головой).

в) со штрафного удара (если гол в ворота соперника был забит со штрафного удара без розыгрыша мяча; гол, забитый прямым угловым ударом, также считается голом со штрафного удара).

г) с пенальти (если гол был забит прямым ударом; при расчете ставки не учитывается гол, забитый с разыгранного или отбитого пенальти).

д) с игры (если гол был забит с игры ударом ноги или иным допустимым образом, за исключением удара головой, и если гол не был забит ни со штрафного, ни с пенальти и не был зафиксирован как автогол).

- Ставки: в матче данная команда одержит волевою победу или нет.

Волевой считается победа данной команды в окончательном результате матча после того, как команда проигрывала во время какого-либо текущего счета, учитывается исключительно основное время матча. В случае формата встречи, где победитель выявляется в дополнительное время или в серии пенальти, ставка будет рассчитана как проигрыш.

- Ставки на суммарное общее число номеров на футболках игроков, забивших голы – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».

При расчете вышеуказанной ставки не учитываются игроки, забившие автогол. А номера футболок игроков, забивших больше одного гола, рассчитываются один раз.

- Ставки на забитые голы и результат матча.

Угадать забитые голы и результат матча. Предлагаются следующие варианты:

1. «Обе команды забьют гол и П1 (П1-Ничья)»
2. «Обе команды забьют гол и Ничья (П1-П2)»
3. «Обе команды забьют гол и П2 (Ничья-П2)»
4. «Тотал матча больше (меньше) заданного числа и П1 (П1-Ничья)»
5. «Тотал матча больше (меньше) заданного числа и Ничья (П1-П2)»
6. «Тотал матча больше (меньше) заданного числа и П2 (Ничья-П2)».

В «Линии» организатором могут быть предложены также ставки, включающие другие возможные исходы в матче.

- Ставки: сколько минут арбитр добавит в конце матча (тайма).

При расчете ставок на эти исходы учитывается:

- а) время, показанное резервным судьей на световом табло (минута).
- б) информация о добавленном времени (минуте), показанная на телеэкране.
- в) информация, предоставленная сайтами, указанными в таблице.

- Ставки: в матче (тайме) по количеству ударов в штангу/перекладину победит первая команда – «**П1**».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству ударов в штангу/перекладину будет зафиксирована ничья – «**X**».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству ударов в штангу/перекладину победит вторая команда – «**П2**».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству ударов в штангу/перекладину победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- Ставки: в матче (тайме) по количеству ударов в штангу/перекладину победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки: количество совершенных в матче (тайме) ударов в штангу/перекладину будет **больше (меньше)** предложенного значения тотала.

Удар в штангу/перекладину регистрируется в том случае, если после касания штанги/перекладины мяч остается в игре.

Удар в штангу не засчитывается в следующих случаях:

1. Если арбитр остановил игру до касания штанги/перекладины мячом.
2. Если мяч коснулся штанги/перекладины, и выкатился из поля (до выхода за пределы поля не коснулся какого-либо игрока или арбитра).
3. Если после касания штанги/перекладины был зафиксирован гол (после касания штанги или перекладины мяч не коснулся какого-либо игрока или арбитра, а сразу оказался в воротах).

Во всех остальных случаях удар в штангу/перекладину засчитывается.

Если мяч касается вертикальной штанги, затем горизонтальной перекладины, или наоборот - сначала касается перекладины, а затем штанги, или касается перекладины и штанги одновременно, считается, что мяч коснулся штанги/перекладины 1 (один) раз, если после первого касания мяч каким-либо образом не касался какого-либо игрока или арбитра.

- Ставки на число видеоповторов в матче (тайме): «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».

Видеоповтором считается ситуация, когда главный арбитр жестом показывает просмотр видеоповтора (руками изображает прямоугольник в воздухе) или направляется к экрану для видеоповторов.

Видеоповторами не считаются: появление на табло или экране сообщений “Проверка гола” (Goal Check/Гол Чек), “Проверка 11-метрового удара” (Penalty Check/Пенальти Чек), (а также сообщений обо всех проверках), поднятие главным арбитром руки к уху. Видеоповтором не считается также ситуация, когда арбитр обсуждает игровой эпизод с ассистентами.

- Ставки на тотал времени лидирования в счете первой (второй) команды (времени равного счета) в матче (тайме) - “**Тотал больше (меньше) числа тотала**”.

При расчете вышеуказанных ставок учитываются целые минуты. Например, если первая команда забила первый гол на 9-й минуте 26-й секунде, а вторая команда после этого сравняла счет на 12-й минуте 43-й секунде, то считается, что первая команда лидировала в счете 3 (три) минуты (минута гола, забитого первой командой - 10-я, а минута гола, забитого второй командой - 13-я). Время, компенсированное арбитром в конце тайма и матча, не учитывается.

- Ставки на тотал суммы минут забитых голов в матче (время забивания гола) - “**Тотал больше (меньше) числа тотала**”.

При расчете вышеуказанных ставок не учитывается время, компенсированное арбитром в конце матча и тайма. Например, если голы были забиты на 24-й минуте 15-й секунде, 47-й минуте 50-й секунде, 90+2-й минуте 15-й секунде и 90+4-й минуте 36-й секунде, то считается, что суммарное число тотала минут забитых голов составит $(25+48+90+90=253)$ минуты).

- Ставки: в матче (тайме) кто из выбранных игроков получит **красную (желтую)** карточку.
- Ставки на количество результативных передач, совершенных выбранными игроками: «**Тотал больше (меньше) выбранного значения тотала**».

Результативной передачей считается последнее касание мяча (передача, удар, который привел к передаче или любое другое касание), которое приводит к тому, что получивший мяч игрок забивает гол в ворота соперника без решающего касания мяча со стороны какого-либо игрока команды соперника. На официальном источнике результативная передача также может быть приписана игроку, принявшему участие в основной результативной передаче либо игроку, совершившему передачу перед игроком, совершившим результативную передачу, если действия последних имели особое значение в забивании гола.

Автоголы, напрямую совершенные (без передач) штрафные удары, голы, забитые напрямую угловым ударом, а также одиннадцатиметровые прямые удары не считаются результативной передачей. Результативной передачей также не считаются случаи, когда автор гола сам себе «совершает передачу», то есть ему удается забить гол в ворота противника в результате пробежки или дриблинга.

- Ставки, сделанные на исходы результативных передач, рассчитываются в соответствии с официальными источниками, указанными настоящим регламентом.
- Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) победит первая команда: «**П1**».

- - Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) победит вторая команда: «П2».
- - Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) будет зафиксирована ничья: «X».
- - Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) первая команда не проиграет: «1X».
- - Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) вторая команда не проиграет: «X2».
- - Ставки: по количеству совершенных ударов в створ в матче (тайме) не будет зафиксирована ничья «12».
- Ставки на количество ударов в створ, совершенных выбранными игроками: «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество ударов в створ, совершенных командами: «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество ударов в створ, совершенных командами индивидуально: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Ударом в створ (в матче, в тайме, со стороны команды, со стороны игрока) считается любая четкая попытка гола:

а) в результате которой мяч оказывается в воротах и засчитывается гол,

б) в результате которой мяч оказался бы в воротах, если бы вратарь не предотвратил забивание гола,

в) в результате которой мяч бы оказался в воротах, если бы его не остановил защитник (игрок команды соперника), который в этот момент находился позади вратаря, а у вратаря не было никакой возможности защитить ворота.

Удары, совершенные в штангу или перекладину, не считаются ударами в створ. Удар, который блокируется другим игроком, который не последний, а позади него находятся другие игроки, не считается ударом в створ.

- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) победит первая команда: «П1».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) победит вторая команда: «П2».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) будет зафиксирована ничья: «X».
- Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) первая команда не проиграет: «1X».
- - Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) вторая команда не проиграет: «X2».
- - Ставки: по количеству совершенных ударов в матче (тайме) не будет зафиксирована ничья: «12».
- Ставки на количество ударов, совершенных выбранными игроками: «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество ударов, совершенных командами: «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: на общее количество ударов, совершенных командами индивидуально: «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Ударом (в матче, в тайме, со стороны команды, со стороны игрока) считается любая намеренная попытка забить гол,

а) в результате которой мяч касается сетки ворот,

б) в результате которой мяч направился бы в сторону ворот, если бы вратарь не защитил ворота или игрок команды соперника, который в тот момент был последним игроком, не остановил бы его,

в) в результате которой мяч направляется в сторону ворот и блокируется защитником позади которого также находится (находятся) защитник (защитники) или вратарь,

г) в результате которой мяч бы прошел над воротами или сбоку от ворот если бы не был остановлен вратарем или любым другим игроком,

д) в результате которой мяч касается стойки ворот

е) в результате которой мяч проходит над воротами или сбоку от ворот, не касаясь какого-либо игрока.

- Ставки на сейвы.

Сейв в футболе – это момент, когда игрок атакующей команды наносит прямой удар в створ ворот, а вратарь ловит мяч или отбивает нанесенный удар. Ситуация, при которой мяч отбивает любой другой футболист защищающейся команды, не является сейвом. Если в основное время матча был назначен пенальти, и вратарь поймал или отбил одиннадцатиметровый удар, это считается сейвом.

- Ставки: число выходов на игровое поле медицинской бригады: **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**

В случае если для игрока или игроков одной и той же команды, или для игроков двух команд соперников одновременно на поле выходит более одной медицинской бригады, то считается, что медицинская бригада вышла на поле один (1) раз. *Например*, если в матче Англия – Италия 2 игрока команд соперников столкнулись, получили травмы и для этих игроков на игровое поле вышли их медицинские бригады, в этом случае считается, что количество выходов медицинской бригады на поле – 1 (один), или иначе говоря, в данном случае медицинская бригада вышла на поле 1 (один) раз.

В случае, если медицинская бригада оказывает медицинскую помощь игроку вне границ игрового поля, не считается, что медицинская бригада вышла на поле.

- Ставки на то, что после серии одиннадцатиметровых пенальти матч перейдет / не перейдет в раунд **«внезапной смерти»** (когда осуществляются 11 и более одиннадцатиметровых пенальти).

Если в матче не была назначена серия одиннадцатиметровых пенальти, то ставки, сделанные на вышеуказанный исход, будут рассчитаны с коэффициентом 1 (один).

- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки победит первая команда: **«П1».**
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки будет зафиксирована ничья: **«Ничья».**
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки победит вторая команда: **«П2».**
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки первая команда не проиграет: **«П1-Ничья».**
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки победит какая-либо из команд: **«П1-П2».**
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки вторая команда не проиграет: **«Ничья-П2».**
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки победит (не проиграет) первая команда с учетом форы: **«Фора 1».**
- Ставки: в матче (тайме) по количеству очков за карточки победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы: **«Фора 2».**

- Ставки: в матче (тайме) количество очков за карточки **больше (меньше)** предложенного значения тотала.
- Ставки: в матче (тайме) количество очков за карточки данной команды **больше (меньше)** предложенного значения тотала.
- Ставки: в матче (тайме) количество очков за карточки **четное (нечетное)** число.
- Ставки: кто из предложенных игроков будет лучшим нападающим чемпионата.

Лучшим нападающим чемпионата считается игрок, забивший наибольшее количество голов в основное время матча и в дополнительные периоды.

В случае, наличия в чемпионате имеется более одного игрока с наибольшим количеством забитых голов, лучший нападающий определяется по следующему приоритету:

1. Игрок, который на протяжении данного чемпионата осуществил наибольшее количество результативных передач.
2. Игрок, который на протяжении данного чемпионата забил наименьшее количество голов с пенальти.

В случае перехода действующего нападающего клубного чемпионата в другой клубный чемпионат, ставки на исход «Лучший нападающий чемпионата» рассчитываются следующим образом:

Если игрок принял участие более чем в половине всех матчей указанного клубного чемпионата, ставки, сделанные на этого игрока, остаются действительными и ставки рассчитываются согласно окончательному результату чемпионата. А в случае, если игрок не участвовал более чем в половине всех матчей указанного клубного чемпионата, то все ставки на исход «Лучший нападающий чемпионата», включая ставки на других игроков, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае полного совпадения вышеуказанных показателей игроков все игроки с соответствующими показателями считаются нападающими, и сделанные на них ставки рассчитываются как выигранные.

В случае, если из-за отсутствия информации о прерывании матча прием онлайн (On-Line) ставок не был приостановлен, и ставки были приняты после фактического прерывания матча, все такие ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Фактическое время прерывания матча, по официальной информации, фиксируется в режиме реального времени, а ставки, сделанные после этого времени, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Например, если по официальной информации матч был прерван во втором тайме на 75:46 минуте, но из-за отсутствия информации ставки принимались до 78:29 минуты матча, то в этом случае, фактическое время прерывания матча фиксируется в реальном времени (например, на 75:46 минуте матча в реальном времени было 22:46:00), а все ставки, сделанные после этого времени, рассчитываются с коэффициентом «1». (один).

В спорных ситуациях, когда в ставке или ставках на исходы матча и статистику матча, сделанных в реальном времени в одно и то же время, отличаются зафиксированные минуты игрового времени матча, то игровое время, зафиксированное в ставке, сделанной на исход матча, берется за основу.

Источники, являющиеся основанием для расчета вышеуказанной ставки, указаны в соответствии с приоритетом. Если ни из одного из этих источников не становится известен исход данной ставки, то ставки на вышеуказанные исходы рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Если показанное добавленное время (минута) и фактическое сыгранное время отличаются, то при расчете ставки учитывается показанное время.

Если информация о добавленном времени (минуте), показанная на телеэкране или резервным судьей на световом табло, в дальнейшем по каким-либо причинам изменяется (добавляется или уменьшается), то ставки на исходы данного события рассчитываются по первоначальной информации.

За основу расчета результатов футбольных матчей (за исключением ставок «Какая команда начнет игру с центра поля» и «Сколько минут добавит арбитр в конце матча (тайма)») принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Футбольный матч (продолжительностью 90 минут), который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 70 минут.

Матч продолжительностью 20 минут, который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если 16-я минута матча уже была начата, а матч продолжительностью 24 минуты, который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если 19-я минута матча уже была начата.

Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в футбольных матчах, которые будут предложены организатором в Линии.

4.9. Ставки на Хоккей с шайбой

Ставки на исходы матчей по хоккею с шайбой принимаются на основное время если иное не было указано Организатором. Также могут предлагаться ставки на дополнительное время (овертайм) и на серии буллитов. При расчете ставок, сделанных на исходы, предложенные для основного времени, не учитывается результат, зафиксированный в дополнительное время (овертайм) и в серии буллитов. Кроме основного формата проведения матча по хоккею с шайбой: 3 периода, каждый из которых длится 20 минут, также матчи могут проводиться в следующих форматах: (3x5), (3x7), (3x10), (3x15), 3 периода, каждый из которых длится 5 минут, 7 минут, 10 минут, 15 минут соответственно.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по хоккею с шайбой:

- В матче (периоде) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (периоде) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».

- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: общее количество голов в матче (периоде) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки: кто будет победителем матча.

При расчете ставок на данный исход учитываются также результаты, зафиксированные в овертайме (серии буллитов).

Возможны чемпионаты или турниры, где после ничьей в основное время матча сразу начнется серия буллитов, без переноса матча в овертайм. А также, исходя из требований проведения данного чемпионата или турнира, овертайм может длиться до тех пор, пока какая-либо из команд не добьется успеха.

Возможно также, что после ничьей в основное время матча команды завершат игру в ничью. В данном случае, если организатором в Линии предложен исход «Исход (с ОТ и булл.)», он рассчитывается с коэффициентом «1» (один).

- Ставки на финальный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в окончательном результате матча, по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки: в матче данная команда одержит волевою победу или нет.

Волевой считается победа данной команды в окончательном результате матча после того, как команда проигрывала во время какого-либо текущего счета, учитывается исключительно основное время игры. В случае выявления победителя в овертайме или в серии буллитов, ставка будет рассчитана как проигрыш.

- Ставки на то, что первая (вторая) команда забьет (не забьет) гол.
- Ставки на то, что обе команды забьют (не забьют) гол.
- Ставки: какая команда забьет (никто не забьет) первый (второй или следующий) гол в матче.
- Ставки на очки, набранные игроком.

В хоккее с шайбой набранные игроком очки равны сумме забитых им голов и количеству проведенных им голевых передач в данном матче.

Если в атаке, завершившейся голом, приняли участие несколько игроков, всем этим игрокам могут быть начислены очки.

Для расчета ставок на очки, набранные игроками, за основу принимается информация, размещенная на официальном сайте данного чемпионата или турнира.

- Ставки на забитые голы и результат матча.

Угадать забитые голы и результат матча. Предлагаются следующие варианты:

1. «Тотал игры больше (меньше) указанного числа и П1 (П1-Х)».
2. «Тотал игры больше (меньше) указанного числа и ничья (П1-П2)».
3. «Тотал игры больше (меньше) указанного числа и П2 (Х-П2)».

- Ставки на сравнительную эффективность периодов.

В каком периоде будет забито больше голов.

- Ставки: победитель матча определится в овертайме (в серии буллитов).
- Ставки на количество 2-минутных штрафов в матче.

При расчете ставок на данный исход учитывается не количество двухминутных штрафов, а их общее время.

Например, в матче было зафиксировано 5 (пять) двухминутных штрафов: 2 двухминутных штрафа получила первая команда и 3 двухминутных штрафа – вторая команда. В этом случае при расчете ставок на двухминутные штрафы учитывается, что первая команда имела штраф в 4 минуты (2x2), а вторая – 6 минут (2x3).

- Ставки на количество бросков в ворота во время матча.
- Ставки на число видеоповторов в матче "**Тотал больше (меньше) значения тотала**".

При расчете ставок, совершенных на число видеоповторов, учитываются все видеоповторы, независимо от инициатора.

- Ставки на то, что в матче будет (не будет) зарегистрирована сухая победа.
- Ставки на то, что в матче первая (вторая) команда одержит сухую победу.

Сухой победой считается победа одной из команд, при которой команда-победитель не пропустила ни одного гола в свои ворота.

- Ставки на то, что во всех периодах, общее количество забитых командами голов по отдельности будет больше (меньше) значения тотала.
- Ставки на то, что первая (вторая) команда выиграет хотя бы в одном периоде матча.
- Ставки на то, что первая (вторая) команда не проиграет ни в одном периоде матча.
- Ставки на то, что первая (вторая) команда выиграет во всех периодах матча.
- Ставки на то, что хотя бы один из периодов матча окончится ничьей.
- Ставки на то, что все периоды матча закончатся ничьей.
- Ставки на то, что в указанный временной промежуток победит первая (вторая) команда.
- Ставки на то, что в указанный временной промежуток будет зарегистрирована ничья.
- Ставки на то, что в указанный временной промежуток обе команды забьют.
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в установленный временной промежуток: **тотал больше (меньше) значения тотала**.

Матч по хоккею с шайбой, проводимый в формате (3x20), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50 минут. Ставки, сделанные на исходы «Исход (с ОТ и булл.)» прерванных при равном счете и считающихся состоявшимися матчей по хоккею с шайбой, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Матчи по хоккею с шайбой, проводимые в форматах (3x5), (3x7), (3x10), (3x15), которые были прерваны и в течение 8 часов не были продолжены или не были завершены, считаются состоявшимися, если было сыграно не менее 12 минут, не менее 17 минут, не менее 24 минут и не менее 36 минут соответственно. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Для расчета результатов матчей по хоккею с шайбой за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице (за исключением «Ставок на очки, набранные игроком»).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие исходы, возможные в матче по хоккею с шайбой, которые будут предложены организатором в Линии.

4.10. Ставки на Баскетбол

Основное время матчей в баскетболе составляет **40** или **48 минут** (4 четверти, каждая из которых длится 10 или 12 минут соответственно) чистого игрового времени, в зависимости от требований проводимого чемпионата или турнира. Ставки на баскетбольные матчи рассчитываются с учетом результатов, зарегистрированных во время дополнительного времени (экстра-тайма), если иное (Основное время) не указано Организатором в Линии. Если матч завершается ничьей, дополнительное время не разыгрывается, исходя из требований проводимого чемпионата или по какой-либо другой причине, и если в Линии не был предложен исход матча «**Ничья**», то ставки на исход матча «**П1**» и «**П2**» рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Исходя из требований проводимого чемпионата или турнира, после окончания ответного матча может быть назначено дополнительное время (экстра-тайм) для определения победителя. В таких случаях при расчете ставок на исходы ответного матча не учитываются результаты, зафиксированные в дополнительное время.

Баскетбольные матчи могут проводиться в формате **3x3**. Матчи, проводимые в данном формате, длятся 10 минут или до тех пор, пока кто-либо из команд не наберет 21 очко. При расчете ставок на исходы матчей учитываются также результаты, зарегистрированные в дополнительное время. При проведении матчей в подобном формате в Линии организатором делается специальная отметка о формате проведения матча. Если в матче формата **3x3** в составе одной из команд остаются два игрока из-за дисквалификации, травмы или выхода из игры одного из игроков, то матч прерывается и считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Матчи в формате (3x3) (в каждой команде по 3 игрока) могут также проводиться без ограничений по времени в зависимости от требований проводимого первенства или турнира. В этом случае играют два тайма: в каждом по 25 очков. То есть, в первом тайме побеждает команда, набравшая 25 очков, а в матче – команда, набравшая 50 очков и имеющая над соперником преимущество не менее чем в 2 очка. При счете 49:49 матч продолжается до тех пор, пока одна из команд не достигнет преимущества минимум в 2 очка над соперником.

Матчи также проводятся в следующем формате: две половины, каждая из которых длится 20 минут и четыре четверти, каждая из которых длится 8 минут.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по баскетболу:

- В матче (включая эстра-тайм) выиграет первая команда – «**П1**»
- В матче (включая эстра-тайм) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (тайме, четверти) будет ничья – «**Ничья**» (X).

- В матче (тайме, четверти) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (тайме, четверти) первая команда не проиграет – «1Х».
- В матче (тайме, четверти) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (тайме, четверти) вторая команда не проиграет – «Х2».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество очков, набранных командами в матче (тайме, четверти) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой в матче (тайме, четверти) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество очков, набранных командами в матче (тайме, четверти) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на то, будет (не будет) дополнительное время (экстра-тайм).
- Ставки на то, какая из команд первой (последней) наберет очки.
- Ставки на то, какая из команд совершит первое (последнее) нарушение.
- Ставки на то, какая из команд выиграет первый подбор.
- Ставки на то, какая из команд совершит первый (последний) 2-очковый бросок.
- Ставки на то, какая из команд совершит первый (последний) 3-очковый бросок.
- Ставки на то, какая из команд совершит первый (последний) штрафной бросок.
- Ставки на исход «**Победа с преимуществом**».

Предугадать, какая из команд выиграет и с каким преимуществом. *Например, «П1 с преимуществом от 1 до 2 баллов».*

- Ставки на то, какая из команд первой наберет предложенное количество очков в матче (тайме, четверти).
- Ставки на зарегистрированное количество очков и результат матча.

Следует предугадать зарегистрированные очки и результат игры. Предлагаются следующие исходы:

1. Тотал больше (меньше) значения тотала и «П1».
 2. Тотал больше (меньше) значения тотала и «П2».
- Ставки на результат первой половины и всего матча.

Предлагается угадать одновременно результат первой половины и всего матча. Возможны следующие 6 вариантов:

«П1П1» – победа первой команды в первой половине и в матче.

«П1П2» – победа первой команды в первой половине и победа второй команды в матче.

«НП1» – ничья в первой половине и победа первой команды в матче.

«НП2» – ничья в первой половине и победа второй команды в матче.

«П2П1» – победа второй команды в первой половине и победа первой команды в матче.

«П2П2» – победа второй команды в первой половине и в матче.

- Ставки: какой тайм (четверть) будет наиболее результативным.

Предлагается угадать, в каком тайме (четверти) будет зафиксировано больше очков.

В случае, если очки в тайме (двух, трех или четырех четвертях) равны, ставки, совершенные на данный тайм (четверти), рассчитываются с коэффициентом "1" (один). Например, совершена ставка на то, что самой результативной будет вторая четверть. Матч завершился со следующим счетом: 59:41 (10:16, 20:6, 18:8, 11:11). Очки первой, второй и третьей четвертей равны 26 очкам, следовательно ставки, совершенные на первую, вторую и третью четверти подлежат расчету с коэффициентом "1" (один), а ставки, совершенные на четвертую четверть, проиграны, поскольку в четвертой четверти зафиксировано 22 очка.

- Ставки: тотал самой результативной (самой нерезультативной) четверти больше (меньше) значения тотала.

Расчет проводится по принципу расчета ставок, совершенных на самый результативный тайм (четверть).

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «**Фора 1**».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «**Фора 2**».
- Ставки на общее число подборов, совершенных командами в матче (тайме, четверти) - «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее число подборов, совершенных каждой командой в матче (тайме, четверти) - «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов в нападении выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «**Фора 1**».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов в нападении выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «**Фора 2**».
- Ставки на общее число подборов в нападении, совершенных командами в матче (тайме, четверти) - «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов в защите выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «**Фора 1**».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству подборов в защите выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы - «**Фора 2**».
- Ставки на общее число подборов в защите, совершенных командами в матче (тайме, четверти) - «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».

Командные подборы (не засчитанные какому-либо игроку) также учитываются при расчете ставок на исходы по подборам.

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству передач выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «**Фора 1**».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству передач выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «**Фора 2**».
- Ставки на общее число передач, совершенных командами в матче (тайме, четверти) - «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее число передач, совершенных каждой командой в матче (тайме, четверти) - «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству фолов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - «**Фора 1**».
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству фолов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - «**Фора 2**».
- Ставки на общее число фолов, совершенных командами в матче (тайме, четверти) - «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».

- Ставки на общее число фолов, совершенных каждой командой в матче (тайме, четверти) - **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**

Командные фолы (не засчитанные какому-либо игроку) не учитываются при расчете ставок на исходы по фолам.

- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству потерь мяча выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - **«Фора 1».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству потерь мяча выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - **«Фора 2».**
- Ставки на общее число потерь мяча, понесенных командами в матче (тайме, четверти) - **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- Ставки на общее число потерь мяча, понесенных каждой командой в матче (тайме, четверти) - **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству блок-шотов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - **«Фора 1».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству блок-шотов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - **«Фора 2».**
- Ставки на общее число блок-шотов, совершенных командами в матче (тайме, четверти) - **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- Ставки на общее число блок-шотов, совершенных каждой командой в матче (тайме, четверти) - **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству тайм-аутов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы - **«Фора 1».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству тайм-аутов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы - **«Фора 2».**
- Ставки на общее число тайм-аутов, осуществленных командами в матче (тайме, четверти) - **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- Ставки на общее число тайм-аутов, осуществленных каждой командой в матче (тайме, четверти) - **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству 3-очковых (2-очковых) бросков выиграет первая команда - **«П1».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству 3-очковых (2-очковых) бросков будет ничья- **«Ничья» (X).**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству 3-очковых (2-очковых) бросков выиграет вторая команда - **«П2».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству 3-очковых (2-очковых) бросков выиграет первая команда с учетом форы - **«Фора 1».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству 3-очковых (2-очковых) бросков выиграет вторая команда с учетом форы - **«Фора 2».**
- Ставки на общее число 3-очковых (2-очковых) бросков, осуществленных командами в матче (тайме, четверти) - **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- Ставки на общее число 3-очковых (2-очковых) бросков, осуществленных каждой командой в матче (тайме, четверти) - **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству реализованных штрафных бросков (в результате которого мяч оказался в корзине) выиграет первая команда с учетом форы - **«Фора 1».**
- Ставки: в матче (тайме, четверти) по количеству реализованных штрафных бросков (в результате которого мяч оказывается в корзине) выиграет вторая команда с учетом форы - **«Фора 2».**
- Ставки на общее число реализованных штрафных бросков (в результате которого мяч оказывается в корзине) в матче (тайме, четверти) - **«Тотал больше (меньше) значения тотала».**

- Ставки на общее число реализованных штрафных бросков (в результате которого мяч оказывается в корзине), осуществленных каждой командой в матче (тайме, четверти) - «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на одинаковые очки хотя бы в двух четвертях.

Предлагается сделать ставку на то будет ли общая сумма набранных командами очков одинаковой хотя бы в 2-х четвертях игры. Предлагаются следующие варианты ставок:

1. **Одинаковые очки хотя бы в двух четвертях: Да** — общая сумма набранных командами очков будет одинаковой хотя бы в 2-х четвертях игры.
2. **Одинаковые очки хотя бы в двух четвертях: Нет** — общая сумма набранных командами очков не будет одинаковой ни в одной четверти.

Предположим, что счет 1-ой четверти 25:30, а счет второй четверти 22:33. В этом случае ставка будет рассчитана выигрышем, потому что общая сумма очков и в первой, и во второй четвертях является одним и тем же числом, то есть 55: ($25+30 = 55$) и ($22+33 = 55$).

Официальные сайты турниров и чемпионатов, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по баскетболу.

Баскетбольный матч (длительностью в 48 минут), который был прерван и не был продолжен или завершен в течение 24 часов, считается состоявшимся, если было сыграно по меньшей мере 40 минут.

Баскетбольный матч длительностью в 40 минут, который был прерван и не был продолжен или завершен в течение 24 часов, считается состоявшимся, если было сыграно по меньшей мере 35 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. При равном счете исходы на «П1» и «П2» в прерванных и состоявшихся матчах рассчитываются с коэффициентом один «1», если в Линии не был предложен исход «Ничья». Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Матч, проводимый в формате (2x20) (2 половины, каждая продолжительностью в 20 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 35 минут.

Матч, проводимый в формате (4x8) (4 четверти, каждая продолжительностью в 8 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 27 минут. В случае прерывания или переноса матча, проводимого в формате (3x3) (продолжительностью в 10 минут), ставки, сделанные на его исходы, остаются в силе до завершения турнира или первенства, в рамках которого он проводится. Если матч был прерван, не продолжился или не был завершен до окончания турнира или первенства, он считается состоявшимся если было сыграно не менее 8 минут.

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

В баскетболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.11. Ставки на Теннис

Заранее объявленный формат проведения теннисного матча может быть изменен перед матчем (*Например*, в одиночном матче, вместо решающего третьего сета разыгрывается супер тай-брейк, или вместо 5 сетов – 3 сета). В таких случаях ставки на исходы «П1» и «П2» и сетов подлежат расчету по окончательному результату, а все остальные ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Если в начавшемся теннисном матче один из теннисистов (одна из пар) по какой-либо причине дисквалифицируется, отказывается играть или не в состоянии продолжить игру, матч преждевременно заканчивается, то ставки на исходы матча рассчитываются следующим образом:

Ставки (в том числе ставки, сделанные на статистические данные), исходы которых на момент прерывания матча становятся однозначно известны, исходя из формата проведения матча, считаются состоявшимися и подлежат расчету. Остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Например, теннисист (пара) отказывается продолжить игру при счете 4:4 (15:0). В этом случае ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2», «Тотал больше (меньше) 10.5», «Тотал больше (меньше) 12.5», «Фора 1 (+1.5)», «Фора 2 (-1.5)», «Фора 1 (-1.5)», «Фора 2 (+1.5)» первого сета, рассчитываются с коэффициентом «1» (один), также, как и исходы «П1» и «П2», «Тотал больше (меньше) 21.5», «Фора 1 (+3.5)», «Фора 2 (-3.5)», «Фора 1 (-3.5)», «Фора 2 (+3.5)» матча. Ставки, сделанные на «Чет/Нечет» тотала матча и сета, также подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). А ставки, сделанные на «Тотал больше (меньше) 6.5», «Тотал больше (меньше) 7.5», «Тотал больше (меньше) 8.5», «Фора 1 (+2.5)», «Фора 2 (-2.5)», «Фора 1 (-2.5)», «Фора 2 (+2.5)» первого сета подлежат расчету, также как и ставки на исходы с 1-го по 8-й геймы. Ставки, сделанные на «П1» и «П2» 9-го гейма первого сета, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один), а ставки, сделанные на «П1» и «П2» первого очка 9-го гейма подлежат расчету.

Если в теннисном матче решающий сет разыгрывается как «Супер тай-брейк», то фора и тотал данного сета рассчитываются в очках, а при расчете форы и тотала игры сет «Супер тай-брейк» рассчитывается как один гейм. То есть сет считается завершенным со счетом 1:0 или 0:1.

Например, матч закончился со счетом 6:3, 4:6 и 5:10, третий, решающий сет был сыгран как «Супер тай-брейк», в этом случае при расчете ставок на исход матча окончательный счет матча считается 6:3, 4:6 и 0:1, то есть количество геймов будет 20.

Тай-брейк, разыгрываемый в конце сета, также рассчитывается как один гейм (*Например*, тай-брейк, разыгрываемый в сете после счета 6:6, считается 13-м геймом данного сета, сет заканчивается со счетом 6:7 или 7:6).

Если до начала матча одна из сторон отказывается участвовать в игре, то ставки на все исходы этого матча подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). В командных турнирах, когда имена соперников указаны под названиями команд (стран) (*Например*, Испания-Швейцария), если происходит замена теннисиста (пары) (предварительно заявленного игрока или пары, для которых и предлагались ставки), ставки на все исходы данного матча остаются в силе.

Ставки, предлагаемые на исходы теннисных матчей:

- В матче (сете, гейме) победит первый теннисист (пара) – «П1».
- В матче (сете, гейме) победит второй теннисист (пара) – «П2».
- В матче (сете) победит (не проиграет) первый теннисист (пара) с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (сете) победит (не проиграет) второй теннисист (пара) с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее число геймов в матче (сете) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

- Ставки: общее число геймов в матче (сете) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на результат первого сета и всего матча.

Угадать одновременно результат первого сета и всего матча. Возможны следующие 4 варианта:

«**П1П1**» – победа первого теннисиста (пары) и в первом сете, и во всем матче.

«**П1П2**» – победа первого теннисиста (пары) в первом сете и победа второго теннисиста (пары) в матче.

«**П2П1**» – победа второго теннисиста (пары) в первом сете и победа первого теннисиста (пары) в матче.

«**П2П2**» – победа второго теннисиста (пары) и в первом сете, и во всем матче.

- Ставки на финальный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в окончательном результате матча (сета), по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки: тай-брейк будет (не будет).
- Ставки: кто заработает следующее очко.
- Ставки: теннисист (пара) дойдет до определенного раунда соревнования (четвертьфинал, полуфинал, финал и т.д.) или займет какое-либо место (займет 3-е место, 4-е место и т.д.).

Если прохождение теннисиста в следующий раунд в дальнейшем аннулируется по каким-либо причинам, то данное обстоятельство не учитывается, и не происходит перерасчет ставок.

Ставки, совершенные на прохождение в следующий раунд, остаются в силе, если меняется заранее объявленная очередность игр.

В теннисном турнире, если заявленный на игру теннисист (пара) не начинает свое выступление по любой причине (повреждение, отказ, дисквалификация и т.д.), то ставки, совершенные на прохождение данного теннисиста (пары) в следующий раунд, а также ставки на его (их) статистические данные в рамках данного турнира, подлежат расчету с коэффициентом “1” (один), а если теннисист (пара) начинает выступление в турнире, однако в дальнейшем выбывает из турнира по какой-либо причине (повреждение, отказ, дисквалификация и т.д.), то ставки, совершенные на прохождение теннисиста (пары) в следующий раунд считаются проигрышными, поскольку теннисист (пара) не достиг указанного результата- не вышел в следующий раунд.

В этом случае ставки, совершенные на статистические данные теннисиста (пары), относящиеся к турниру, остаются в силе и подлежат расчету. Ставки, совершенные на прохождение теннисиста (пары) в следующий раунд, а также ставки, совершенные на статистические данные теннисиста (пары) в турнире, подлежат расчету с коэффициентом “1” (один), если они были совершены после фактического выбывания теннисиста (пары) из турнира.

- Ставки на общее число тай-брейков в матче: Тотал **больше (меньше)** значения тотала.

При расчете ставок на вышеуказанный исход учитываются только тай-брейки, разыгрываемые в конце сетов, при счете 6:6 (до 7 очков). В некоторых турнирах, исходя из правил проведения матча, тай-брейк, разыгранный в решающем сете (до 10 очков), также учитывается при расчете ставок на общее число тай-брейков. Независимо от формата проведения турнира, супер тай-брейк, сыгранный

вместо решающего сета (тай-брейк до 10 очков), не учитывается при расчете ставок, совершенных на общее число тай-брейков.

Для расчета результатов теннисных матчей за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

В случае неверно указанного типа покрытия, несоответствия места проведения или названия какого-либо турнира, указанных в Линии организатором, ставки на исход матча остаются в силе.

Штрафные очки (очко), присужденные арбитром одному из соперников (пар), учитываются при расчете ставок.

Например, при счете (6:4), (3:2), (0:40) судья присудил 1 штрафное очко второму теннисисту и счет стал (6:4), (3:3). В этом случае считается, что 6-й гейм 2-го сета выиграл второй теннисист.

В случае, когда кому-либо из участников (пар) присуждается штрафное очко или очки, считается, что теннисист (пара), заработавший штрафное очко, получает минимальное количество очков гейма, которое на данный момент необходимо для победы в текущем гейме.

Если для расчета ставок, сделанных на исход/исходы события, в официальном источнике/источниках, которыми руководствуется Организатор, отсутствует информация, чтобы определить исход/исходы события, то ставки, сделанные на данные исходы, спустя 24 часа после завершения матча подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Если матч был отложен или прерван, то ставки на его исходы остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого он проводился.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в теннисных матчах, которые будут предложены организатором в Линии.

4.12. Ставки на Волейбол и Пляжный Волейбол

В волейбольном матче разыгрываются от 3 до 5 сетов. В матче выигрывает команда, одержавшая победу в трех сетах, а в сете – команда, первой набравшая 25 очков (в 5-ом заключительном сете – 15 очков) и имеющая преимущество над соперником минимум в 2 очка. При счете в сете 24:24, а в финальном сете 14:14, сет продолжается до тех пор, пока в текущем счете сета или финального сета одна из команд не достигнет преимущества в 2 очка над соперником. Максимальный счет, при котором сет будет считаться завершенным, не предусмотрен, сет продолжается до тех пор, пока одна из команд в сете не достигнет преимущества в два очка. Матчи могут проводиться также и в другом формате, где разыгрываются от 2 до 3 сетов.

В волейболе во время плей-оффа (Play-off), когда игры завершаются с одинаковым счетом в пользу разных команд (*Например*, в первой игре счет был 3:2 в пользу 1-ой команды, а в ответной игре – 2:3 в пользу 2-ой команды), разыгрывается один дополнительный сет – «**Золотой сет**» (в «**Золотом сете**» выигрывает команда, первой набравшая 15 очков). При счете 14:14 в «**Золотом сете**» матч продолжается до тех пор, пока одна из команд не достигнет преимущества в 2 очка над соперником. Победитель «**Золотой сет**» переходит в следующий тур. Результаты, зарегистрированные в «**Золотом сете**», не учитываются при расчете ставок на исходы ответного матча.

Ставки, сделанные в момент счета, который одна из команд решила оспорить, взяв челлендж (видеоповтор), не подлежат расчету с коэффициентом 1.

В матчах по пляжному волейболу разыгрываются от 2 до 3 сетов. В матче выигрывает команда, одержавшая победу в 2-х сетах, а в сете – команда, которая первой наберет 21 очко (в 3-ем заключительном сете – 15 очков), имея преимущество над соперником минимум в 2 очка. Если в сете

счет составляет 20:20 (в 3-ем заключительном сете – 14:14), то сет (3-ий заключительный сет) продолжается до тех пор, пока одна из команд не достигнет преимущества над соперником в 2 очка.

В волейбольных и пляжных волейбольных матчах во время игры возможно изменение формата игры (*Например*, сет, который должен был быть разыгран до 25 очков, разыгрывается до другого количества очков). В подобных случаях в Линии организатором заранее делается специальная отметка о вероятности возможного изменения формата проведения игры.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по волейболу и пляжному волейболу:

В волейболе и пляжном волейболе Форa и Тотал рассчитываются по очкам, за исключением «Форы по сетам» и «Тотала по сетам», которые рассчитываются по количеству:

- В матче (сете) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (сете) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (сете) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Форa 1**».
- В матче (сете) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Форa 2**».
- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Форa 1**».
- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Форa 2**».
- Ставки на общее количество очков, набранных обеими командами в матче (сете) – «**Тотал больше(меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой в матче (сете) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество очков, зарегистрированных в матче (сете) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки в сете на исход «**Победа с преимуществом очков**».

Предлагается предугадать, какая из команд выиграет сет и с каким предлагаемым преимуществом очков (*Например*, «Победа 1-ой команды с преимуществом в 7-8 очков»).

- Ставки на то, какая из команд в матче (сете) наберет предложенное очко.

Например, во 2-ом сете 24 очко выиграет первая (вторая) команда.

- Ставки на результат первого сета и всего матча.

Предлагается предугадать одновременно результат первого сета и всего матча.

Возможны следующие 4 варианта:

«**П1П1**» - победа первой команды и в первом сете, и в матче.

«**П1П2**» - победа первой команды в первом сете, и победа второй команды в матче.

«**П2П1**» - победа второй команды в первом сете, и победа первой команды в матче.

«**П2П2**» - победа второй команды и в первом сете, и в матче.

- Ставки на окончательный результат матча (сета).

Предлагается выбрать точный счет, зарегистрированный в окончательном результате матча (сета) в соответствии с предложенными в Линии вариантами.

- Ставки на то, что в матче (сете) по количеству эйсов победит первая команда: «П1».
- Ставки на то, что в матче (сете) по количеству эйсов будет зарегистрирована ничья: «Х»
- Ставки на то, что в матче (сете) по количеству эйсов победит вторая команда: «П2».
- Ставки на, что в матче (сете) по количеству совершенных эйсов победит (не проиграет) первая команда с учетом форы: «**Фора 1**».
- Ставки на то, что в матче (сете) по количеству совершенных эйсов победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы: «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество эйсов, совершенных командами в матче (сете): «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на количество эйсов, совершенных командами индивидуально в матче (сете): «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество блоков в матче (сете): «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество ошибок при подачах: «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на количество очков, набранных в матче (сете) игроками индивидуально: «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».

Официальные сайты турниров и чемпионатов, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по волейболу и пляжному волейболу. В отдельных случаях, когда на основе информации, имеющейся на официальном сайте, не становится ясным исход предложенной ставки (на официальном сайте отсутствует необходимая информация), при расчете ставок за основу берутся видеозаписи матчей.

Матч по волейболу или пляжному волейболу, который был прерван и не был продолжен или завершен в течение 24 часов, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету (*Например*, матч был прерван во втором сете, и игра считается несостоявшейся, но первый сет, который был разыгран полностью, состоялся, и ставки на исходы первого сета подлежат расчету), а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

В волейболе и пляжном волейболе также принимаются ставки и на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.13. Ставки на Авто-мотогонки

Ставки могут быть предложены на следующие виды автогонок: Формула 1, Индикар, Мотоспорт, NASCAR, ралли и т.д. В авто-мотогонках ставки принимаются на основе официальных классификаций международных Автомобильных и Мотоциклетных Федераций. Гонки проводятся в следующих двух форматах: чемпионат гонщиков и чемпионат конструкторов. Ставки могут предлагаться на гонщиков и конструкторов как по отдельности, так и парами или группами. Например, кто из них займет более высокую позицию в турнирной таблице по официальным правилам, установленным спортивным организатором.

Ставки, предлагаемые на исходы автогонок:

- Ставки: кто из указанных гонщиков станет победителем гонки.

Гонка считается начавшейся после подачи стартового сигнала. Гонщик, не прошедший прогревочный круг или не стартовавший (фактически находясь на трассе) по какой-либо причине, считается принявшим участие и выбывшим из гонки. Прогревочный круг входит в гонку.

Если гонщик участвовал в квалификационном раунде, но не стартовал в гонке, все ставки, сделанные на квалификационный раунд, остаются в силе и подлежат расчету в соответствии с официальным протоколом, а ставки, сделанные на гонку, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

- Ставки: кто из указанных гонщиков выиграет квалификационный раунд.

Исходы «Победитель квалификационного раунда» и «Победитель гонки» считаются взаимосвязанными исходами и поэтому не могут быть включены в одну экспресс-ставку в соответствии с пунктом 4.4 настоящего Регламента.

Ставки, сделанные на квалификационный раунд гонщика, подлежат расчету, если гонщик начинает свое соревнование в квалификационной гонке. Ставки рассчитываются на основе фактически зарегистрированных результатов. Штрафные очки (штрафные секунды), набранные после окончания квалификационного забега, и (или) изменения стартовых позиций в следующей основной гонке не являются основанием для перерасчета ставок, сделанных на квалификационный раунд.

- Ставки: кто из указанных двух гонщиков займет более высокое место в гонке.

Если оба гонщика выбыли из гонки, победителем пары становится гонщик, проехавший больше кругов. Если оба гонщика проехали одинаковое количество кругов, ставки на вышеуказанный исход будут рассчитаны с коэффициентом «1» (один).

- Ставки: кто из указанных гонщиков займет любое место с 1-го по 3-е (призовые места).
- Ставки: кто из указанных гонщиков займет любое место с 1-го по 6-е.
- Ставки: кто из указанных гонщиков займет любое место с 1-го по 10-е.
- Ставки: у кого из указанных гонщиков будет зарегистрирован самый быстрый круг.
- Ставки: кто из указанных гонщиков проедет самый быстрый круг и станет победителем гонки.
- Ставки: кто из указанных гонщиков первым выйдет из гонки.
- Ставки: кто из указанных гонщиков будет классифицирован.

Классифицированными считаются гонщики, преодолевшие не менее 90% дистанции гонки. Для каждой гоночной трассы это может быть определенное, отличающееся друг от друга, количество кругов, которое зависит от длины круга гоночной трассы. Основанием для расчета ставок на классификацию гонщиков являются результаты, размещенные на официальных сайтах, которые публикуются после гонки.

- Ставки: кто из указанных гонщиков первым совершит пит-стоп (Pit-stop).
- Ставки: какой из указанных болидов выиграет гонку.
- Ставки: оба болида из одной команды попадут в тройку (шестёрку, десятку) лучших.
- Ставки: какой из указанных болидов первым покинет гонку.
- Ставки: какой из указанных болидов проедет самый быстрый круг.
- Ставки: какой из указанных болидов победит в квалификационном раунде.
- Ставки: оба болида из одной команды будут классифицированы.
- Ставки: какой из указанных национальностей будет победитель гонки.
- Ставки: «Сейфти Кар» (Safety car) выйдет на гоночную трассу.

При расчете ставок, сделанных на вышеуказанный выход, учитывается только выход реальной сейфти кар на трассу.

- Ставки на количество классифицированных гонщиков – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки: во сколько секунд будет разница между 1-м и 2-м местом – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки: с какой из заданных позиций стартует победитель гонки.
- Ставки: из заданных команд сколько будет классифицированных гонщиков (ноль, один или два).
- Ставки на очки команд по отдельности – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.

Ставки на очки команд по отдельности считаются действительными, если не менее 90% заранее объявленных гонок проведено в полном объеме. Исключение составляют спринтерские гонки. В случае смены водителя ставки указанного типа остаются в силе. Ставки, признанные недействительными, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Для расчета результатов авто-мотогонок за основу берутся представленные в таблице официальные веб-сайты руководящего органа данного вида спорта. Предварительные результаты, представленные на этих веб-сайтах, не являются основой для расчета ставок.

В случае возникновения спорных ситуаций, возникающих из-за отсутствия информации на официальных веб-сайтах, за основу для расчета ставок на «Победителя гонки» (победителя), «Призовое место» принимается факт награждения гонщика или гонщиков.

Авто-мотогонка или любая квалификационная гонка, которая была прервана из-за погодных условий или по любой другой причине и не продолжена или не завершена в течение 24 часов, считается не состоявшейся. Исходы прерванных или несостоявшихся матчей, которые уже стали однозначно известны на момент прерывания и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки также принимаются на другие возможные исходы авто-мотогонок, которые будут предложены Организатором

4.14. Ставки на Бейсбол

В бейсбольном матче разыгрывается 9 иннингов (периодов). При расчете ставок на финальный результат бейсбольных матчей учитываются также результаты, зафиксированные в дополнительном послематчевом иннинге (иннингах). Если матч завершается ничьей и не разыгрывается дополнительный иннинг (иннинги), или в результате разыгранных исхода из требований данного турнира дополнительных иннингов вновь фиксируется ничья, то ставки на «П1», «П2» подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Согласно закону Mercy Rule, бейсбольный матч может закончиться досрочно. В таких случаях матч считается состоявшимся с результатом, зафиксированным на момент остановки, и все ставки рассчитываются с учетом результата, зафиксированного на момент остановки. (Закон Mercy Rule действует, когда одна из команд-участниц получает значительное преимущество над соперником. Степень преимущества варьируется в зависимости от требований на чемпионатах и турнирах разных стран.)

Если в один день проходит два матча одних и тех же команд, Организатор делает в Линии специальную отметку о факте первого или второго матча.

В бейсбольных матчах возможно также изменение формата проведения игры непосредственно в течение игры (например, вместо 9 иннингов будут разыграны 7 иннингов). В таких случаях в Линии

бывает специальная отметка, сделанная организатором, о возможном изменении формата проведения игры.

В бейсболе Форa и Тотал рассчитываются по очкам.

Ставки, предлагаемые на исходы бейсбольных матчей:

- В матче победит первая команда – «П1».
- В матче победит вторая команда – «П2».
- В матче победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Форa 1».
- В матче победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Форa 2».
- Ставки на общее количество очков, заработанных командами в матче – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество очков, заработанных каждой командой в матче – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: общее количество очков, заработанных командами в матче, будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на исходы иннингов «П1», «Х», «П2», форы и тоталы.
- Ставки на исходы «П1», «Х», «П2», форы и тоталы в результате первых 3, первых 5 и первых 7 иннингов.
- Ставки на число статистики игроков (беттера, питчера) в матче.

Ставки на число статистики игроков в бейсбольном матче считаются действительными, если игроки были заявлены и начали свое выступление в матче (исключение составляют ставки, совершенные на число статистики питчера, которые считаются действительными, если питчер был заявлен, и именно он начал встречу, а не участвовал в матче как заменяющий).

Ставки на число статистики игроков, которые не участвовали в матче и/или ставки, признанные недействительными, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Для расчета результатов бейсбольных матчей за основу берутся официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Бейсбольный матч, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен с прерванного иннинга или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно полностью не менее 5 иннингов. Если прерванный матч переигрывается с самого начала, то ставки на исходы прерванного матча рассчитываются с коэффициентом «1» (один), за исключением ставок, исходы которых уже стали однозначно известны. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2» прерванных при равном счете и считающихся состоявшимися бейсбольных матчей подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Ставки на исходы отдельных иннингов, не сыгранных в прерванном и считающемся состоявшимся матче, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается

состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются и на другие возможные исходы в бейсбольных матчах, которые будут представлены организатором в Линии.

4.15. Ставки на Бадминтон

Если в начавшемся матче по бадминтону кто-либо из игроков (пар) по какой-либо причине дисквалифицирован, отказывается играть или не в состоянии продолжить игру, игра досрочно заканчивается, то ставки на исход матча рассчитываются следующим образом.

Ставки, исходы которых на момент прерывания матча становятся однозначно известны, исходя из формата проведения матча, считаются состоявшимися и подлежат расчету. Остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Например, участник отказывается продолжить игру в первом сете при счете 19:20. В этом случае ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2», «Тотал больше (меньше) 40.5», «Фора 1 (+1.5)», «Фора 2 (-1.5)», «Фора 1 (-1.5)», «Фора 2 (+1.5)» первого сета, рассчитываются с коэффициентом «1» (один), также, как и исходы «П1» и «П2» матча. А ставки, сделанные на «Тотал больше (меньше) 38.5», «Тотал больше (меньше) 39.5», «Фора 1 (+2.5)», «Фора 2 (-2.5)», «Фора 1 (-2.5)», «Фора 2 (+2.5)», «Фора 1 (+3.5)», «Фора 2 (-3.5)», «Фора 1 (-3.5)», «Фора 2 (+3.5)» первого сета подлежат расчету.

В бадминтоне фора и тотал рассчитываются по очкам.

Если до начала матча один из игроков (пар) отказывается участвовать в игре, то ставки на все исходы этого матча подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

В командных турнирах, когда имена соперников указаны под названиями команд (стран) (*Например*, Китай-Индонезия), если происходит замена игрока (пары) (предварительно заявленного игрока или пары, для которых и предлагались ставки), ставки на все исходы данного матча остаются в силе.

- Ставки, предлагаемые на исходы матчей по бадминтону:

- В матче (сете) победит первый игрок (пара) – «**П1**».
- В матче (сете) победит второй игрок (пара) – «**П2**».
- В матче (сете) победит (не проиграет) первый игрок (пара) с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (сете) победит (не проиграет) второй игрок (пара) с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на количество очков в матче (сете) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: количество очков в матче (сете) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на результат первого сета и всего матча.

Угадать одновременно результат первого сета и всего матча. Возможны следующие 4 варианта:

«**П1П1**» – победа первого игрока (пары) и в первом сете, и во всем матче.

«**П1П2**» – победа первого игрока (пары) в первом сете и победа второго игрока (пары) в матче.

«**П2П1**» – победа второго игрока (пары) в первом сете и победа первого игрока (пары) в матче.

«**П2П2**» – победа второго игрока (пары) и в первом сете, и во всем матче.

- Ставки на окончательный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате матча (сета), по возможным вариантам, включенным в «Линию».

Для расчета результатов матчей по бадминтону за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Если матч по бадминтону был отложен или прерван, то ставки на его исходы остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого он проводился.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по бадминтону, которые будут предложены организатором в «Линии».

4.16. Ставки на Снукер

Матчи в игре **Снукер** в основном состоят из нечетного количества фреймов (игровых раундов). Победителем матча считается игрок, выигравший наибольшее количество фреймов. *Например*, в матче, состоящем из 7 (семи) фреймов, победителем будет считаться игрок, выигравший 4 (четыре) фрейма. Игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает фрейм. Матчи по **Снукеру** могут проводиться и в другом формате, о чем организатором в Линии делается специальная отметка.

В матчах по Снукеру может случиться «Патовая ситуация», когда удары по красным шарам не способствуют продолжению фрейма. В случае возникновения «Патовой ситуации» по предложению судьи (оба игрока одновременно должны согласиться с предложением судьи для возобновления фрейма) игроки могут сыграть текущий фрейм заново (возобновить фрейм со счета 0:0). Ставки на исходы текущего фрейма рассчитываются по результатам, зафиксированным во время переигранного фрейма. В случае несогласия фрейм продолжается. Игрок, не согласившийся с предложением судьи, продолжает игру. Однако, если после продолжения фрейма игрок промахивается в трех последовательных ударах, победа в фрейме присуждается сопернику. В этом случае ставки на все исходы данного фрейма, в том числе на исходы «П1» и «П2», рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по снукеру:

В матчах по снукеру **Фора** и **Тотал** рассчитываются по количеству фреймов, а фреймы – по очкам.

- В матче (фрейме) выиграет первый игрок – «**П1**».
- В матче (фрейме) выиграет второй игрок – «**П2**».
- В матче (фрейме) выиграет (не проиграет) первый игрок с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (фрейме) выиграет (не проиграет) второй игрок с учетом форы – «**Фора 2**».
- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество фреймов, разыгранных в матче – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество очков, зарегистрированных в фрейме – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: кто из игроков забьет первый шар.
- Ставки: кто из игроков первым наберет установленное количество очков.
- Ставки: общее количество очков в фрейме будет **четным (нечетным)**.
- Ставки: первый (последний) шар забьет первый (второй) игрок.
- Ставки: первый забитый шар будет желтым (зеленым, коричневым, синим, розовым, черным).
- Ставки: последнее очко во фрейме будет (желтое, зеленое, коричневое, голубое, розовое, нарушение).
- Ставки: Фол будет (не будет).

- Ставки на то, что будет (не будет) «50+ брейк» (50+ break).
- Ставки на то, что будет (не будет) «сенчури-брейк» (Century break).
- Ставки на то, что будет (не будет) «Максимум брейк (147)» (Maximum break 147).
- Ставки: диапазон самого результативного брейка будет от 0 до 49 (от 50 до 99, от 100 до 119, от 120 до 146, 147 и выше).

«Брейком» является количество очков, набранное игроком за один подход к столу. Очки, набранные за нарушения, совершенные соперником, не учитываются в «брейке». «50+ брейком» являются пятьдесят и более очков, набранных таким способом, «Сенчури-брейком» является 100 и более очков, а «Максимум брейком» является максимальный возможный счет в одном фрейме (15 красных+ 15 черных + цветные).

- Ставки на то, что будет (не будет) нарушение

Все ставки на исходы фрейма рассчитываются после окончания фрейма.

В определенных случаях во фрейме может быть зарегистрирована преждевременная победа, например, если один из игроков опаздывает к началу фрейма, рефери присуждает победу другому игроку, и фрейм считается состоявшимся при расчете ставок, сделанных на исходы матча, а ставки, сделанные на исходы фрейма, рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Досрочная победа также присуждается в случае, если игрок не находится в «Снукер» ситуации и пропускает три удара подряд, имея возможность ударить другой шар. В этом случае также, ставки, сделанные на исходы данного фрейма, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). В данном и подобных случаях ставки, сделанные на исходы данного фрейма, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один) за исключением тех случаев, когда исходы не зависят от вышеупомянутой ситуации и уже однозначно стали известны.

Все очки, присужденные судьей, учитываются при расчете ставок, сделанных на исходы матча. В некоторых случаях судья может присудить победу одному из игроков до окончания данного фрейма (например, когда судья предлагает вариант решения сложившейся ситуации, а игрок не соглашается с ним, и, совершив противоположные действия – проигрывает). В таком случае фрейм считается состоявшимся, и все исходы рассчитываются согласно зарегистрированному результату.

Если по какой-либо причине один из фреймов не разыгрывается, то все ставки на исходы данного фрейма подлежат расчету с коэффициентом «1» (один), а ставки на остальные исходы рассчитываются по окончательному результату (например, если один из игроков опаздывает на назначенное для начала фрейма время, судья может присудить победу другому игроку и засчитать фрейм состоявшимся, но в этом случае ставки на исходы данного фрейма подлежат расчету с коэффициентом «1» (один)).

Официальные сайты турниров и чемпионатов, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по снукеру. В некоторых случаях, когда на официальном сайте матча отсутствует информация, необходимая для расчета какого-либо исхода, за основу для расчета принимается видеозапись матча, например, для расчета ставки на исход «Первый шар забьет первый/второй игрок», если на официальном сайте отсутствует необходимая информация, за основу для расчета принимается видеозапись матча.

Ставки на исходы отложенных или прерванных матчей по снукеру остаются в силе до окончания турнира или чемпионата, в рамках которого он проводился. Пока матч не начался или не продолжился, все ставки на исходы матча остаются в силе.

В матчах по снукеру ставки принимаются также и на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

В общей игре фора и тотал назначаются количеством партий, а в отдельных партиях – по очкам каждой партии.

Согласно правилам снукера, в партии возможна патовая ситуация, при которой по решению судьи партия переигрывается. В подобных случаях ставки на данную партию рассчитываются с коэффициентом 1.

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Другая информация, касающаяся игры: события, время их прохождения, возможные исходы, которым организатор присваивает определенный коэффициент выигрыша, виды ставок, тип и др. обнаружены в программе.

4.17. Ставки на Настольный Теннис

Если в начавшемся матче по настольному теннису один из теннисистов (одна из пар) по какой-либо причине дисквалифицируется, отказывается играть или не в состоянии продолжить игру, матч преждевременно заканчивается, то ставки на исходы матча рассчитываются следующим образом:

Ставки, исходы которых на момент прерывания матча становятся однозначно известны, исходя из формата проведения матча, считаются состоявшимися и подлежат расчету. Остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Например, теннисист (пара) отказывается продолжить игру в первом сете при счете 9:10. В этом случае ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2», «Тотал больше (меньше) 20.5», «Фора 1 (+1.5)», «Фора 2 (-1.5)», «Фора 1 (-1.5)», «Фора 2 (+1.5)» первого сета, рассчитываются с коэффициентом «1» (один), также, как и исходы «П1» и «П2» матча. Ставки, сделанные на «Чет/Нечет» тотала матча и сета, также подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). А ставки, сделанные на «Тотал больше (меньше) 18.5», «Тотал больше (меньше) 19.5», «Фора 1 (+2.5)», «Фора 2 (-2.5)», «Фора 1 (-2.5)», «Фора 2 (+2.5)», «Фора 1 (+3.5)», «Фора 2 (-3.5)», «Фора 1 (-3.5)», «Фора 2 (+3.5)», «Фора 1 (+4.5)», «Фора 2 (-4.5)», «Фора 1 (-4.5)», «Фора 2 (+4.5)» первого сета подлежат расчету.

Если до начала матча одна из сторон отказывается участвовать в игре, то ставки на все исходы этого матча подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). В командных турнирах, когда имена соперников указаны под названиями команд (стран) (*Например*, Испания-Швейцария), если происходит замена теннисиста (пары) (предварительно заявленного игрока или пары, для которых и предлагались ставки), ставки на все исходы данного матча остаются в силе.

В матчах по настольному теннису фора и тотал рассчитываются по очкам.

- Ставки, предлагаемые на исходы матчей по настольному теннису:

- В матче (сете) победит первый теннисист (пара) – **«П1»**.
- В матче (сете) победит второй теннисист (пара) – **«П2»**.
- В матче (сете) победит (не проиграет) первый теннисист (пара) с учетом форы – **«Фора 1»**.
- В матче (сете) победит (не проиграет) второй теннисист (пара) с учетом форы – **«Фора 2»**.
- Ставки на число очков в матче (сете) – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки: число очков в матче (сете) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на финальный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в окончательном результате матча (сета), по возможным вариантам, включенным в Линию.

Для расчета результатов матчей по настольному теннису за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Если матч был отложен или прерван, то ставки на его исходы остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого он проводился.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по настольному теннису, которые будут предложены организатором в Линии.

4.18. Ставки на Хоккей с мячом

Ставки на исходы матчей по хоккею с мячом принимаются на основное время, если иное не установлено организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевых добавленных таймах, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Основным временем для матчей по хоккею с мячом установлено 90 минут игрового времени (два периода, каждый продолжительностью 45 минут), матчи могут проходить также в ином формате (60 минут, 70 минут и 80 минут игры – два периода, каждый продолжительностью соответственно 30, 35 и 40 минут), исходя из требований проведения данного чемпионата или турнира. Во время матчей в подобных форматах организатором в Линии делается специальная отметка о формате игры.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по хоккею с мячом:

- В матче (периоде) победит первая команда – «**П1**».
- Ничья в матче (периоде) – «**X**».
- В матче (периоде) победит вторая команда – «**П2**».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В матче (периоде) одна из команд победит – «**12**».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В матче (периоде) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (периоде) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: общее количество голов в матче (периоде) будет **четным (нечетным)**.

Для расчета результатов матчей по хоккею с мячом за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Матч по хоккею с мячом (продолжительностью 90 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 70 минут. Матчи по хоккею с мячом продолжительностью 60, 70 и 80 минут, которые были прерваны и в течение 24 часов не были продолжены или не были завершены, считаются состоявшимися, если было сыграно соответственно не менее 48, 56 и 64 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие исходы, возможные в матче по хоккею с мячом, которые будут предложены организатором в Линии.

4.19. Ставки на Хоккей на траве

Ставки на исходы матчей по хоккею на траве принимаются на основное время, если иное не установлено организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в дополнительное время (овертайм) и в серии буллитов, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Основным временем для матчей по хоккею на траве установлено 60 минут игрового времени (два периода, каждый продолжительностью 30 минут, или четыре четверти, каждая продолжительностью 15 минут), но матчи могут проходить также в следующем формате – игра продолжительностью 70 минут (два периода, каждый продолжительностью 35 минут, или четыре четверти, каждая продолжительностью 17 минут 30 секунд). Во время матчей в подобных форматах организатором в Линии делается специальная отметка о формате игры.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по хоккею на траве:

- В матче (периоде, четверти) победит первая команда – **«П1»**.
- Ничья в матче (периоде, четверти) – **«X»**.
- В матче (периоде, четверти) победит вторая команда – **«П2»**.
- В матче (периоде, четверти) первая команда не проиграет – **«1X»**.
- В матче (периоде, четверти) одна из команд победит – **«12»**.
- В матче (периоде, четверти) вторая команда не проиграет – **«X2»**.
- В матче (периоде, четверти) победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – **«Фора 1»**.
- В матче (периоде, четверти) победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – **«Фора 2»**.
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде, четверти) – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде, четверти) – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки: общее количество голов в матче (периоде, четверти) будет **четным (нечетным)**.

Для расчета результатов матчей по хоккею на траве за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Матч по хоккею на траве (продолжительностью 70 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 55 минут. Матчи по хоккею с мячом продолжительностью 60 минут, которые были прерваны и в течение 24 часов не были продолжены или не были завершены, считаются состоявшимися, если было сыграно не менее 47 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие исходы, возможные в матче по хоккею на траве, которые будут предложены организатором в Линии.

4.20. Ставки на Регби (Регби Лига и Регби Союз)

В матчах по регби основное время составляет 80 минут (два тайма, каждый по 40 минут). Ставки принимаются на основное время игры, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в добавочном тайме или в дополнительное время, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Организатор также предлагает ставки на разновидности регби: регби 7 (семь), регби 9 (девять) и регби 10 (десять), где продолжительность таймов составляет 7, 9 и 10 минут соответственно. В случае матчей в подобном формате в Линии появляется специальная отметка о формате проведения матча.

- Ставки, предлагаемые на исходы матча по регби:

В регби фора и тотал рассчитываются в очках (за исключением тоталов, предлагаемых на общее количество попыток).

- В матче (тайме) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (тайме) будет ничья – «**Ничья**» (X).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее число очков, набранных командами в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее число очков, набранных каждой командой в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее число очков, набранных командами в матче (тайме), будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на количество попыток команд в матче – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, какая команда сделает следующую попытку (попытки вообще не будет).

За основу расчета результатов матчей по регби принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по регби, который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 65 минут. Матчи по Регби 7, Регби 9 и Регби 10 считаются состоявшимися, если они были сыграны полностью. Во всех остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается

состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по регби, которые будут предложены организатором в Линии.

4.21. Ставки на Американский футбол

В матчах по американскому футболу основное время составляет 60 минут чистого игрового времени (два тайма, каждый по 30 минут или 4 четверти, каждая по 15 минут). Ставки на исходы матчей по американскому футболу рассчитываются с учетом дополнительного игрового времени. Если игра заканчивается вничью и дополнительное время не назначается, или если результатом дополнительного времени, сыгранного в соответствии с требованиями данного турнира, вновь фиксируется ничья, то ставки на «П1» и «П2» подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Ставки, предлагаемые на исходы матча по американскому футболу:

В американском футболе фора и тотал рассчитываются по очкам.

- В матче (тайме, четверти) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее число очков, набранных командами в матче (тайме, четверти), – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее число очков, набранных каждой командой в матче (тайме, четверти) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее число очков, набранных командами в матче (тайме, четверти) будет **четным (нечетным)**.

За основу расчета результатов матчей по американскому футболу принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по американскому футболу, который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50 минут. Во всех остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Ставки на исходы «П1» и «П2» прерванных при равном счете и считающихся состоявшимися матчей подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по американскому футболу, которые будут предложены организатором в Линии.

4.22. Ставки на Футзал

Основное время для матчей по футзалу (мини-футболу) установлено в 40 минут (два тайма длительностью 20 минут каждый). Ставки на исходы матчей по футзалу принимаются на основное время, если иное не установлено организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевое добавленное время (максимальной длительностью (2x5) может отличаться в зависимости от условий проводимого турнира, например (2x4) и серии пенальти, не учитываются при расчете ставок, сделанных на исходы, предложенные для основного времени. Матчи по футзалу могут проводиться также в следующем формате: 50 минут основного времени - два тайма, по 25 минут каждый. Во время матчей в данном формате организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по футзалу:

- В матче (тайме) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (тайме) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на окончательный счет матча.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате матча, по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки на то, что первая (вторая) команда забьет (не забьет) гол.
- Ставки на то, что обе команды забьют (не забьют) гол.
- Ставки на то, что хотя бы одна из команд не забьет (забьет) гол.
- Ставки на то, что в первом (втором) тайме будет зафиксировано (не будет зафиксировано) взятие ворот.
- Ставки: какая команда забьет первый (второй или следующий) гол в матче (тайме).
- Ставки: какая команда забьет последний гол в матче.
- Ставки на то, что в матче будет зафиксирован (не будет зафиксирован) автогол.

Автогол – это мяч, забитый в свои ворота, и в качестве гола засчитывается в пользу команды, на счет которой записан мяч.

Для расчета результатов матчей по футзалу за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Матч по футзалу (продолжительностью 40 минут), который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 32 минут. 50-минутный матч по футзалу, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 40 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по футзалу, которые будут предложены организатором в Линии.

4.23. Ставки на Кёрлинг

Матч по кёрлингу состоит из 10 эндов (периодов). Ставки на исходы матчей кёрлингу рассчитываются с учетом результатов, зафиксированных в дополнительном энде (эндах). Если игра заканчивается вничью и дополнительный энд (энды) не назначается, в соответствии с требованиями данного турнира или чемпионата, то ставки на «П1» и «П2» подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Ставки, предлагаемые на исходы матча по кёрлингу:

Штрафное очко (очки), назначенное одной из команд, учитывается при расчете ставок на исходы матча.

- В матче (энде) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (энде) выиграет вторая команда – «П2».
- Ничья в матче (энде) - «X».
- В матче (энде) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (энде) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее число очков в матче (энде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее число очков в матче (энде) будет **четным (нечетным)**.

За основу расчета результатов матчей по кёрлингу принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по кёрлингу, который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 5 эндов полностью. Во всех остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Ставки на исходы «П1» и «П2», прерванных при равном счете и считающихся состоявшимися матчей, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по кёрлингу, которые будут предложены организатором в Линии.

4.24. Ставки на Киберфутбол

В киберфутболе принимаются ставки на исходы видеоигр на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Видеоигры проводятся в формате 2x7, 2x6 или 2x5 (два тайма, каждый длительностью в 7, 6 или 5 минут соответственно) в зависимости от требований проводимого чемпионата.

Текущая минута, отображающаяся на табло в видеоигре, может отличаться от реального времени.

Например, если время проведения киберфутбола установлено 10 минут (2x5), время на табло, показывающем текущую минуту видеоигры, достигнет 90 минут в течение реальных 10 минут. То есть, например, на реальной 8-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 72-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по киберфутболу:

- В видеоигре (тайме) выиграет первая команда – «**П1**».
- В видеоигре (тайме) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В видеоигре (тайме) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В видеоигре (тайме) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В видеоигре (тайме) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В видеоигре (тайме) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В видеоигре (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В видеоигре (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видеоигре (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видеоигре (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что первая (вторая) команда в видеоигре (тайме) забьет (не забьет) гол.
- Ставки на то, что в видеоигре (тайме) обе команды забьют (не забьют) гол.
- Ставки на то, что общее количество голов в видеоигре (тайме) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на финальный счет видеоигры.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате видеоигры по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки на то, какая команда забьет первый (второй или последующий) гол в видеоигре (тайме).

При расчете ставок на эти исходы в киберфутболе за основу принимаются официальные сайты видеоигр, представленные в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации,

ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по киберфутболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно минимум 6 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2x4), минимум 8 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2x5), минимум 10 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2x6), и минимум 12 минут 30 секунд матча, проводимом в формате (2x7). В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра по киберфутболу считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

В киберфутболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.25. Ставки на Кибербаскетбол

В кибербаскетболе ставки на исходы видеоигр принимаются с учетом дополнительного времени (овертайма). В случае, когда видеоигра заканчивается ничьей, а ставки на исход «Ничья» не были предложены, исходы «П1» и «П2» рассчитываются с коэффициентом «1».

Видеоигры проводятся в формате 4x5 или 4x4 (четыре четверти, каждая длительностью в 5 или 4 минуты соответственно). 12-минутные видеоигры проводятся в формате 4x5, а 10-минутные видеоигры – в формате 4x4. Текущая минута, отображающаяся на табло в видеоигре, может отличаться от реального времени. Например, если время проведения кибербаскетбола установлено 16 минут (4x4), время на табло, показывающее текущую минуту видеоигры, достигнет 40 минут в течение реальных 16 минут. То есть, Например, на реальной 12-й минуте на табло, показывающее текущую минуту игры, может отобразиться 30-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по кибербаскетболу:

- В видеоигре (четверти) выиграет первая команда – «**П1**».
- В видеоигре (четверти) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В видеоигре (четверти) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В видеоигре (четверти) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В видеоигре (четверти) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В видеоигре (четверти) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В видеоигре (четверти) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В видеоигре (четверти) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видеоигре (четверти) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видеоигре (четверти) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество голов в видеоигре (четверти) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на то, будет ли в игре сыгран овертайм или нет.

При расчете ставок на исходы в кибербаскетболе за основу принимаются официальные сайты видеоигр, представленные в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по кибербаскетболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно минимум 14 минут матча, проводимом в формате (4x4), минимум 17 минут матча, проводимом в формате (4x5), и не менее 40 минут в матче в формате (4x12). В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра по кибербаскетболу считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

В кибербаскетболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.26. Ставки на Киберхоккей

В киберхоккее ставки на исходы видеоигр принимаются на основное время. Видеоигры проводятся в формате 3x4 или 3x5 (три периода, каждый длительностью в 4 или 5 минут соответственно). В киберхоккее текущая минута, отображающаяся на табло в видеоигре, может отличаться от реального времени. *Например*, если время проведения киберхоккея установлено 12 минут (3x4), время на табло, показывающем текущую минуту видеоигры, достигнет 60 минут в течение реальных 12 минут. То есть, *Например*, на реальной 4-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 20-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы видеоигр по киберхоккею:

- В видеоигре (периоде) выигрывает первая команда – «**П1**».
- В видеоигре (периоде) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В видеоигре (периоде) выигрывает вторая команда – «**П2**».
- В видеоигре (периоде) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В видеоигре (периоде) выигрывает какая-либо из команд – «**12**».
- В видеоигре (периоде) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В видеоигре (периоде) выигрывает (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В видеоигре (периоде) выигрывает (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видеоигре (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видеоигре (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество голов в видеоигре (периоде) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на финальный счет видеоигры.

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в результате видеоигры по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки на то, что первая (вторая) команда в видеоигре (периоде) забьет (не забьет) гол.
- Ставки на то, что в видеоигре (периоде) обе команды забьют (не забьют) гол.

- Ставки на то, какая команда забьет (ни одна не забьет) первый (второй или последующий) гол в видеоигре (периоде).

При расчете ставок на эти исходы в киберхоккее за основу принимаются официальные сайты видеоигр, представленные в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по киберхоккею, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно минимум 50 минут согласно показанному игровому времени. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра по киберхоккею считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

В киберхоккее также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.27. Ставки на Кибертеннис

Ставки на кибертеннис предлагаются для видеоигр, состоящих из 3-х сетов. Игры проводятся на грунте, на траве или на ковровом покрытии. Ставки на Тотал и Форы в соревнованиях по кибертеннису рассчитываются по геймам. Тай-брейк, разыгрываемый в конце сета, рассчитывается как один гейм. (Например, тай-брейк при счете сета 6:6 считается 13-м геймом данного сета, сет заканчивается со счетом 6:7 или 7:6).

Ставки, предлагаемые на исходы матча в кибертеннисе:

- В видеоигре (сете, гейме) победит первый теннисист (пара) - **П1**
- В видеоигре (сете, гейме) победит второй теннисист (пара) - **П2**
- В видеоигре (сете) победит (не проиграет) первый теннисист (пара) с учетом форы – «**Фора 1**»
- В видеоигре (сете) победит (не проиграет) второй теннисист (пара) с учетом форы – «**Фора 2**»
- Ставки на общее число геймов в видеоигре (сете) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: общее число геймов в игре (сете) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на результат первого сета и всего матча:

Угадать одновременно результат первого сета и всего матча. Возможны следующие 4 варианта:

«**П1П1**» – победа первого теннисиста (пары) и в первом сете, и во всей игре.

«**П1П2**» – победа первого теннисиста (пары) в первом сете и победа второго теннисиста (пары) в игре.

«П2П1» – победа второго теннисиста (пары) в первом сете и победа первого теннисиста (пары) в игре.

«П2П2» – победа второго теннисиста (пары) и в первом сете, и во всей игре.

- Ставки на финальный счет игры (сета).

Предлагается выбрать точный счет, зафиксированный в окончательном результате видеоигры (сета), по возможным вариантам, включенным в Линию.

- Ставки: тай-брейк будет (не будет).
- Ставки: кто заработает следующее очко.

Для расчета результатов видеоигр в кибертеннисе за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по кибертеннису, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся видеоигр, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата (в том числе ставки на статистические данные), подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоигра в кибертеннисе считается состоявшейся, если она была полностью сыграна.

В кибертеннисе принимаются ставки и на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.28. Ставки на Киберспорт

С правилами приема и расчета ставок по Киберспорту Вы можете ознакомиться в мобильном приложении BetBoom в разделе Документы “Регламент киберспортивных ставок” либо на сайте betboom.ru в разделе Документация “Регламент киберспортивных ставок”.

4.29. Ставки на Пляжный Футбол

Основное время для матчей по пляжному футболу установлено в 36 минут (три периода, по 12 минут каждый). Ставки на исходы матчей по пляжному футболу принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевое добавленное время и пенальти (9-метровые), не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. В случае проведения матчей по пляжному футболу в ином формате организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по пляжному футболу:

- В матче (периоде) выиграет первая команда – «П1».
- В матче (периоде) будет ничья – «Ничья» (X).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «П2».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «1X».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «12».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «X2».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Фора 1».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Фора 2».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (периоде) будет **четным (нечетным)**.

За основу расчета результатов матчей по пляжному футболу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Матч по пляжному футболу, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 30 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по пляжному футболу, которые будут предложены организатором в Линии.

4.30. Ставки на Крикет

В матчах по крикету выделяют два основных вида крикета: крикет первого уровня (тестовый крикет) (first-class cricket), где матч ограничен по времени, и каждая команда проводит по 2 иннингса (тайма), и крикет с ограниченными оверами (limited overs cricket), где матч ограничен по количеству оверов, и каждая команда проводит по 1 иннингсу.

Матчи с ограниченными оверами в основном делятся на следующие форматы:

- Ти 10 (T10) – каждая команда отыгрывает 10 оверов,
- Ти 20 (T20) – каждая команда отыгрывает 20 оверов,
- О-Ди-Ай (ODI – One Day International) – каждая команда отыгрывает 50 оверов.

Могут также проводиться матчи с ограниченными оверами иного количества. В подобных случаях в программе бывает особая пометка о формате проведения матча со стороны организатора.

Ограниченные по времени матчи по крикету (тестовый крикет) могут длиться до 5-и дней. Если в течение данного времени какая-либо из команд не успевает отыграть два своих иннингса, то

игра завершается ничьей (за исключением тех случаев, когда за один иннингс команда заработала больше очков, чем команда соперника – за два).

В матчах по крикету счет каждой команды отмечается 2-я числами. Например, 155/8, где первое число – 155 – число заработанных очков (ранов), а число после знака «/» – 8 – число бэтсменов (batsman/игрок с битой), выведенных из игры соперником (обусловленное особенностями официальных источников проводящихся чемпионатов, число выведенных бэтсменов может отмечаться и сначала – 8/155). Если 10 бэтсменов команды выводятся из игры, иннингс команды считается завершенным. После знака «/» отмечается 10 или «Ол аут» (All Out). Например, 155/10 или 155/All Out.

В окончательном результате матча побеждает команда с наибольшим числом ранов. При равном количестве ранов в тестовом крикете матч завершается ничьей. В данном случае, если организатором не был предложен исход «Ничья», ставки на исходы «П1» и «П2» рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

В случае ничьей во время серий плей офф (play-off) в матчах с ограниченными оверами разыгрывается «Супер овер» – один дополнительный овер для определения победителя. Зарегистрированные в этом дополнительном разыгранном овере результаты учитываются лишь для определения исходов маркетов побед команд (если не предлагается маркет «Ничья»). Остальные маркеты рассчитываются до регистрации результатов «Супер овера». Если игра завершается ничьей, однако маркет «Ничья» не предлагался, а «Супер овер» разыгран не был, то сделанные на победы команд ставки рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

Могут быть матчи, в которых заранее указанное число оверов уменьшается ввиду погодных или иных условий. В таком случае все ставки рассчитываются согласно окончательному решению – в соответствии с математическими методами Ди-Эл, Ди-Эл-Эс или Ви-Джи-Ди (DL, DLS, VJD).

В матчах по крикету иннингс считается завершенным и подлежит расчету в следующих случаях:

1. Когда все бэтсмены выведены из игры «Ол аут» (All Out).
2. Когда капитан делает объявление (declaration). Капитан считает, что команда набрала достаточное число очков для победы, и объявляет, что иннингс данной команды завершен. Пример завершенного объявлением капитана счета – 425/7d.
3. Когда капитан отказывается отыгрывать иннингс и выступает с соответствующим объявлением – «форфейчер» (forfeiture). Отказаться от иннингса можно до его начала. В подобных случаях сделанные на иннингс ставки рассчитываются с коэффициентом 1 (один). Взятый из официального источника пример счета иннингса, от которого капитан отказался объявлением – 291/8d & форфейчер – форфейчер & 208/3:
4. Когда истекает время.
5. Когда заканчивается число оверов.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по крикету:

- В матче выиграет первая команда – «П1».
- В матче выиграет вторая команда – «П2».
- В матче выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество ранов, набранных командами в матче (овере) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Результат без ничьи.
- Ставки на общее количество ранов, набранных каждой командой в матче (овере) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».

Если ввиду погодных или иных условий команда не сыграла отмеченное в ставке число оверов, ставки, сделанные на тоталы заработанных в иннингсе ранов, рассчитываются с коэффициентом 1

(один), за исключением ставок, исход которых уже ясен и не зависит от дальнейшего развития игры.

К примеру, были предложены следующие ставки в игре формата О-Ди-Ай (ODI): Команда 1 – тотал ранов 50 оверов больше (328.5), Команда 1 – тотал ранов 50 оверов меньше (328.5). После фактического начала игры ввиду погодных или иных условий формат изменился, и команда сыграла 45 оверов, набрав 295/6 очков. В подобных случаях вышеотмеченные ставки рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

Однако если до набора числа оверов, предусмотренных форматом игры, команда оказывается «Ол аут» (All Out), то ставки, сделанные на тоталы заработанных в иннинге ранов, рассчитываются согласно текущим результатам.

Например, были предложены следующие ставки в игре формата О-Ди-Ай (ODI): Команда 1 – тотал ранов 50 оверов больше (328.5), Команда 1 – тотал ранов 50 оверов меньше (328.5). Команда 1 завершила иннинг с 45-ю оверами, набрав 295/10 очков. В подобном случае ставка Команда 1 – тотал ранов 50 оверов больше (328.5) будет считаться проигранной, а ставка Команда 1 – тотал ранов 50 оверов меньше (328.5) – выигранной.

- Ставки: общее количество ранов в матче (овере) будет четным (нечетным).
- Ставки: общее количество ранов, набранных первой (второй) командой в матче (овере), будет четным (нечетным).
- Ставки: в заданном овере вывод (wicket) будет (не будет).
- Ставки: в заданном овере у первой (второй) команды вывод (wicket) будет (не будет).
- Ставки на метод вывода (1st wicket method).
- Ставки: какая из команд в матче совершит больше 6-очковых (6s) или 4-очковых (4s).
- Ставки на количество 6-очковых, совершенных первой (второй) командой – «Тотал больше (меньше) значения тотала».
- Ставки: согласно результатам жеребьевки, капитан какой команды решит первым сыграть в роли нападающего или первым сыграть на поле (to win the toss).
- Ставки: какая из команд победит в результате первых 6 (или другого заданного числа) оверов.

Если исход «Ничья» не был предложен организатором в Программе, а в результате 6 оверов фиксируется ничья, то ставки на исходы «П1» и «П2» рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

- Ставки: сколько ранов наберет команда за первые 6 (или другое заданное число) оверов – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Если команда завершила свой иннинг, однако отмеченное число оверов не было сыграно, а указанное число ранов уже набрано, эти ставки подлежат расчету согласно установленным результатам. Те же ставки, исход которых зависит от дальнейшего развития игры, рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

Например, были предложены следующие ставки: Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах больше (158.5), Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах меньше (158.5) и Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах больше (178.5), Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах меньше (178.5). Команда 1 завершила свой иннинг со счетом 162/10 в 39 оверах. В таком случае ставка Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах больше (158.5) будет считаться выигранной, а ставка Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах меньше (158.5) – проигранной, так как их исход уже ясен и не зависит от дальнейшего развития игры. А ставки Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах больше (178.5) и Команда 1: тотал ранов в первых 40 ранах меньше (178.5) будут рассчитаны с коэффициентом 1 (один).

- Ставки: какой-либо игрок из команд наберет (не наберет) 50 и более (100 и более) ранов.
- Ставки: кто будет признан лучшим игроком матча.

В качестве обоснования берется информация с официального сайта данного чемпионата. Если игрок не участвовал во встрече, то ставки относительно данного игрока рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

- Ставки относительно наилучших результатов стартовой пары бэтсменов матча.

Для каждой команда он определяется до падения первого уикета (wicket). Побеждает та стартовая пара, которая заработала наибольшее количество ранов. Если команда завершает игру без падения уикета, общее число набранных ранов команды считается результатом пары.

- Ставки относительно лучшего бэтсмана команды.

Лучший бэтсмен определяется числом набранных ранов. Если два и более бэтсмана набрали равное количество ранов, то учитывается количество принятых ими подач (побеждает бэтсмен, набравший раны данного числа от наименьших подач). Если игрок не участвовал в матче, ставки относительно данного игрока рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

- Ставки относительно лучшего боулера.

Лучшим боулером признается тот игрок, от подач которого было выведено наибольшее число бэтсменов из команды противника. Если у двух или более боулеров равный результат, учитывается их показатель «Экон» (ECON) – соотношение подач и данных противнику ранов. Побеждает боулер с более низким «Экон»-ом. Если игрок не участвовал в матче, ставки относительно данного игрока рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

- Ставки относительно игрока, совершившего наибольшее число 6-очковых ударов.

Если два или более игрока совершили одинаковое число наибольших 6-очковых ударов, сделанные на данных игроков ставки подлежат возврату. Если игрок не участвовал в матче, ставки относительно данного игрока рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

- Ставки: сколько ранов наберет команда после падения 1-го (N-го) уикета – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Если N-й уикет не упал и команда завершила свой иннингс, ставки на данный уикет рассчитываются с коэффициентом 1 (один).

Например, была предложена следующая ставка: Команда 2 – Раны больше (138.5) падения 6-го уикета и Команда 2 – Раны меньше (138.5) падения 6-го уикета. Если команда 2 завершила свой иннингс со счетом 145/5, данные маркеты будут рассчитаны с коэффициентом 1 (один), так как 6-й уикет не упал.

- Ставки: потеря уикета спустя 100 ранов (N-го числа ранов) – «Тотал больше (меньше) значения тотала».

Если иннингс завершился, а команда не набрала указанное N-ое число ранов, но уикет указанного тотала упал, то сделанные ставки рассчитываются путем принятия во внимание упавшие уикеты.

Например, была предложена следующая ставка: 1-й иннингс. Команда 1 – потеря уикетов спустя 350 ранов больше (7.5) и 1-ый иннингс: Команда 1 – потеря уикетов спустя 350 ранов меньше (7.5). Если команда 1 завершила свой иннингс со счетом 330/8d, то ставка Команда 1 – потеря уикетов спустя 350 ранов больше (7.5) считается выигранной, а ставка 1-ый иннингс: Команда 1 – потеря уикетов спустя 350 ранов меньше (7.5) – проигранной, так как 8-й уикет уже упал.

- Ставки: какая из команд совершит больше ран-аутов.

При расчете данных ставок учитывается факт того, какая из команд удалит больше бэтсменов из команды соперника ран-аут методом.

- Ставки на общее число бэтсменов, удаленных ран-аут методом.
- Ставки на число бэтсменов, удаленных первой (второй) командой ран-аут методом.

В некоторых чемпионатах вместо «Суперовера» может быть разыграна 1 (одна) дополнительная подача «Золотой мяч». Команда, выигравшая в результате совершенной дополнительной подачи, считается победителем матча. В таких случаях при расчете ставок, сделанных на исходы «П1» и «П2» матча, учитывается результат «Золотого мяча» (если не был предложен исход «Ничья»).

Для расчета результатов матчей по крикету за основу принимаются представленные в таблице официальные сайты чемпионатов и турниров. Все ставки на исходы матча по крикету, который был прерван по погодным или иным причинам, рассчитываются с учетом информации, предоставленной официальными сайтами данного чемпионата или турнира. Если в течение 24 часов не публикуется официальная информация о прерванном матче, то все ставки подлежат расчету с коэффициентом «1» (один), за исключением тех ставок, исходы которых уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча. В случае, если матч не состоится (вообще не начинается) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся, и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один). А в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему Регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному Регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также и на другие возможные исходы в матчах по крикету, которые будут предложены организатором в Программе.

4.31. Ставки на Дартс

В соревнованиях по дартсу игроки один за другим приближаются к линии броска, делая метания в сторону мишени. В дартсе игроки считаются участвующими в соревновании, если они совершили хотя бы одно метание в сторону мишени. Очки подсчитываются после подхода каждого игрока, после чего ход переходит к другому игроку, чтобы он осуществил метание дротиков.

В зависимости от условий проведения чемпионата или турнира по дартсу, победителем считается игрок, выигравший больше лэгов, или игрок, выигравший больше сетов. В сете побеждает игрок, выигравший большее число лэгов. Если игра заканчивается ничьей, а исход «Ничья» не был предложен в Линии, то ставки, сделанные на исходы «П1» и «П2», подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

При одном подходе игрок может набрать максимум 180 очков, если трижды попадет в сектор, утраивающий «20» («утроение» двадцатки).

Ставки, предлагаемые на исходы соревнований по дартсу:

В дартсе Фор и Тотал рассчитываются по числу лэгов (сетов).

- Ставки на то, кто из игроков займет первое место в игре (выиграет соревнование).
- В игре победит первый игрок – «П1».
- В игре будет ничья – «Ничья» (X).

- В игре победит второй игрок – «**П2**».
- Первый игрок выиграет по количеству лэгов (сетов) с учетом форы – «**Фора 1**».
- Второй игрок выиграет по количеству лэгов (сетов) с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее число лэгов (сетов) в игре – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, кто из игроков выполнит первый 180-очковый бросок.
- Ставки на общее количество реализованных 180-очковых бросков – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, будет ли количество очков самого высокого подхода (checkout), зарегистрированного в соревновании, больше (меньше) предложенного значения тотала.

Для расчета результатов игр по дартсу за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, представленные в таблице.

Соревнования по дартсу, которые были прерваны по технической или какой-либо иной причине и в течение 24 часов не были продолжены или завершены, считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся игр, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от ее окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

4.32. Ставки на Кибербейсбол

При расчете ставок на финальный результат бейсбольных матчей учитываются также результаты, зафиксированные в дополнительном послематчевом иннинге (иннингах). Матчи проводятся в следующих форматах: **3, 7** или **9 иннингов** в зависимости от требований проводимого чемпионата. Если матч завершается ничьей, и не разыгрывается послематчевый дополнительный иннинг (иннинги), то ставки, сделанные на «**П1**» и «**П2**», подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Ставки, предлагаемые на исходы кибербейсбольных матчей:

В кибербейсболе **Фора** и **Тотал** рассчитываются по очкам:

- В матче победит первая команда – «**П1**».
- В матче победит вторая команда – «**П2**».
- В матче победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество очков, заработанных командами в матче – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество очков, заработанных каждой командой в матче – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».

При расчете ставок на исходы в кибербейсболе за основу принимаются официальные сайты чемпионатов, представленные в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается

состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по кибербейсболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). В кибербейсболе матч считается состоявшимся, если он был полностью сыгран.

В кибербейсболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.33. Ставки на Кибер UFC

Поединки в Кибер UFC проводятся в формате от трех до пяти раундов. Поединок, а также первый раунд, считаются начавшимися после гонга: звукового сигнала, оповещающего о начале первого раунда. Поединки могут продолжаться до конца всех заранее объявленных раундов, и могут завершиться раньше, в зависимости от метода победы в поединке.

Методы победы в поединках Кибер UFC:

«**Победа по очкам**» - метод победы, при котором проводятся все раунды, победитель определяется судьями путем расчета набранных очков.

«**Победа нокаутом**» - метод победы, при котором фиксируется нокаут, и поединок завершается раньше времени.

«**Победа техническим нокаутом**» - метод победы, при котором фиксируется технический нокаут, и бой завершается раньше времени.

«**Победа по техническому решению**» - метод победы, при котором боец получает травму, в связи с которой врачебный персонал не позволяет продолжить поединок, либо другие ситуации, в которых победителя определяют судьи.

«**Дисквалификация бойца или отказ от поединка**» - метод победы, при котором боец дисквалифицируется по любым причинам, либо отказывается продолжить поединок.

Кроме метода «**Победы по очкам**» победы, одержанные всеми остальными методами, считаются досрочной победой.

В поединках Кибер UFC состоявшимися считаются те раунды, которые были проведены до конца: начиная от звукового сигнала, оповещающего о начале предыдущего раунда до звукового сигнала, оповещающего о начале следующего раунда, иными словами- от одного гонга до следующего.

Если после начала следующего раунда (после звукового сигнала) боец не продолжает поединок по какой-либо причине, считается, что бой завершился в предыдущем раунде.

Ставки, предлагаемые на исходы боев по Кибер UFC:

- В поединке (раунде) победит первый боец – «**П1**».
- В поединке (раунде) победит второй боец – «**П2**».
- Ставки на общее число раундов в поединке – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на метод победы бойца.

- Ставки: в поединке (раунде) будет (не будет) зарегистрирована досрочная победа.

При расчете результатов поединков в кибер UFC за основу берутся официальные сайты проводимых поединков, которые представлены в таблице.

Сбой трансляции поединка по технической или иной причине и графические помехи не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Поединки в кибер UFC, которые были прерваны по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не были продолжены или завершены, считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся поединков, которые на момент остановки поединка уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются и на другие возможные исходы в поединках в кибер UFC, которые будут предложены организатором в Линии.

4.34. Ставки на Кибергандбол

Ставки на матчи в кибергандболе принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Видеоматчи проводятся в формате 2x6 или 2x8 (2 тайма, каждый длительностью 6 или 8 минут соответственно) в зависимости от требований проводимого чемпионата.

В кибергандболе текущая минута, отображающаяся на табло в видеоматче, может отличаться от реального времени видеоматча. *Например*, если выбран 12-минутный (2x6) формат видеоматча, то время на табло, показывающее текущую минуту игры, достигнет 60 минут в течение реальных 12 минут.

Ставки, предлагаемые на исходы видеоматчей по кибергандболу:

- В видеоматче (тайме) выиграет первая команда – «**П1**».
- В видеоматче (тайме) будет ничья – «**Ничья**» (X).
- В видеоматче (тайме) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В видеоматче (тайме) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В видеоматче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В видеоматче (тайме) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В видеоматче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В видеоматче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в видеоматче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в видеоматче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество голов в видеоматче (тайме) будет **четным (нечетным)**.

Для расчета ставок на исходы видеоматчей по кибергандболу за основу принимаются официальные сайты видеоматчей, представленные в таблице.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по кибергандболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся видеоигр, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Видеоматч по кибергандболу считается состоявшимся, если он был сыгран полностью.

В кибергандболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.35. Ставки на Киберрегби

В киберрегби ставки на исходы матчей принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Матчи проводятся в формате **2x10** или **2x5** (два тайма, каждый длительностью в 10 или 5 минут соответственно), в зависимости от требований проводимого чемпионата.

В киберрегби текущая минута, отображающаяся на табло во время матча, может отличаться от реального времени. Например, если время проведения киберрегби установлено 20 минут (2x10), время на табло, показывающее текущую минуту матча, достигнет 80 минут в течение реальных 20 минут. То есть, например, на реальной 2-й минуте на табло, показывающее текущую минуту игры, может отобразиться 8-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по киберрегби:

В киберрегби **Фора** и **Тотал** рассчитываются по очкам (за исключением тоталов, предложенных на количество попыток):

- В матче (тайме) выиграет первая команда – **«П1»**.
- В матче (тайме) будет ничья – **«Ничья» (X)**.
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – **«П2»**.
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – **«Фора 1»**.
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – **«Фора 2»**.
- Ставки на общее количество очков, набранных командами в матче (тайме) – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой в матче (тайме) – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки на то, что общее количество очков, набранных командами в матче (тайме) будет **четным (нечетным)**.

Официальные сайты турниров и чемпионатов, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по киберрегби.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по киберрегби, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Матч по киберрегби считается состоявшимся, если был полностью сыгран.

В киберрегби также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.36. Ставки в Гандболе

В гандболе установлено основное время игры 60 минут (2 тайма, каждый длительностью 30 минут).

Ставки на гандбольные матчи принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в послематчевое добавленное время, и результаты за 7-метровые удары не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Гандбольные матчи могут проводиться также в следующих форматах: Основное время длительностью в 50 или 40 минут, с таймами длительностью по 20 и 25 минут соответственно. В случае гандбольных матчей в таком формате в Линии появляется специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по гандболу:

- В матче (тайме) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (тайме) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В матче (тайме) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В матче (тайме) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В матче (тайме) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (тайме) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на результат первого тайма и всего матча.

Предлагается угадать одновременно результат первого тайма и всего матча. Возможны следующие 9 вариантов:

- 1) «**П1П1**» – победа первой команды в первом тайме и в матче.
- 2) «**П1X**» – победа первой команды в первом тайме и ничья в матче.
- 3) «**П1П2**» – победа первой команды в первом тайме и победа второй команды в матче.

- 4) «ХП1» – ничья в первом тайме и победа первой команды в матче.
- 5) «ХХ» – ничья в первом тайме и в матче.
- 6) «ХП2» – ничья в первом тайме и победа второй команды в матче.
- 7) «П2П1» – победа второй команды в первом тайме и победа первой команды в матче.
- 8) «П2Х» – победа второй команды в первом тайме и ничья в матче.
- 9) «П2П2» – победа второй команды в первом тайме и в матче.

Для расчета ставок на исходы событий в гандболе за основу принимаются официальные сайты матчей, представленные в таблице.

Матч в гандболе (продолжительностью в 60 минут), который был прерван и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50 минут, а матчи с продолжительностью 50 и 40 минут, которые были прерваны и в течение 24 часов не продолжились или не были завершены, считаются состоявшимися, если было сыграно не менее 40 (для матчей с продолжительностью 50 минут), и 32 минут (для матчей с продолжительностью 40 минут). В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки матча уже однозначно известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в гандбольных матчах, которые будут предложены организатором в Линии.

4.37. Ставки на Киберволейбол

В матчах по киберволейболу разыгрываются от 3 до 5 сетов. В матче выигрывает команда, одержавшая победу в трех сетах, а в сете – команда, первой набравшая 25 очков (в 5-ом заключительном сете – 15 очков) и имеющая преимущество над соперником минимум в 2 очка. Если в сете счет составляет 24:24 (в 5-ом заключительном сете – 14:14), то сет (5-ый заключительный сет) продолжается до тех пор, пока одна из команд не достигнет преимущества над соперником в 2 очка.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по киберволейболу:

В киберволейболе Форa и Тотал рассчитываются по очкам, за исключением «Форa по сетам» и «Тотала по сетам», которые рассчитываются по количеству:

- В матче (сете) выигрывает первая команда – «П1».
- В матче (сете) выигрывает вторая команда – «П2».
- В матче (сете) выигрывает (не проиграет) первая команда с учетом форы – «Форa 1».
- В матче (сете) выигрывает (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «Форa 2».

- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче по количеству сетов выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество очков, набранных обеими командами в матче (сете) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество очков, набранных каждой командой в матче (сете) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество очков, зарегистрированных в матче (сете) будет **четным (нечетным)**.
- Ставки в сете на исход «**Победа с преимуществом очков**».

Предлагается предугадать, какая из команд выиграет сет и с каким предлагаемым преимуществом очков (*Например*, «Победа 2-ой команды с преимуществом в 4-6 очков»).

- Ставки на окончательный результат матча (сета).

Предлагается выбрать точный счет, зарегистрированный в окончательном результате матча (сета) в соответствии с предложенными в Линии вариантами.

Официальные сайты матчей, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по киберволейболу.

Прерывание трансляции и графические помехи, возникшие по техническим или иным причинам, не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по киберволейболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки игры уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Матч по киберволейболу считается состоявшимся, если он был сыгран полностью.

В киберволейболе также принимаются ставки и на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.38. Ставки на Единоборства

Поединки в Единоборствах проводятся в формате от трех до пяти раундов. Поединки могут быть проведены также в другом формате. Для таких случаев организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения игры. Поединок, а также первый раунд считаются начавшимися после гонга: звукового сигнала, оповещающего о начале первого раунда. Поединки могут продолжаться до конца всех заранее объявленных раундов и могут завершиться раньше, в зависимости от метода победы в поединке.

Методы победы в поединках Единоборств:

1) **«Победа по очкам»** - метод победы, при котором проводятся все раунды, победитель определяется судьями путем расчета набранных очков.

2) **«Победа нокаутом»** - метод победы, при котором фиксируется нокаут, и поединок завершается раньше времени.

3) **«Победа техническим нокаутом»** - метод победы, при котором фиксируется технический нокаут, и поединок завершается раньше времени.

4) **«Победа по техническому решению»** - метод победы, при котором боец получает травму, в связи с которой врачебный персонал не позволяет продолжить поединок, либо другие ситуации, в которых победителя определяют судьи.

5) **«Дисквалификация бойца или отказ от поединка»** - метод победы, при котором боец дисквалифицируется по любым причинам, либо отказывается продолжить поединок.

Кроме метода «Победы по очкам» победы, одержанные всеми остальными методами, считаются досрочной победой.

В Единоборствах состоявшимся считаются те раунды, которые были проведены до конца, то есть от гонга, возвещающего начало раунда до гонга завершения раунда. Если после начала следующего раунда (после звукового сигнала) боец не продолжает поединок по какой-либо причине, считается, что поединок завершился в предыдущем раунде.

Количество раундов, объявленное заранее (формат проведения поединка), может измениться в ходе поединка. В таком случае ставки, сделанные на количество раундов, рассчитываются с коэффициентом «1» (один), а ставки на исходы поединка «П1», «Х», «П2» остаются в силе.

Ставки, предлагаемые на исходы боев по Единоборствам:

- В поединке (раунде) победит первый боец – **«П1»**.
- В поединке будет ничья – **«Ничья» (Х)**.

Если организатором в Линии не был предложен исход «Ничья» (Х), а поединок закончился ничьей, ставки на исходы «П1» и «П2». Подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

- В поединке (раунде) победит второй боец – **«П2»**.
- Ставки на общее число раундов в поединке – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки на метод победы бойца.
- Ставки: в поединке (раунде) будет (не будет) зарегистрирована досрочная победа.

Сбой трансляции поединка по технической или иной причине и графические помехи не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

Поединки в Единоборствах, которые были прерваны по какой-либо причине и не были продолжены или завершены в течение 24 часов, считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся поединков, которые на момент остановки поединка уже однозначно известны и не зависят от его окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Ставки принимаются и на другие возможные исходы в поединках Единоборств, которые будут предложены организатором в Линии.

4.39. Ставки на Бокс

Бокс проводится в формате до 12 раундов. Каждый раунд длится 3 минуты, в отдельных случаях он может длиться и 2 минуты. Поединки по боксу могут продолжаться до конца всех заранее объявленных раундов и могут завершиться раньше в зависимости от метода победы в поединке.

Методы победы в поединках по боксу:

1) **«Победа по очкам»** - когда разыгрываются все раунды, и победа определяется судьями в соответствии с подсчетом очков.

2) **«Победа нокаутом»** - когда регистрируется нокаут, и поединок завершается раньше времени.

3) **«Победа техническим нокаутом»** - когда регистрируется технический нокаут, и поединок завершается раньше времени.

4) **«Победа техническим решением»** - когда боксер получает такую травму, в связи с которой медперсонал не позволяет продолжить поединок, или другие ситуации, во время которых судьи определяют победителя.

5) **«Дисквалификацией боксера или отказом от поединка»** - когда боксер дисквалифицируется по любой причине или отказывается от продолжения поединка. Если дисквалификация боксера происходит через 24 часа после прекращения поединка, то этот факт не учитывается при расчете ставок на исходы поединка: **«П1»**, **«Ничья»** и **«П2»**.

Кроме метода **«Победы по очкам»**, победы, одержанные всеми остальными методами, считаются досрочной победой.

В боксе состоявшимся считаются те раунды, которые были проведены до конца. Если боксер после начала следующего раунда не продолжает поединок по любой причине, то считается, что поединок завершился в предыдущем раунде.

Ставки, предлагаемые на исходы поединков по боксу:

- В поединке (раунде) выиграет первый боксер – **«П1»**.
- В поединке (раунде) будет ничья – **«Ничья»**.

Если в Линии организатором не был предложен исход **«Ничья»**, а поединок (раунд) завершился ничьей, то ставки на исход поединка **«П1»** и **«П2»** подлежат расчету с коэффициентом **«1»** (один).

- В поединке (раунде) выиграет второй боксер – **«П2»**.
- Ставки на общее количество раундов, проводимых в поединке – **«Тотал больше (меньше) значения тотала»**.
- Ставки на метод победы боксера.
- Ставки на то, будет ли в поединке (раунде) зафиксирована (не зафиксирована) досрочная победа.

Официальные сайты проводимых поединков, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок на поединки по боксу.

Поединок по боксу, который был прерван и не был продолжен или завершен в течение 24 часов, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся поединков, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом **«1»** (один).

В боксе также принимаются ставки и на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.40. Ставки на Флорбол

Основное время матча в флорболе составляет 60 минут чистого игрового времени (3 периода, каждый из которых длится 20 минут). Ставки на матчи по флорболу принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты, зафиксированные в добавленное время и в серии пенальти, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время.

Матчи также могут проводиться в формате (3x15): три периода, каждый продолжительностью в 15 минут.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по флорболу:

- В матче (периоде) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (периоде) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (периоде) будет **четным (нечетным)**.

Официальные сайты турниров и чемпионатов, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по флорболу.

Матч по флорболу, проводимый в формате (3x20), который прервался и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся если было сыграно не менее 50 минут. Матч, проводимый в формате (3x15), который был прерван и в течение 24 часов и не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся если было сыграно не менее 36 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися.

Исходы прерванных и несостоявшихся матчей (было сыграно менее 50 или 36 минут, в зависимости от формата матча), которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

В флорболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.41. Ставки на киберфлорбол

Ставки на исходы матчей по киберфлорболу принимаются на основное время. Матчи проводятся в формате 3×5 или 3×2 (три периода, каждый длительностью в 5 или 2 минуты соответственно).

Результаты, зафиксированные в добавленное время и в серии пенальти, не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время.

В киберфлорболе текущая минута, отображающаяся на табло во время матча, может отличаться от реального времени. Например, если время проведения киберфлорбола установлено 15 минут (3х5), время на табло, показывающем текущую минуту матча, достигнет 60 минут в течение реальных 15 минут. То есть, например, на реальной 4-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 16-я минута.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по киберфлорболу:

- В матче (периоде) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (периоде) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (периоде) будет **четным (нечетным)**.

Официальные сайты турниров и чемпионатов, представленные в таблице, берутся за основу при расчете ставок, сделанных на матчи по киберфлорболу.

Графические помехи не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом «1» (один).

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Матч по киберфлорболу, который был прерван по технической или какой-либо иной причине и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается несостоявшимся. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент прерывания уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а все остальные ставки рассчитываются с

коэффициентом «1» (один). Матч по киберфлорболу считается состоявшимся, если был полностью сыгран.

В киберфлорболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.42. Ставки на кибер-американский футбол

Ставки на исходы матчей по кибер-американскому футболу принимаются как для основного, так и для дополнительного времени. В случае если расчет ставок на предлагаемые исходы происходит с учетом дополнительного времени, в Линии организатором делается специальная пометка. Матчи проводятся в формате (4x15 и 4x3), (4 раунда, каждый продолжительностью 15 минут и, соответственно, 4 раунда, каждый продолжительностью 3 минуты).

В кибер-американском футболе текущая минута, отображающаяся на табло в матче, может отличаться от реального времени матча.

Например, если для кибер-американского футбола был выбран 12-минутный (3x4) формат матча, то время на табло, показывающее текущую минуту игры, достигнет 30 минут в течение реальных 6 минут (чистое время). То есть, например, на реальной 4-й минуте на табло, показывающее текущую минуту игры, может отобразиться 20-я минута. В зависимости от требований проводимого матча в Линии может быть показана только реальная минута. В таком случае организатором в Линии делается специальная пометка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по кибер-американскому футболу:

В кибер-американском футболе фора и тотал рассчитываются по очкам

- В матче (тайме, четверти) выиграет первая команда – «**П1**».
- Ничья в матче (тайме, четверти) - «**X**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее число очков, набранных командами в матче (тайме, четверти) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее число очков, набранных каждой командой в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее число очков, набранных командами в матче (тайме) будет **четным (нечетным)**.

За основу расчета результатов матчей кибер-американского футбола принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по кибер-американскому футболу, проводимый в формате (4×15), который был прерван и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50 минут согласно показанному игровому времени, а матч, проводимый в формате (4×13), считается состоявшимся если было сыграно не менее 10 минут (реальных 10 минут, не сконвертированных в игровое время).

В кибер-американском футболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.43. Ставки на кибер-австралийский футбол

Ставки, совершенные на исходы кибер-австралийского футбола рассчитываются с учетом основного времени. Матчи проводятся в форматах (4x20 и 4x2,5) (четыре раунда, продолжительностью 20 минут и соответственно четыре раунда, продолжительностью 2,5 минут). Женские чемпионаты проводятся в формате (4x15). В кибер-австралийском футболе текущая минута, отображающаяся на табло в матче, может отличаться от реального времени матча. Например, если для кибер-австралийского футбола был выбран 10-минутный (4x2,5) формат матча, то время на табло, показывающем текущую минуту игры, достигнет 40 минут в течение реальных 5 минут (чистое время). То есть, например, на реальной 2-й минуте на табло, показывающем текущую минуту игры, может отобразиться 16-я минута.

В зависимости от требований проводимого матча в Линии может быть показана только реальная минута. В таком случае организатором в Линии делается специальная пометка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по кибер-австралийскому футболу:

В кибер-австралийском Футболе фора и тотал рассчитываются по очкам.

При расчете тоталов 6-ти очковых голов во внутренние ворота (goal) и 1-очковых голов во внешние ворота (behind) за основу принимается количество голов, а не число очков.

- В матче (тайме, четверти) выиграет первая команда – «**П1**».
- Ничья в матче (тайме, четверти) - «**X**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) первая команда, с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (тайме, четверти) выиграет (не проиграет) вторая команда, с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее число очков, набранных командами в матче (тайме, четверти) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее число очков, набранных каждой командой в матче (тайме) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее число очков, набранных командами в матче (тайме) будет **четным (нечетным)**.

За основу расчета результатов матчей кибер-австралийского Футбола принимаются официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по кибер-австралийскому Футболу, который был прерван и в течение 8 часов не был продолжен или завершен, считается состоявшимся, если было сыграно не менее 65 минут. В случае с женскими чемпионатами (в формате 4x15) матч считается состоявшимся, если было сыграно не менее 50 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися. Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

В кибер-австралийском футболе также принимаются ставки на другие возможные исходы, которые будут предложены организатором в Линии.

4.44. Ставки на Водное поло

Основное время для матчей по водному поло установлено в 32 минуты игрового времени (четыре периода, по 8 минут каждый). Ставки на исходы матчей по водному поло принимаются на основное время, если иное не указано организатором в Линии. Результаты пенальти не учитываются при расчете ставок на исходы, предложенные на основное время. Матчи по водному поло могут проводиться также периодами по 7 минут. При матчах в данном формате организатором в Линии делается специальная отметка о формате проведения матча.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по водному поло:

- В матче (периоде) выиграет первая команда – «**П1**».
- В матче (периоде) будет ничья – «**Ничья**» (**X**).
- В матче (периоде) выиграет вторая команда – «**П2**».
- В матче (периоде) первая команда не проиграет – «**1X**».
- В матче (периоде) выиграет какая-либо из команд – «**12**».
- В матче (периоде) вторая команда не проиграет – «**X2**».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Фора 1**».
- В матче (периоде) выиграет (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Фора 2**».
- Ставки на общее количество голов, забитых командами в матче (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество голов, забитых каждой командой в матче (периоде) – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на то, что общее количество голов в матче (тайме) будет **четным (нечетным)**.

За основу расчета результатов матчей по водному поло принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Матч по водному поло, проводимый в формате (4x8) (4 периода, каждый продолжительностью в 8 минут), который прервался и в течение 24 часов не продолжился или не был завершен, считается состоявшимся если было сыграно не менее 28 минут, а матчи, проводимые в формате (4x7) (четыре периода, каждый продолжительностью в 7 минут) считаются состоявшимся если было сыграно не менее 25 минут. В остальных случаях матчи считаются несостоявшимися.

В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

Кроме того, в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы в матчах по водному поло, которые будут предложены организатором в Линии.

4.45. Ставки на Велогонки

Велогонка считается начавшейся, если стартовал первый квалификационный этап. В квалификационных гонках, результаты которых известны после серии заездов, победителем считается гонщик или команда, набравшая наибольшее количество очков по итогам соревнований.

Ставки, предлагающиеся на велогонки:

- Ставки: который из гонщиков (команд), представленных в гонке (данном раунде), выиграет гонку (данный раунд).
- Ставки: который из двух гонщиков (команд), представленных в гонке (данном туре), займет высшую позицию по окончательным результатам гонки (данного раунда).

Вышеупомянутая ставка считается действительной, если оба представленных гонщика (команды) стартовали в гонке. Если какой-либо из двух соревнующихся гонщиков (команд) по какой-

либо причине выбывает из гонки, то соперник (команда соперника) считается победителем, если он/она (команда) завершает свое выступление в гонке.

А в случае выбывания из гонки обоих гонщиков (команд), указанная сравнительная ставка подлежит расчету с коэффициентом один «1». Если оба гонщика (команды) стартовали в гонке, но отсутствуют в окончательном официальном протоколе гонки, то победителем вышеупомянутой ставки считается гонщик (команда), принявший участие в наибольшем количестве заездов.

Для расчета ставок, сделанных на исходы велогонок за основу принимаются официальные сайты турниров, представленные в таблице.

В случае переноса велогонки ставки, сделанные на велогонку, остаются действительными до ее окончания.

4.46. Ставки на Шахматы

Шахматные встречи состоят из 1 (одной) или более партий, в зависимости от условий проведения данного турнира. В шахматных встречах, ставки, сделанные на шахматные партии, рассчитываются с учетом результатов партий. В случае шахматных встреч с 1 (одной) партией в программе первым отмечается играющий белыми фигурами шахматист (игру начинает шахматист, играющий белыми фигурами), вне зависимости от места проведения турнира, а в случаях, если число проводимых партий больше, первым может указываться и шахматист, играющий черными фигурами. Если несколько игроков после окончания турнира заняли первое место, и после окончания партии «тай-брейк», проводимой для определения единственного победителя, победитель не становится известен, проводится партия «Армагеддон». В случае регистрации ничьей в данной партии победа присуждается игроку с черными фигурами.

Ставки, предлагаемые на исходы шахматных встреч:

- В игре (партии) выиграет первый игрок – «**П1**».
- Ничья в игре (партии) – «**Ничья**».
- В игре (партии) выиграет второй игрок – «**П2**».
- В игре (партии) не проиграет первый игрок – «**1X**».
- В игре (партии) выиграет один из игроков «**12**».
- В игре (партии) не проиграет второй игрок – «**X2**».
- Ставки на число ходов в партии – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».

При расчете вышеуказанных ставок учитываются те ходы, которые были сделаны белыми фигурами.

Для расчета ставок, сделанных на исходы шахматных встреч, за основу принимаются официальные сайты чемпионатов и турниров, которые представлены в таблице.

Если партия откладывается, сделанные на партию ставки остаются в силе до окончания партии или турнира.

Ставки принимаются также на другие возможные исходы шахматных встреч, которые будут предложены Организатором в Линии.

4.47. Ставки на Софтбол

В матче по софтболу разыгрывается 7 иннингов (периодов). При расчете ставок на финальный результат матчей по софтболу учитываются также результаты, зафиксированные в дополнительном послематчевом иннинге (иннингах). Если матч завершается ничьей и не разыгрывается послематчевый дополнительный иннинг (иннинги), или в результате разыгранных послематчевых дополнительных

иннингов исходя из требований данного турнира вновь фиксируется ничья, то ставки на исходы «П1», «П2» подлежат расчету с коэффициентом «1» (один).

Согласно закону Mercy Rule, матч по софтболу может закончиться досрочно. В таких случаях матч считается состоявшимся с результатом, зафиксированным на момент остановки, и все ставки рассчитываются с учетом результата, зафиксированного на момент остановки. Закон Mercy Rule действует, когда одна из команд-участниц получает значительное преимущество перед соперником. Степень преимущества варьируется в зависимости от требований чемпионатов и турниров разных стран.

Ставки, предлагаемые на исходы матчей по софтболу:

В софтболе Форa и Тотал рассчитываются по очкам.

- В матче победит первая команда – «П1».
- В матче победит вторая команда – «П2».
- В матче победит (не проиграет) первая команда с учетом форы – «**Форa 1**».
- В матче победит (не проиграет) вторая команда с учетом форы – «**Форa 2**».
- Ставки на общее количество очков, заработанных командами в матче – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки на общее количество очков, заработанных каждой командой в матче – «**Тотал больше (меньше) значения тотала**».
- Ставки: общее количество очков, заработанных командами в матче, будет **четным (нечетным)**.
- Ставки на исходы иннингов «П1», «Х», «П2», форы и тоталы.

Для расчета ставок, сделанных на исходы матчей по софтболу за основу берутся официальные сайты чемпионатов, которые представлены в таблице.

Матч по софтболу, который был прерван и в течение 24 часов не был продолжен с прерванного иннинга или не был завершен, считается состоявшимся, если было полностью сыграно не менее 4 иннингов.

Исходы прерванных и несостоявшихся матчей, которые на момент остановки уже однозначно стали известны и не зависят от окончательного результата матча, подлежат расчету, а остальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (один). Ставки на исходы отдельных иннингов, не сыгранных в прерванном и считающемся состоявшимся матче, подлежат расчету с коэффициентом «1» (один). В случае, если матч не состоится (не начинается вовсе) по какой-либо причине, и в матче засчитывается техническая победа (поражение), матч считается несостоявшимся и все ставки, сделанные на матч, рассчитываются с коэффициентом «1» (один).

А в случае, когда начавшийся матч в какой-то момент прерывается и не продолжается, и техническая победа (поражение) засчитывается согласно официальной информации, ставки рассчитываются согласно действующему Регламенту. То есть, если прерванный матч считается состоявшимся согласно данному Регламенту, то ставки подлежат расчету по фактическим результатам, зарегистрированным в момент прерывания.

Ставки принимаются и на другие возможные исходы матчей по софтболу, которые будут предложены Организатором в Линии.

4.48. Ставки на Олимпийские игры

Ставки, предлагаемые на результаты летних и зимних Олимпийских Игр, рассчитываются в соответствии с правилами по видам спорта, указанными в настоящем Регламенте.

Ставки, предлагаемые на Олимпийские Игры:

- Ставки на количество медалей участника или страны-участницы.
- Ставки: какая из предложенных стран-участниц в победит по количеству золотых медалей.

В случае если по количеству золотых медалей две страны-участницы имеют равный показатель, в расчет принимается количество серебряных медалей, в случае равенства серебряных медалей – количество бронзовых медалей.

Ставки, предложенные на Олимпийские Игры, рассчитываются в соответствии с официальными веб-сайтами Олимпийских Игр, которые представлены в таблице.

Также принимаются специальные ставки на другие возможные исходы Олимпийских Игр, указанные Организатором в Линии.

4.49. Другие ставки

Согласно условиям настоящих правил могут быть предложены ставки на различные спортивные события, которые не упомянуты в этих правилах. В этом случае, учитывая особенности каждого события, в линии оговаривается тот исход (исходы) события (событий), на который (которые) Организатор предлагает выигрышный коэффициент.