ПРАВИЛА

ПРИЕМА ИНТЕРАКТИВНЫХ СТАВОК И ВЫПЛАТЫ ВЫИГРЫШЕЙ

2026

Введение

Настоящие правила приема ставок и выплаты выигрышей (далее Правила) в пунктах приёма ставок букмекерских контор АО “СпортБет” (далее ППС) разработаны в соответствии с Гражданским кодексом Российской Федерации, Федеральным законом от 29.12.2006г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», с учётом изменений, внесённых Федеральным законом от 31.07.2020г. № 242-ФЗ, Федеральным законом от 23.07.2013 № 198-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» и отдельные законодательные акты Российской Федерации в целях предотвращения противоправного влияния на результаты официальных спортивных соревнований», с соблюдением требований федеральных законов от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», от 07.08.2001 № 115-ФЗ «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма», Налогового кодекса Российской Федерации.

Настоящие правила определяют порядок заключения пари, приёма интерактивных ставок, выплаты выигрышей, разрешения спорных вопросов, особенности заключения пари на различные виды пари по видам событий, а также регулируют все иные отношения между организатором пари и участниками пари.

I. Основные понятия и общие положения организации пари

1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ.

1.1. Организатор азартной игры – АО «СпортБет» ИНН 7710310850 КПП 771801001 ОГРН 1027739040812, юридический адрес: 107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 24, пом. V, этаж 4, ком. 407, осуществляющее деятельность по организации и проведению азартных игр, то есть деятельность по оказанию услуг по заключению с участниками азартных игр основанных на риске соглашений о выигрыше, или по организации заключения таких соглашений между двумя или несколькими участниками азартной игры Организатор азартной игры руководствуется настоящими Правилами при осуществлении соответствующей деятельности. Здесь и далее по тексту АО «СпортБет» определено как «Организатор азартной игры», сокращенно ОАИ.

1.2. Сайт Организатора азартной игры – https://sportbet.ru
Адрес для направления официальных писем: 107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 24, пом. V, этаж 4, ком. 407.

1.3. Клиент – участник азартной игры, являющийся физическим лицом, достигшим возраста восемнадцати лет, принимающий участие в азартной игре, согласный с настоящими Правилами и заключивший основанное на риске соглашение о выигрыше с Организатором азартной игры.

1.4. Соглашение о выигрыше – основанный на риске договор присоединения, заключаемый между Клиентом и Организатором азартной игры, определяющий условия участия в азартной игре и получения выигрыша по результатам азартной игры.

1.5. Личный кабинет Клиента – информационный ресурс, в котором отражается информация о Клиенте, переданных им Интерактивных ставках, Игровых купонах, выплаченных выигрышах, совершенных Прогнозах, посредством которого Клиент осуществляет взаимодействие с Организатором азартной игры в порядке, предусмотренном настоящими Правилами. Доступ к Личному кабинету имеет только Клиент, вход осуществляется по логину и паролю.

1.6. Ставка – денежные средства, передаваемые Клиентом Организатору азартной игры в наличной форме или с использованием платежных карт для участия в азартной игре в соответствии с «Правилами приема ставок и выплаты выигрышей» и служащие условием заключения пари.

1.7. Интерактивная ставка – денежные средства, в том числе электронные денежные средства, передаваемые с использованием электронных средств платежа единым центром учета переводов ставок букмекерских контор и тотализаторов Организатору азартной игры по поручению Клиента для участия в азартной игре в соответствии с настоящими Правилами и служащие условием заключения Соглашения о выигрыше

Положения настоящих Правил распространяют свое действие на Интерактивные ставки, если иное прямо не следует из текста настоящих Правил.

1.8. Букмекерская Линия – список спортивных соревнований и содержащихся в них событий, относительно которых неизвестно, наступят они или нет. Организатор азартной игры предоставляет возможность Клиенту осуществлять Прогнозы относительно возможных исходов таких событий в рамках заключенного Соглашения о выигрыше и в соответствии с настоящими Правилами.

1.10. Коэффициент – представленное Организатором азартной игры в Букмекерской Линии число, на которое умножается количество Игровых купонов по Прогнозу на событие при положительном результате Прогноза.

1.11. Прогноз – выбор Клиентом события из списка, предложенного Организатором азартной игры в Букмекерской Линии, и его вероятного исхода. При этом в одном Соглашении о выигрыше количество Прогнозов не ограничено, итоговое количество Прогнозов определяется в момент завершения азартной игры.

1.12. Выигрыш – денежные средства, выплачиваемые Клиенту по завершении действия Соглашения о выигрыше в кассе пункта приема ставок Организатора азартной игры или посредством единого центра учета переводов ставок букмекерских контор и тотализаторов при наступлении результата азартной игры, определенного на основании настоящих Правил.

1.13. Результат азартной игры – положительный итог совокупности совершенных прогнозов в период действия соглашений о выигрыше, при котором Участник азартной игры получает сумму выигрыша в денежной форме в соответствии с Правилами Организатора азартных игр. Результат азартной игры считается наступившим в момент подтверждения БК запроса на получение Выигрыша путем увеличения остатка электронных денежных средств на электронном средстве платежа Участника азартных игр в ЦУПИС или выдачи денежных средств в кассе ППС.

1.14. Игровой процесс – игровая сессия, в течении которой участник азартной игры совершает Прогнозы на любые события спортивных соревнований, предлагаемые Организатором азартных игр в рамках заключаемого Клиентом Соглашения о выигрыше по завершению которого определяется Результат азартной игры.

1.15. Прематч – список предлагаемых Организатором азартной игры спортивных соревнований и содержащихся в них событий, относительно которых неизвестно, наступят они или нет, Прогнозы на исходы которых Организатор азартной игры принимает до их начала.
1.16. Live – список спортивных соревнований и содержащихся в них событий, относительно которых неизвестно, наступят они или нет, Прогнозы на исходы которых Организатор азартной

игры принимает во время их проведения в режиме реального времени в рамках заключенного Соглашения о выигрыше.

1.17. Ординар – тип Прогноза, состоящий только из одного события, исход которого требуется указать верно. Порядок принятия и расчета данного типа Прогноза определен в пункте 3.10.1 настоящих Правил.

1.18. Экспресс – прогноз на несколько независимых исходов событий. Для выигрыша по экспрессу нужно правильно угадать все исходы, включенные в него.

1.19. Система – прогноз совокупности экспрессов, представляющая собой полный перебор вариантов экспрессов одного размера из фиксированного набора исходов. Характеризуется одинаковым размером ставки на каждый экспресс (вариант системы) и одинаковым количеством исходов в каждом экспрессе.

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

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

2.1. Заключение Клиентом пари означает, что Клиент ознакомлен с текстом настоящих Правил, Правил организации азартных игр и принимает содержащиеся в них условия организации и проведения азартных игр, установленные Организатором азартной игры. Организатор азартной игры имеет право признать недействительным, заключенной пари как полностью, так и в части, аннулировать (отменить) результаты сделанных Клиентом в рамках Соглашения о выигрыше Прогнозов при нарушении им настоящих Правил.
2.2. Заключая пари (интерактивную ставку) Клиент подтверждает, что он достиг восемнадцатилетнего возраста, обладает соответствующей правоспособностью и дееспособностью, не является иностранным публичным должностным лицом, должностным лицом публичных международных организаций, замещающим (занимающим) государственные должности Российской Федерации, должности членов Совета директоров Центрального банка Российской Федерации, должности федеральной государственной службы, назначение на которые и освобождение от которых осуществляются Президентом Российской Федерации или Правительством Российской Федерации, должности в Центральном банке Российской Федерации, государственных корпорациях и иных организациях, созданных Российской Федерацией на основании федеральных законов, включенные в перечни должностей, определяемые Президентом Российской Федерации, а также их супругом и близким родственником (родственником по прямой восходящей и нисходящей линии (родители и дети, дедушки, бабушки и внуки), полнородным и неполнородным (имеющим общих отца или мать) братом и сестрой, усыновителем и усыновленным).
2.3. Организатор азартной игры имеет право по своему усмотрению без объяснения причин отказать в регистрации Клиента, а также в заключении Соглашения о выигрыше, выборе Прогнозов.
2.4. Все споры и разногласия, которые могут возникнуть между Клиентом и Организатором азартной игры, разрешаются в претензионном порядке.
Претензии Клиента по спорным вопросам принимаются в течение 10 (десяти) календарных дней после окончания события, на которое был сделан Прогноз. Претензия направляется в письменном виде Организатору азартной игры по адресу для официальных писем, указанному в пункте 1.2 настоящих Правил. К претензии должны быть приложены документы, подтверждающие

обоснованность обращения. Окончательное решение по всем спорным ситуациям принимает Организатор азартной игры. Срок рассмотрения претензии – 30 (тридцать) календарных дней с момента ее получения. Описанный в настоящем пункте претензионный порядок обращения Клиента к Организатору азартной игры является обязательным (досудебный порядок урегулирования споров).

Стороны согласились с тем, что в случае невозможности разрешения споров и разногласий в претензионном порядке они решаются согласно статье 32 Гражданского процессуального кодекса Российской Федерации в Преображенском районном суде города Москвы или Мировом суде судебного участка № 111 Преображенского района города Москвы в зависимости от размера суммы исковых требований.

В случае перемены лиц в обязательстве правило подсудности, установленное настоящим пунктом, также применяется в отношении нового кредитора и должника.

Претензии в рамках досудебного порядка разрешения споров отправляются на почтовый адрес: 107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 24, пом. V, этаж 4, ком. 407. Все иные направления, как и переписка между участником и Организатором не являются соблюдением досудебного порядка споров.

2.5. Настоящие Правила вступают в силу с даты их утверждения и распространяются на все заключенные начиная с этой даты Соглашения о выигрыше и все действия, совершенные Клиентами в рамках таких Соглашений о выигрыше, независимо от того, знают ли Клиенты о вступлении в силу данной редакции Правил или нет. Все предыдущие Правила считаются утратившими силу.

2.6. При осуществлении игровой деятельности Клиент обязан соблюдать принцип честной игры (далее – «Честная игра»).

Принцип Честной игры – основополагающий принцип азартной игры, основанный в том числе (но не исключительно) на следующем:

- Клиент на момент осуществления Прогноза не располагает информацией об исходе события или событий, на который делается Прогноз.
- Клиент при заключении Соглашения, выборе исходов Прогнозов не применяет технические и программные средства, использующие алгоритмы автоматического анализа событий и исходов и принятия решений, а также не использует программы и скрипты, выполняющие автоматическое заполнение форм и автоматическую отправку запросов, включая боты.
- Клиент не осуществляет одновременный выбор Прогнозов, а также выбор Прогнозов, позволяющих обойти установленные лимиты, на один и тот же исход события, в том числе совместно с другими Клиентами (синдикат игроков и т. д.). Клиент не осуществляет повторный выбор Прогнозов на одну и ту же комбинацию исходов события в случаях, когда суммарная потенциальная выплата превышает максимальную.
- Клиент не злоупотребляет Фрибетами и не нарушает правила их использования.
- У Клиента отсутствует возможность оказывать влияние на результат спортивного соревнования, на которое был выбран Прогноз. Клиент не является аффилированным лицом организатора спортивного соревнования, не действует по поручению (не располагает информацией) от спортсмена, агента, тренера, судьи, руководителя команды и иных участников спортивного соревнования, на которое был выбран Прогноз.
- - Клиент при совершении в Личном кабинете любых действий (в том числе, но не ограничиваясь, при совершении Ставок / Интерактивных ставок, выплате Выигрыша Клиенту, совершении Прогнозов и др.) не прибегает к помощи третьих лиц (в частности, Клиент не использует учетные записи, средства платежа (способы), абонентские телефонные номера мобильной связи третьих лиц; не использует изображения документов, отредактированные в графическом редакторе), а

также не следует советам третьих лиц. Клиент не использует учетные записи третьих лиц для преодоления, установленного Организатором азартной игры лимита.
- Клиент не является участником спортивного соревнования, на которое совершаются Прогнозы (спортсменом, тренером, судьей и др.), а также не является лицом, представляющим интересы других букмекерских компаний.
- Клиент не совершает иных недобросовестных действий в своей игровой деятельности.
- При нарушении Клиентом принципа Честной игры к нему применяются последствия, предусмотренные пунктом 4.5 настоящих Правил.

3. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПРИЕМА ИНТЕРАКТИВНЫХ СТАВОК И ВЫПЛАТЫ ВЫИГРЫША.

3.1. Букмекерская контора принимает интерактивные ставки, переданные путём перевода денежных средств, в том числе электронных денежных средств, за исключением почтовых переводов, единым центром учёта переводов ставок букмекерских контор и тотализаторов (ЕЦУПС) с использованием электронных средств платежа по поручениям Клиента.
3.2. Для осуществления интерактивной ставки Клиенту необходимо пройти регистрацию, идентификацию (упрощенную идентификацию), верификацию и авторизоваться на сайте БК, а также на сайте ЕЦУПС. Для получения выигрыша Клиенту может потребоваться пройти повторную верификацию.
3.3. Клиент несёт ответственность за сохранность логина и пароля от своей учетной записи в целях исключения возможности использования учетной записи третьими лицами. Ответственность за последствия, включая финансовые риски, возлагается всецело на Клиента.
3.4.Букмекерская Контора оставляет за собой право в любой момент времени по собственному усмотрению приостанавливать операции по приёму ставок, интерактивных ставок, заключению пари, выплате выигрышей на время проведения процедуры обновления сведений о Клиенте, верификации (повторной верификации), верификации (повторной верификации) телефонного номера и/или средства платежа.
3.5. В случае выявления факта использования при регистрации, верификации (повторной верификации) учётных данных, которые уже использованы в другой учетной записи, или являются недостоверными, Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в регистрации, верификации (повторной верификации), разблокировке учетной записи Клиента, приёме ставок, интерактивных ставок, заключении пари и выплате выигрышей.
3.6. Выплата Клиенту выигрышей с рассчитанных пари, заключенных с использованием интерактивной ставки, осуществляется Букмекерской конторой со счёта Букмекерской конторы в едином центре учёта переводов ставок букмекерских контор и тотализаторов (ЕЦУПС) путём увеличения остатков электронных денежных средств Клиента в ЕЦУПС.
3.7. Букмекерская контора оставляет за собой право изменять размеры максимальных ставок, интерактивных ставок и выплат и/или назначать другие размеры максимальных ставок, интерактивных ставок и выплат для отдельных участников пари, а также ограничивать или отказывать отдельным участникам пари в заключении пари и (или) в доступе к предоставляемым сервисам без объяснения причин.
3.8 Документом, удостоверяющим личность Клиента в целях совершения интерактивных ставок, является паспорт гражданина РФ. Букмекерская контора в рамках верификации (повторной верификации) имеет право затребовать, а Клиент обязан представить на обозрение дополнительные документы, удостоверяющие личность Клиента, по выбору Букмекерской конторы, в том числе, но не ограничиваясь: заграничный паспорт (паспорт, удостоверяющий личность гражданина при выезде за пределы РФ), Свидетельство о рождении.

3.9. Клиент делает свои Прогнозы относительно исходов событий в рамках заключенного им Соглашения о выигрыше на условиях и с применением коэффициентов, представленных Организатором азартной игры в Букмекер

Коэффициенты, представленные в Букмекерской Линии, могут изменяться после осуществления Клиентом Прогноза, при этом коэффициенты по сделанным ранее Клиентами Прогнозам изменению не подлежат. Перед осуществлением Прогноза Клиентам рекомендуется ознакомиться со всей информацией в Букмекерской Линии.

3.10. Сделанные Клиентом Прогнозы в рамках заключенного Соглашения о выигрыше и принятые Организатором азартной игры отмене или исправлениям в одностороннем порядке со стороны Клиента не подлежат.

3.10. Различаются следующие типы Прогнозов: «Одинар», «Экспресс», «Система» и «Система+».

3.10.1. При положительном результате Прогноза по Ординарам количество Игровых купонов, используемых для Прогноза, умножается на коэффициент события.

3.10.2.В случае если исход хотя бы одного из событий в Экспрессе указан Клиентом неверно, то весь Экспресс считается проигранным. В Экспресс можно включать любую комбинацию событий любых видов спорта. Коэффициент Экспресса вычисляется путем перемножения коэффициентов всех событий, входящих в Экспресс. При положительном результате Прогноза по Экспрессам количество Игровых купонов, используемых для Прогноза, умножается на коэффициент Экспресса.

3.10.3. В случае если в Экспресс включены два или более зависимых события (например, Прогноз на победу команды в матче и на ее проход в следующий круг), то при расчете Прогноза учитывается событие с наибольшим коэффициентом, а остальные события рассчитываются с коэффициентом 1.00. События, включенные в комбокотировку, не считаются зависимыми.

3.10.4. Максимальное количество событий в «системе» – 16. Экспрессы, включенные в Прогноз типа «Система», рассчитываются в соответствии с правилами расчета Прогноза типа «Экспресс».

Система+ включает в себя всю последовательность исходов событий вошедших в состав пари (Линии), при условии соблюдения условий приведенных Правил. Данный вид пари позволяет добавить в себя любое количество типов пари (ординар, экспресс, система). Пари считается законченным в момент запроса участником выплаты выигрыша по данному пари.

3.11. Организатор азартной игры имеет право ограничить максимальный чистый выигрыш одним Клиентом по Соглашению о выигрыше, заключенному за период одной календарной недели по московскому времени, суммой в 60 000 000 (шестьдесят миллионов) рублей.

3.12. Организатор азартной игры имеет право ограничивать максимальный размер ставки по Прогнозам на отдельные события, а также ограничивать или повышать максимальный размер ставки по Прогнозам конкретному Клиенту без уведомления и объяснения причин.

Организатор азартной игры имеет право ограничить или отказать конкретным Клиентам в доступе к предоставляемым сервисам, а также акциям и программам лояльности без объяснения причин.

3.13. Прогнозы в Прематче делаются до начала события. В случае если Прогноз сделан после фактического начала события, такой Прогноз аннулируется.

Прогноз в Live делается по ходу события до его окончания. Прогнозы в Live аннулируются, если:

- сделаны на событие в момент его наступления;
- сделаны на событие после его окончания;
- сделаны на событие, результат которого стал известен Клиенту;
- сделаны на участника (команду) после того, как он приобрел существенное преимущество (например, изменение счета, удаление и т. д.).

3.14. Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать результат Прогноза в разделе Live, сделанного в рамках соответствующего Соглашения о выигрыше, если у Организатора азартной игры возникнут подозрения, что Клиент на момент осуществления такого Прогноза располагал информацией об исходе события или событий, на который делался Прогноз.

При этом Организатор азартной игры не обязан доказывать причину возникновения таких подозрений Клиенту, если иное не установлено действующим законодательством Российской Федерации.

3.15. Если в процессе выбора Прогноза в разделе Live Клиент согласился с изменением его коэффициентов или параметров (форы, тотала и т. п.), то Прогноз будет считаться выбранным, даже если счет события изменится к моменту регистрации выбранного Прогноза Организатором азартной игры.

3.16. Опция «Прогноз в один клик» (в мобильных приложениях – «Прогноз одним нажатием»). Прогноз в один клик – это опция, которую Организатор азартной игры предлагает Клиентам, желающим делать Прогнозы быстро. Выбрав нужный коэффициент в Букмекерской Линии при включенной опции «Не спрашивать подтверждение для приема Прогнозов в один клик», Клиент автоматически получает подтверждение о приеме Прогноза на эту позицию.

Незнание, непонимание или случайное использование данной опции не являются основаниями для отмены Прогноза.

3.17. Правила Фрибет. Фрибет – бесплатный Прогноз, который Клиент может делать время от времени по решению Организатора азартной игры. Фрибеты могут использоваться только для выбора Прогноза типа «Одинар» или «Экспресс». При выборе Прогноза с Фрибетом денежные средства из личного кабинета Клиента не списываются.
В случае положительного результата Клиент получает на счет в личном кабинете денежные средства в размере, рассчитанном в соответствии с пунктами 3.17.1 и 3.17.2 настоящих Правил, за минусом величины Фрибета.
В остальных случаях (при отрицательном результате, возврате или отмене события) изменений не происходит, а Фрибет считается использованным.

3.17.1. Отыгрыш Фрибета. Отыгрыш – обязательное условие для получения Фрибета для некоторых акций.
Условия получения и отыгрыша Фрибета, а также дополнительные требования, которые Клиент должен выполнить для получения Фрибета, регулируются положениями и условиями акций Фрибета.

3.17.2. При расчете Фрибетов действуют общие правила приема и расчета Прогнозов.
Если при принятом Прогнозе с Фрибетом были нарушены настоящие Правила, то такие Фрибеты аннулируются.

3.17.3. Злоупотребление Фрибетами. Если Организатор азартной игры выявит злоупотребление Фрибетами со стороны Клиента, то он имеет право аннулировать Фрибеты такого Клиента, а также результат Прогноза, и отказать ему в праве участвовать в любых акциях в дальнейшем.

3.17.4. Если у Организатора азартной игры возникнут подозрения в нарушении правил использования Фрибетов, то он вправе задержать выплаты на срок до 7 (семи) рабочих дней с целью проведения проверки.

3.18. Результат Прогноза подлежит расчету в соответствии с настоящими Правилами.

3.19. Итоговый результат азартной игры Клиента, определяемый в соответствии с настоящими Правилами и условиями Соглашения о выигрыше, рассчитывается по результатам совокупности осуществленных им Прогнозов на момент завершения действия Соглашения о выигрыше.

3.20. Выплата выигрышей Клиентам, от которых приняты Интерактивные ставки:

3.20.1. Осуществляется путем увеличения остатка электронных денежных средств на электронных средствах платежа Клиента.
3.20.2. Производится на основании запроса на выплату выигрыша, оформленного в подразделе «Запросы» Личного кабинета Клиента, не позднее сроков и в порядке, определенных пунктами 3.22 и 3.23 настоящих Правил. В тексте запроса следует заполнить все необходимые поля, указать фамилию, имя, отчество, наименование и реквизиты счета получателя, а также сумму выигрыша к зачислению. Зачисление денежных средств Клиенту после перевода суммы выигрыша Организатором азартной игры осуществляется, как правило, в течение 3 (трех) рабочих дней.
Организатор азартной игры оставляет за собой право запросить у Клиента документы для подтверждения регистрационных данных Клиента и приостановить выплату выигрыша до подтверждения регистрационных данных.

3.20.3. Клиенту запрещается осуществлять вывод денежных средств с использованием платёжных инструментов, не принадлежащих Клиенту, в том числе банковских карт, реквизитов счетов, электронных средств платежа, электронных кошельков и иных аналогичных средств, принадлежащих третьим лицам.

Организатор азартной игры рассматривает и исполняет запрос Клиента на выплату выигрыша в срок, не превышающий 72 (семидесяти двух) часов с момента его подачи Клиентом

3.20.4. Количество запросов на получение выигрышей в сутки не может превышать трех. По решению Организатора азартной игры количество выплат может быть увеличено.

3.20.5. Комиссия за выплату выигрыша взимается в случае превышения количества запросов на получение выигрышей, установленного в пункте 3.20.4 настоящих Правил, а также в иных случаях по усмотрению Организатора азартной игры. Значения лимитов и размер комиссии указаны в описании платежных способов на странице «Платежи».

3.20.6. Выигрыш считается полученным в момент проведения операции по выплате (перечислению) денежных средств по запросу на выплату, что подтверждается направлением Клиенту кассового чека.

3.21. Организатор азартной игры вправе в одностороннем порядке принять решение о выплате выигрыша путем зачисления денежных средств на банковский счет Клиента с уведомлением об этом Клиента. В таком случае Клиент обязан предоставить Организатору азартной игры документы, необходимые для совершения платежа, в частности:

– заявление о перечислении денежных средств по форме, установленной Организатором азартной игры;
– банковские реквизиты для перечисления денежных средств;
– документ, удостоверяющий личность;
– свидетельство ИНН;
– персональную карту участника азартной игры.

Для лиц, не являющихся гражданами Российской Федерации, также:

– миграционную карту (в случае если необходимость наличия миграционной карты предусмотрена законодательством Российской Федерации);
– документ, подтверждающий право иностранного гражданина или лица без гражданства на пребывание (проживание) в Российской Федерации (в случае если необходимость наличия такого документа предусмотрена законодательством Российской Федерации);
– документ с указанием адреса места пребывания.

3.21.1. Организатор азартной игры вправе по своему усмотрению определять лимиты выплаты (минимальный и максимальный) на каждое отдельное обращение Клиента о выплате выигрыша каждому конкретному Клиенту без предварительного уведомления об этом Клиента и объяснения причин установления лимитов.

3.22. Выигрыш подлежит выплате не позднее 1 (одного) года с момента его расчета. Сроки выплаты выигрышей при принятии Организатором азартной игры решения о зачислении денежных средств на банковский счет Клиента – с момента выполнения Клиентом условий, предусмотренных в пунктах 3.20 и 3.21 настоящих Правил.

3.23. Выплата выигрыша в размере от 10 000 000 (десяти миллионов) рублей и выше осуществляется только после личного посещения и предоставления Клиентом запрошенных документов Организатору азартной игры.

3.24. Клиент обязан использовать Интерактивные ставки исключительно для совершения Прогнозов. Клиенту запрещается без совершения Прогнозов на всю сумму переданных Интерактивных ставок подавать запросы на выплату (возврат Интерактивной ставки).
В таком случае Организатор азартной игры имеет право отказать в выплате (возврате Интерактивной ставки) и потребовать от Клиента проставить сумму Интерактивных ставок (т. е. совершить Прогнозы), а Клиент обязуется последовательно проставить всю сумму Интерактивных ставок (т. е. совершить Прогнозы).

3.25Букмекерская контора не несет ответственности за деятельность ЕЦУПС, операторов по переводу денежных средств. Букмекерская контора не несет ответственности за задержки перечислений, выплат и переводов, произошедших не по ее вине

4. ОСОБЕННОСТИ РАСЧЕТА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОГНОЗОВ.

4.1. Дата и время начала события, указываемые в Букмекерской Линии, носят информационный характер. Ошибочно указанные дата, время или дополнительная информация (статус или стадия турнира, счет первого матча и т. п.) не являются основаниями для отмены Прогноза.

В случае если событие состоялось раньше или позже объявленной даты, то Прогнозы на такое событие рассчитываются в обычном порядке, если они приняты до фактического начала события.

4.2. В списке событий на первом месте указана команда, на поле которой проводится матч. Данная информация носит справочный характер и не является основанием для отмены Прогноза. Не являются основанием для отмены Прогноза:

- перенос матча на нейтральное поле (Организатор азартной игры не обязан информировать об этом);
- изменение формата товарищеского (межсезонного) матча.

В случае указания в названии спортивного события в Букмекерской Линии места проведения турнира, а также указания на товарищеский статус матча (товарищеские (межсезонные) матчи, товарищеский турнир и т. п.), допускается запись спортсмена (или команды хозяев) не на первом месте.

4.3. Перенесенный матч

Матч считается перенесенным, если он не может начаться в назначенное время из-за различных факторов, таких как неблагоприятная погода, непредвиденные обстоятельства и т.д.

Если подтверждается, что матч не начнется в течение 48 часов после назначенного времени начала, он классифицируется как перенесенный, и все связанные с ним Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

Обратите внимание, что матчи, дата начала которых была изменена заблаговременно, чтобы обеспечить трансляцию по телевидению или уменьшить перегруженность матчей, не будут считаться перенесенными.

4.3.1. Прекращенный матч

Матч считается прекращенным, если он начался, но не дошел до официального завершения из-за непредвиденных обстоятельств, таких как неблагоприятная погода, беспорядки на трибунах, технические проблемы и т.д.

Если матч возобновляется в течение 48 часов после официального времени его начала, все неопределенные Прогнозы рассчитываются на основе результата возобновленного матча.

Если матч не возобновляется в течение 48 часов, Прогнозы, которые были определены на момент прекращения матча (т. е. исход уже был определен), такие как «Первая забившая команда«, «Первый забивший игрок« и т. д., остаются в силе. Прогноз должен быть полностью определен, чтобы подлежать расчету. Все неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

4.3.5. По отдельным видам спорта возможны дополнительные особенности расчета Прогнозов, если они указаны в соответствующих пунктах настоящих Правил.

4.4. Если первоначальный результат завершенного события позднее отменен (изменен) по каким-либо причинам, отмена (изменение) во внимание не принимается и Прогнозы рассчитываются в соответствии с первоначальным (фактическим) результатом. Фактическим считается результат, объявленный на основании источников информации непосредственно после завершения события. Список источников информации приведен на сайте Организатора азартной игры. Расчет Прогнозов на статистические показатели производится согласно специализированным источникам спортивной статистики, указанным на сайте Организатора азартной игры, а также согласно видеотрансляции, информации собственного представителя на матче. Организатор

азартной игры самостоятельно выбирает тот источник информации из числа источников, указанных на сайте Организатора азартной игры, на основании которого определяется результат события (требования со стороны Клиента об использовании иного источника информации, в том числе источников информации, указанных на сайте Организатора азартной игры, не допускаются).

Сведения об источнике информации (специализированном источнике спортивной статистики), в соответствии с которым был определен результат события, Организатор азартной игры вправе фиксировать после окончания события путем совершения снимка экрана (скриншота), посредством которого осуществляется наблюдение за событием, с обязательным указанием даты и времени совершения снимка экрана (скриншота).

Клиент вправе запросить у Организатора азартной игры сведения о наименовании источника информации (специализированном источнике спортивной статистики), в соответствии с которым был определен результат события, а также сведения о результате события путем направления соответствующего запроса в Личном кабинете либо путем направления запроса в письменном виде по адресу Организатора азартной игры с указанием события, на которое был принят Прогноз.

Организатор азартной игры после получения запроса Клиента в срок не позднее 30 (тридцати) календарных дней направляет в адрес Клиента тем же способом, каким был получен запрос, сведения об источнике информации (специализированном источнике спортивной статистики), в соответствии с которым был определен результат события, а также сведения из источника информации о результате события (в случае наличия соответствующего требования Клиента в запросе), при этом используемый Организатором азартной игры источник определения результата события имеет приоритет над иной информацией, предоставляемой Клиентом. В случае отсутствия результатов события в источниках информации, указанных на сайте Организатора азартной игры, а также в специализированных источниках спортивной статистики Организатор азартной игры вправе использовать альтернативные источники информации, в том числе информацию собственного представителя на матче. Если в Букмекерской Линии в названии спортивного события явно указан источник (например, телетрансляция), то он является приоритетным при определении результата. Если событие прервано и на следующий день играется с самого начала, то для целей расчета Прогноза первый матч считается прерванным событием и рассчитывается согласно пункту 4.3 настоящих Правил.

4.4.1. В случае невозможности подтверждения результата Прогноза сразу после завершения события, расчет по нему может быть отложен до получения официальных данных. Если официальное подтверждение результата недоступно, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) соответствующие Прогнозы.

Прогнозы, сделанные в момент, когда исход события уже был известен, подлежат аннулированию (расчету с коэффициентом 1). В случае технического сбоя или человеческого фактора при расчете Организатор азартной игры оставляет за собой право внести исправления в любое время.

4.5. Организатор азартной игры имеет право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) результат Прогноза в следующих случаях, но не ограничиваясь:

4.5.1. В случае ошибок персонала или программных сбоев (очевидных опечаток в коэффициентах, несоответствия коэффициентов в различных позициях и т. д.) без права перерасчета.

4.5.2. При наличии у Организатора азартной игры одного или нескольких нижеприведенных условий:

1) подозрений в неспортивном характере спортивного соревнования;

2) информации от международных организаций, субъектов спорта, других букмекерских контор, а также из открытых источников, в том числе СМИ, о подозрениях в неспортивном характере спортивного соревнования;

3) подозрений, что Клиенты действуют недобросовестно согласно тайному соглашению между собой и/или с любым(-и) лицом(-ами);

4) если вновь зарегистрированные Клиенты и/или Клиенты, сделавшие Прогноз впервые (в совокупности от 3 человек), сделали Прогнозы на одинаковый(-ые) исход(-ы) события, если количество Игровых купонов по таким Прогнозам в совокупности превышает 100 000;

5) нетипичной активности Клиентов (в совокупности от 3 человек), связанной с большой разницей в количестве Игровых купонов в выбранных Прогнозах, по сравнению с ранее выбранными (от 100 000 Игровых купонов), на одинаковый(-ые) исход(-ы) события вида(-ов) спорта, на который(-ые) ранее Клиенты не делали Прогнозы;

6) возможности у Клиента оказать влияние на результат спортивного соревнования, поскольку Клиент является аффилированным лицом организатора спортивного соревнования или действовал по поручению (располагал информацией) от спортсмена, агента, тренера, судьи, руководителя команды и иных участников события, на которое был выбран Прогноз.

4.5.3. В случае подтверждения факта игры по чужой персональной карте участника азартной игры или возникновения подозрений о предоставлении доступа в Личный кабинет любым третьим лицам, а также совершения в Личном кабинете любых действий, следуя советам третьих лиц. Запрещается передавать информацию (логин, пароль) для доступа в Личный кабинет третьим лицам для его использования (в том числе в присутствии владельца персональной карты участника азартной игры).

4.5.4. В случае подтверждения факта повторной регистрации с использованием чужих персональных данных, документов, в том числе недействительных и/или поддельных.

4.5.5. В случае передачи (уступки) Клиентом права требования, возникшего из совершенного им Прогноза (в том числе право требования выигрыша), а также права требования, которое возникнет в будущем (будущее требование), третьим лицам полностью или в части без письменного согласия Организатора азартной игры, поскольку личность Клиента имеет существенное значение для Организатора азартной игры. Указанное действие Клиента признается также нарушением пункта 3.16.1 настоящих Правил. Организатор азартной игры имеет право в любой момент аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) результат такого Прогноза.

4.5.6. В любых иных случаях нарушения настоящих Правил.

Организатор азартной игры не обязан предоставлять Клиентам доказательства возникновения обстоятельств, предусмотренных в подпунктах 4.5.1–4.5.6 настоящих Правил и послуживших основанием для признания результата Прогноза аннулированным (расчет с коэффициентом 1). Признание результата Прогноза аннулированным (расчет с коэффициентом 1) является безусловным основанием для его расчета в соответствии с пунктом 4.6 настоящих Правил.

4.6. В случае если результат Прогноза аннулирован (расчет с коэффициентом 1), производится возврат Игровых купонов по такому Прогнозу, а если Прогноз включен в Экспресс, то для целей расчета такой Прогноз учитывается с коэффициентом 1. В случае отсутствия более 2 (двух) суток достоверной информации о результате состоявшегося матча Организатор азартной игры имеет право произвести возврат Игровых купонов по Прогнозам на такое событие.

4.7. В случае если результаты Прогнозов, выбранные Клиентом в рамках Соглашения о выигрыше, будут признаны аннулированными (расчет с коэффициентом 1) в соответствии с условиями настоящих Правил, то результат Соглашения о выигрыше в таком случае определяется Организатором азартной игры с учетом положений пункта 4.6 настоящих Правил.

4.8. Все текущие результаты, время игры, другая дополнительная информация, которые отображаются на мониторах и на сайте Организатора азартной игры, служат только в качестве справочной информации. Организатор азартной игры стремится, чтобы информация была точной, однако не несет ответственности за последствия результатов Прогнозов, выбранных на основании этой либо иной аналогичной информации. Клиенту рекомендуется при проверке правильности расчета Прогнозов, в том числе Прогнозов, выбранных в разделе Live, обращаться к Организатору азартной игры с соответствующим запросом в порядке, указанном в пункте 4.4 настоящих Правил.

4.9. Одновременный выбор Прогнозов, а также выбор Прогнозов, позволяющих обойти установленные лимиты, на один и тот же исход от группы лиц (синдиката игроков и т. д.) не допускается. Запрещен повторный выбор Прогнозов на одну и ту же комбинацию исходов в случаях, когда суммарная потенциальная выплата превышает максимальную. Организатор азартной игры имеет право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) такие Прогнозы.

4.10. При выявлении фактов нарушения настоящих Правил либо при возникновении у Организатора азартной игры обоснованных подозрений в их нарушении (в том числе в нарушении принципа честной игры, при подозрении на договорный характер события, использовании Клиентом технических и (или) программных средств для получения преимущества, совершении повторных Прогнозов на одни и те же исходы и в иных аналогичных случаях) Организатор азартной игры вправе:

- признать недействительными все заключённые Клиентом пари полностью либо в отдельных их частях и аннулировать (отменить) результаты сделанных Клиентом пари и произвести расчёт таких пари с коэффициентом «1»;

- заблокировать доступ к личному кабинету

= приостановить операции по приему ставок

- потребовать от Клиента прохождения повторной верификации, в том числе в целях обновления сведений о Клиенте, в соответствии со статьёй 6.1 Федерального закона от 29.12.2006 № 244-ФЗ и Федеральным законом от 07.08.2001 № 115-ФЗ «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путём, и финансированию терроризма».

4.11. Любое изменение счета и других параметров матча, вызванное официальным судейским решением (например, отмена гола из-за офсайда, после видеопросмотра, отмена или пересмотр очка в теннисе, волейболе и др.) или взаимной договоренностью участников (например, игра в равных составах после удаления и др.), не является основанием для аннулирования (отмены) принятых Прогнозов.

4.12. Если команда выставляет на матч резервный или юношеский состав вместо основного, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) все Прогнозы.

4.13. В случае изменения в текстовой онлайн-трансляции автора или ассистентов гола все Прогнозы, выбранные с момента гола до момента корректировки статистического показателя в Live (Прогноз при неверном счете), подлежат отмене. В случае изменения автора или ассистентов голов

после фактического окончания матча Прогнозы рассчитываются на основании пункта 4.4 настоящих Правил.

4.14. В спорных ситуациях, не имеющих прецедента, окончательное решение принимает Организатор азартной игры.

4.15. При возникновении технических сбоев Организатор азартной игры оставляет за собой право производить расчет Прогноза с коэффициентом 1.

4.16. Источники результатов при расчете Прогнозов приведены на странице «Источники информации при проверке результатов» на сайте Организатора азартной игры.

5. ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ПРОГНОЗОВ, ПРИНИМАЕМЫХ ОРГАНИЗАТОРОМ АЗАРТНОЙ ИГРЫ.

5.1. Прогноз на фактический исход. Можно выбрать Прогноз на матчи без учета форы, если указаны соответствующие коэффициенты (на первой позиции – коэффициент за выигрыш первой команды («1»), на второй позиции – коэффициент за ничью («X»), на третьей позиции – коэффициент за выигрыш второй команды («2»)). Также можно выбрать Прогноз на непроигрыш 1-й команды («1X»), непроигрыш 2-й команды («X2») и на отсутствие ничьи в матче («12»).

5.2. Прогноз на победу каждой из команд в матче с учетом форы (гандикапа). Фора определяется Организатором азартной игры и может быть положительной, отрицательной или равной нулю. Для определения результата Прогноза от фактически забитых голов команды, на которую он принят, отнимается (если фора отрицательная) или прибавляется (если фора положительная) фора на выбранную команду (фора на вторую команду во внимание не принимается). Если после этого результат матча получается в пользу выбранной команды, то Прогноз считается выигранным.

В случае ничейного результата Игровые купоны Прогноза подлежат возврату.

Например, если на первую команду установлена отрицательная фора -1 и матч закончился:

а) со счетом 0:0 – Прогноз проигрывает;
б) со счетом 1:0 – Игровые купоны Прогноза подлежат возврату;
в) со счетом 2:0 – Прогноз выигрывает.

Если установлена положительная фора +0.5 на первую команду и матч закончился:

а) со счетом 0:1 – Прогноз проигрывает;
б) со счетом 0:0 или 1:0 – Прогноз выигрывает.

5.4. Прогноз на общее количество голов или очков в матче («Больше – Меньше»). Количество голов называется «Тотал» и определяется Организатором азартной игры. В случае совпадения значения тотала с фактическим результатом Игровые купоны Прогноза подлежат возврату.

5.5. Прогноз на победу в соревнованиях или выход в следующий круг турниров. Если заявленный в соревновании участник по какой-либо причине не смог начать соревнование, Игровые купоны Прогнозов на этого участника подлежат возврату. В случае если два или более участника поделили победу в соревновании, применяется правило Dead Heat. В таких случаях Организатор азартной игры выставляет коэффициент dead heat, основанный на количестве мест, на которые они претендуют, деленном на количество участников, претендующих на эту позицию.

Пример 1. Если судья не может выявить победителя из двух и более участников даже после просмотра фотофиниша, или если два или более игроков/команд заработали одинаковое количество голов/очков во время турнира.

Пример 2. Если 3 участника заняли первое место, то коэффициент dead heat равен 0.33. Одиночный Прогноз в 100 руб. с коэффициентом 6 будет разделен на 3, итого 100*6/3=200.

5.6. Прогноз на 1 тайм-Основное время. В Прогнозе вида «Тайм-матч» необходимо определить одновременно исход первого тайма и всего матча. В Прематче эти исходы имеют обозначения:

- «Победа»
- «Ничья»

На первом месте ставится исход 1-го тайма, а на втором – матча. Исход 2-го тайма для расчета Прогноза значения не имеет. Например, если матч закончился со счетом 1:1, а первый тайм 1:0, то выигрывает исход «П1Н».

5.7. Прогноз на чет или нечет общего и индвидуального количества голов или очков в матче. 0 - считается четным.

5.8. Прогноз на индивидуальные показатели или сравнения игроков (участников). Если игрок не выходил на поле (не участвовал), то Игровые купоны Прогнозов, принятых на события с его участием, подлежат возврату. Для участников, которые стартовали, но не закончили событие, расчет показателей производится по фактическому результату на момент снятия (схода), и для целей расчета таким участникам присваивается последнее место в итоговом протоколе. Прогноз «Будет ли хет-трик» считается выигранным, если игрок забил 3 (три) или более гола. Прогноз «Будет ли дубль» считается выигранным, если игрок забил 2 (два) или более гола. В Прогнозе на показатели игроков голы, забитые игроком в свои ворота, в его показателях не учитываются. В Прогнозе, относящемся к командной результативности, голы, забитые командой в свои ворота, учитываются как забитые ее оппонентом. В неигровых видах спорта (легкая атлетика и т. д.) в сравнениях «Кто выше» если участник (для эстафеты – команда) стартовал, но не финишировал, то Прогноз на него в сравнении с другим участником проигрывает. Если оба участника сошли с дистанции или один из участников не стартовал, то Игровые купоны Прогнозов подлежат возврату.

Прочие правила на статистику игроков:

- Прогнозы на забивших гол в футболе не входят в Прогноз на статистику игроков.

- Все Прогнозы, сделанные до изменения места проведения матча, будут автоматически аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

- Если матч начался, но был прекращен или приостановлен в любое время до его естественного завершения и матч не возобновился в течение 5 часов, то все Прогнозы на этого игрока автоматически аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

- Только для футбола и бейсбола: если любой игрок, выбранный для любого типа Прогноза, не выходит в стартовом составе, то все Прогнозы на этого игрока автоматически аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

- Все Прогнозы на статистику игроков включают в себя дополнительное время, овертайм. Серия пенальти не учитывается.

- Если игрок не попал в стартовый состав, Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

5.10. Прогноз на исход таймов, периодов, четвертей и т. д. В случае если событие было признано несостоявшимся, но первый тайм (период, четверть и т. д.) завершился, то Прогноз на первый тайм рассчитывается в обычном порядке, даже если Игровые купоны Прогнозов, принятых на событие в целом, подлежат возврату.

5.11. Прогноз на самый результативный тайм / период матча. В случае равенства голов / очков в нескольких таймах / периодах матча выигрышным считается исход «Равные». Все Прогнозы принимаются на основное время.

6. ПРОГНОЗЫ ПО ОТДЕЛЬНЫМ ВИДАМ СПОРТА.

6.1. ФУТБОЛ

6.1.1 Способ победы

Прогноз на команду и в какой стадии матча она пройдет в следующий раунд.

Методы победы:

- Победа первой команды в основное время, Победа первой команды в дополнительное время, Победа первой команды в серии пенальти;
- Победа второй команды в основное время, Победа второй команды в дополнительное время, Победа второй команды в серии пенальти.

6.1.2. «Проход», «Кто победит в финале», «Кто победит в матче за 3-е место»

Прогноз на команду, которая пройдет в следующий раунд турнира/победит в турнире/займет 3-е место в турнире.

Если Прогноз «Проход», «Кто победит в финале», «Кто победит в матче за 3-е место, определяется по результатам нескольких матчей, то все матчи учитываются при расчете.

6.1.3. Прогноз «Забьет гол и исход», «Забьет 1-й гол и исход»

Любой игрок, забивший гол, будет считаться, как указано в Букмекерской Линии, «другим».

6.1.4. Прогноз «Забьет гол и точный счет», «Забьет 1-й гол и точный счет»

Любой игрок, забивший гол, будет считаться, как указано в Букмекерской Линии, «другим», как и в случае если какая-либо команда забьет более 4 голов.

6.1.5. Все Прогнозы (кроме Прогнозов на первый тайм, дополнительное время и серию пенальти) относятся только к основному времени, если не указано иное.

6.1.6. Все Прогнозы на матчи основаны на результате по окончанию отведенных на игру 90 минут, если не указано иное. Туда же включается компенсированное время (добавленное по причине остановок игры из-за травм игроков и по иным причинам), но не включается дополнительное время, время проведения серии пенальти и «золотого гола». Прогнозы, размещенные на любой матч, закончившийся до истечения 90 минут, будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если не указано иначе. Исключение составляют те Прогнозы, результат которых уже был определен на момент окончания матча. Для расчета Прогноз должен быть полностью определен, например, Прогнозы на первого забившего игрока или на время первого гола будут рассчитаны, если гол был забит до остановки матча.

6.1.7. Если Прогнозы принимались с отсутствующей или неправильной красной карточкой, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы.

6.1.8. При приеме Прогнозов на событие с некорректным отображением текущего времени (с расхождением более 5 минут от фактического), Организатор азартной игры оставляет за собой право их аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1).

6.1.9. В случае изменения счета или изменения, связанного с карточкой, угловым или пенальти, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы на любую ситуацию с видео-ассистентом судьи (VAR).

6.1.10. Желтая карточка считается за 1 карточку, а красная – за 2. Вторая желтая карточка одному и тому же игроку, влекущая за собой красную карточку, не учитывается. Как следствие, один игрок может набрать не более 3-х карточек.

6.1.11. Расчеты будут производиться в соответствии со всеми имеющимися доказательствами карточек, показанных в течение основного времени (90 минут) игры.

6.1.12. Карточки, показанные после матча, не учитываются.

6.1.13. Карточки, показанные в перерыве, относятся ко 2-у тайму.

6.1.14. Карточки не играющим (уже замененным игрокам, тренерам, игрокам на скамейке запасных) не учитываются.

6.1.15. Назначенные, но не поданные угловые не учитываются.

6.1.16. Автоголы не учитываются в Прогнозах на забитые голы игроками.

6.1.17. Все игроки, принявшие участие в матче с момента начала игры или предыдущего гола, считаются принявшими участие в матче игроками.

6.1.18. Все игроки, участвующие в событии в данный момент и доступные для Прогнозов, указаны в Букмекерской линии.

6.1.19. Если по какой-либо причине игрок, не включенный в Букмекерскую линию, забьет гол, все Прогнозы на игроков, включенных в Букмекерскую линию, остаются в силе.

6.1.20. Прогнозы будут определяться на основе телевизионной вставки и статистики, предоставленной официальными источниками, если не будет явных доказательств того, что эта статистика не соответствует действительности.

6.1.21. Прогнозы будут рассчитываться на основе времени гола, объявленного по телевидению. Если оно недоступно, учитывается время по часам матча.

6.1.22. Прогнозы на голы рассчитываются по времени пересечения мячом линии, а не по времени нанесения удара.

6.1.23. Прогнозы на интервалы угловых рассчитываются по времени выполнения углового удара, а не по времени назначения углового.

6.1.24. Прогнозы на интервалы карточек рассчитываются по времени показа карточки, а не по времени совершения нарушения.

6.1.25. Прогнозы на офсайды рассчитываются по времени, когда судья принимает решение.

6.1.26 Прогнозы на пенальти рассчитываются по времени принятия решения судьей.

6.1.27. Назначенные, но не пробитые пенальти не учитываются.

Правила в подпунктах 6.1.21 - 6.1.27 будут применяться в любой ситуации с видео-ассистентом судьи (VAR).

6.1.28. Для всех Прогнозов на интервалы 5 мин/15 мин, относящихся к интервалу минут 41- 45/31-45, будут учитываться события (голы, угловые) в компенсированное время.

6.1.29. Временные интервалы определяются следующим образом: 1-10 минут - 0:00-9:59, 11-20 минут - 10:00-19:59 и т. д. 1-15 минут - это 00:00-14:59, 16-30 минут - 15:00-29:59 и т. д.

6.1.30. Периоды времени 31-45 и 76-90 включают любое компенсированное время.

6.1.31. Прогнозы на 1-й и 2-й таймы применяются к установленным 45 минутам игры, включая компенсированное время.

6.1.32. В случае нестандартных временных отрезков (например, 3 тайма по 30 минут), расчеты по Прогнозы 1-го тайма будут производиться на основании голов, забитых в период с начала игры по 44:59 мин, а Прогнозы на 2-й тайм - в период с 45:00 до конца игры (включая компенсированное время).

6.1.33. Прогноз «Как будет забит следующий гол»

Со штрафного: Гол должен быть забит прямым ударом со штрафного или углового. Отраженные удары считаются до тех пор, пока не будет забит гол свободным ударом или игроком, исполняющим угловой.

С пенальти: Гол должен быть забит непосредственно с пенальти. Голы после добивания от незабитого пенальти не засчитываются.

Автогол: если гол объявлен голом в свои ворота.

Головой: последнее касание забившего должно быть головой.

Ногой: Гол должен быть нанесен любой другой частью тела, кроме головы, остальные типы не применяются.

Гола не будет: Прогноз будет считаться выигранными, если в основное время голов забито не было.

6.1.34. Футбольная статистика, используемая в Прогнозах на статистику игроков

Ассисты: Заключительный вклад (пас, удар или любое другое касание мяча), сделанный игроком, который приводит к тому, что партнер по команде забивает гол.

Голы: Количество голов, забитых игроком в ворота соперника. Голы определяются по времени пересечения мячом линии, а не по времени нанесения удара.

Удары: Любая явная попытка игрока забить гол (в створ ворот, мимо ворот или заблокирован).

Удары в створ ворот: Попытка игрока, которая непосредственно приводит к голу (независимо от явного намерения забить гол), или явная попытка игрока забить гол, который, очевидно, попал бы в ворота, если бы не сэйв вратаря или остановка последнего игрока (когда вратарь явно не может спасти).

Пасы: Попытка передачи мяча (удачная или неудачная) с явным намерением одного игрока найти игрока своей команды.

Подкаты: Когда игрок соединяется с мячом во время борьбы на земле, успешно отбирая мяч у игрока, владеющего мячом.

6.2. ХОККЕЙ

6.2.1. Все Прогнозы (за исключением периодов, овертаймов и серии буллитов) рассчитываются только по основному времени, если не указано иное.

6.2.2. В случае, если исход матча решается в серии буллитов, к счету команды-победителя и итогу матча для целей расчета добавляется один гол. Это относится ко всем Прогнозам, включая овертайм и серию буллитов.

6.2.3. Если Прогнозы принимаются, когда уже произошли следующие события: голы и буллиты, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы.

6.2.4. При приеме Прогнозов на событие с некорректным отображением текущего времени (с расхождением более 2 минут от фактического), Организатор азартной игры оставляет за собой право их аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1).

6.2.5. В случае некорректного отображения счета события, все Прогнозы, сделанные в период наличия ошибки, будут аннулированы (рассчитаны с коэффициентом 1).

6.2.6. Исход Прогнозов на периоды определяется только на основании счета в соответствующем периоде (например, 1-й период, 2-й период, 3-й период). Учитываются только голы, забитые в течение указанного периода. Если не указано иное, овертайм не учитывается при определении результата 3-го периода. Период должен быть завершен, чтобы Прогнозы за весь период были рассчитаны по результату.

6.2.7. Забьет гол и наберет очки

- Все предложенные игроки считаются играющими.
- Если игрок, не включенный в Букмекерскую Линию, забивает гол или наберет очки, все Прогнозы на игроков, включенных в Букмекерскую Линию, остаются в силе.
- При расчете учитываются только голы и передачи, забитые в основное время. Обратите внимание, что если после окончания основного времени счет будет 0:0, все Прогнозы будут считаться проигранными.
- Все Прогнозы на игроков, которые были указаны в Букмекерской Линии, но покинули игру до окончания матча (например, из-за травм или удаления), остаются в силе.
- Прогноз будут рассчитываться на основе телевизионной информации и данных, предоставленных официальными ассоциациями, если нет явных доказательств того, что эта статистика не соответствует действительности.

6.2.8. Как будет забит следующий гол

- В равных составах: голы считаются в равных составах, если у каждой команды на льду одинаковое количество игроков.
- Игра в большинстве: гол считается голом в большинстве, если его забивает команда, имеющая численное преимущество.
- Игра в меньшинстве: гол считается забитым в меньшинстве, если команда, имеющая численный перевес пропускает гол.

- Буллит: буллит считается голом, если он реализован.
- Пустые ворота: гол считается голом в пустые ворота, если отстающая команда меняет вратаря на дополнительного нападающего, и ведущая команда забивает гол. При игре в большинстве/меньшинстве, гол всегда будет считаться голом в пустые ворота для целей расчета.
- Гола не будет: прогноз будет считаться выигранными, если в основное время голов забито не было.

6.3. ТЕННИС, ПАДЕЛ-ТЕННИС

6.3.1. В случае некорректного отображения участников (имен игроков или названий команд), Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (расчет с коэффициентом 1) Прогнозы.

6.3.2. В случае отказа игрока от продолжения участия (снятия с соревнований) Организатор азартной игры аннулирует (расчет с коэффициентом 1) все неопределенные Прогнозы.

6.3.2. Для проведения расчетов Прогнозы должны быть фактически определены. Например, если матч закончится отказом в первом сете при счете 4:4, Организатор азартной игры вправе аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы на тотал первого сета 9,5, так как фактическое количество геймов на момент удаления было всего восемь.

6.3.3. Теннисный матч считается начавшимся с первой подачи в матче.

6.3.4. В случае задержки по любой причине (дождь, отсутствие освещения и т.д.) все Прогнозы остаются не рассчитанными, а прием Прогнозов возобновляется с продолжением матча.

6.3.5. Если судья назначает штрафное(ые) очко(и), все Прогнозы на этот матч остаются в силе.

6.3.6. В случае если матч завершен до того, как были разыграны определенные очки/геймы, все Прогнозы, связанные с очками/геймами будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.3.7. Если чемпионский тай-брейк (супер тай-брейк) будет сыгран в качестве решающего сета в формате лучший из трех, он будет считаться 3-м сетом.

6.3.8. Каждый тай-брейк или чемпионский тай-брейк (супер тай-брейк) считается за 1 гейм.

Например, при счете 2:1 (2:6; 6:4; 10:5) результат матча по геймам - 9:10, чемпионский тай-брейк (супер тай-брейк), который сыгран со счетом 10:5, считается 1:0.

6.3.9. Если прием Прогнозов оставался открытым при некорректном счете, оказавшем существенное влияние на коэффициенты, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (расчет с коэффициентом 1) такие Прогнозы.

6.3.9. Фора и тотал рассчитываются по геймам если не указано иное.

6.3.10. В случае если матч не состоялся, все Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.3.11. Матч не сыгран, как указано в Букмекерской линии

В случае возникновения любого из следующих обстоятельств все Прогнозы остаются в силе:
- изменение расписания и/или дня матча;
- изменение места проведения матча;
- переход с крытого корта на открытый или наоборот;

- изменение покрытия (до или во время матча).

6.3.13. Мини-брейки в рамках тай-брейков или чемпионских тай-брейков (супер тай-брейков) не учитываются в целях расчета.

6.3.14. Если кто-то из игроков выбывает из игры сразу после брейк-пойнта, это все равно будет считаться брейк-пойнтом для целей расчета.

6.3.15. Прогнозы на отдельный розыгрыш подлежат аннулированию (расчет с коэффициентом 1), если очко было присуждено игроку в результате:

- получения соперником второго или третьего предупреждения за нарушение регламента (Code Violation);

- получения соперником второго предупреждения за затяжку времени (Time Violation);

- дисквалификации соперника или иного события, приведшего к досрочному завершению матча.

6.3.16. Результаты розыгрыша

- Виннер: Активно выигранное очко, при котором соперник не коснулся мяча ракеткой или совершил касание, не изменившее существенно траекторию полета мяча.

- Ошибка: Потеря очка в результате попадания мяча в сетку или его приземления за пределами игрового поля (аут).

- Всего ударов: Суммарное количество результативных ударов в рамках одного розыгрыша, включая подачу.

- Последний удар: Завершающий удар в розыгрыше, определивший его исход (включая удары, приведшие к ошибке).

- Подача: Начальное действие по вводу мяча в игру (ударом сверху или снизу) согласно правилам сервиса.

- Прием: Первый ответный удар игрока или команды после выполнения подачи соперником.

- Форхенд: Удар, выполняемый открытой стороной ракетки (ладонь ведущей руки направлена в сторону полета мяча).

- Бэкхенд: Удар, выполняемый закрытой стороной ракетки (тыльная сторона кисти ведущей руки направлена вперед).

- Удар с лета: Отражение мяча до его соприкосновения с поверхностью корта на стороне принимающего игрока.

6.4. БАСКЕТБОЛ

6.4.1. Следующее очко (включая овертайм)

Прогноз на команду, которая наберет указанное очко. Если матч заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.4.2. Гонка до N очков (включая овертайм)

Прогноз на команду, которая первой наберет указанное количество очков. Если матч заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.4.3. Будет ли овертайм

Если по окончании основного времени матч завершится вничью, независимо от того, будет ли сыгран овертайм, он будет засчитан как «да».

6.4.4. При приеме Прогнозов на событие с некорректным отображением текущего времени (с расхождением более 2 минут от фактического), Организатор азартной игры оставляет за собой право их аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1).

6.4.5. В случае, если матч не завершился вничью, но в целях квалификации был сыгран овертайм, Прогнозы будут рассчитаны в соответствии с результатом по окончании основного времени.

6.4.6. В случае, если матч завершился вничью, но овертайм не был сыгран, все Прогнозы будут рассчитаны в соответствии с результатом основного времени (за исключением победителя матча включая овертайм, который аннулируется (расчет с коэффициентом 1)).

6.4.7. Прогнозы принимаются с учетом дополнительного времени, если не указано иное.

6.4.8. Прогнозы на 4-ю четверть и 2-ю половину принимаются без учета овертаймов, если не указано иное.

6.4.9. Баскетбольная статистика используемая в Прогноз на статистику игроков

- Забитые трехочковые броски: Количество трехочковых бросков, реализованных игроком или командой.
- Очки: Количество набранных очков.
- Реализованные броски: количество заброшенных игроком мячей. Сюда входят как двухочковые, так и трехочковые мячи.
- Передачи: количество передач - пасов, которые привели непосредственно к попаданию игрока в корзину.
- Блоки: блок происходит, когда игрок нападения пытается бросить, а игрок защиты перехватывает мяч, блокируя его шанс забить.
- Тотал подборов: подбор происходит, когда игрок возвращает себе мяч после нереализованного броска. Эта статистика представляет собой количество общих подборов, сделанных игроком в нападении или защите.
- Перехваты: количество раз, когда игрок защиты отбирает мяч у игрока нападения, вызывая перехват.
- Очки + Подборы + Передачи: сумма индивидуальных очков + подборов + передач игрока за игру.
- Подборы + Передачи: сумма индивидуальных показателей игрока по подборам + передачам за игру.

6.5. ВОЛЕЙБОЛ

6.5.1. Следующее очко в указанном сете

Прогноз на команду, которая наберет указанное очко. Если сет заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.5.2. Для всех неопределенных Прогнозов будут учитываться официальные вычеты очков. В Прогнозах, которые уже определены, вычеты не учитываются.

6.5.3. Фора и тотал рассчитываются по очкам, если не указано иное.

6.5.4. Золотой сет не учитывается ни в одном из указанных Прогнозов.

6.6. НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС

6.6.1. Следующее очко в указанном сете

Прогноз на участника (команду), который наберет указанное очко. Если сет заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.6.2 В случае отказа или дисквалификации все неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.6.3. Для всех неопределенных Прогнозов будут учитываться официальные вычеты очков. В Прогнозах, которые уже определены, вычеты не учитываются.

6.6.4. Фора и тотал рассчитываются по очкам, если не указано иное.

6.7. ММА

6.7.1 Все Прогнозы рассчитываются в соответствии с результатом, доступным сразу после окончания поединка. Любые последующие апелляции или поправки к результату не принимаются во внимание при расчете.

6.7.2. Если один из бойцов не выходит на следующий раунд, то считается, что его соперник победил в предыдущем раунде.

6.7.3. В случае снятия или замены одного из бойцов, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.7.4. В случае объявления поединка несостоявшимся, все Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

6.7.5. Если запланированное количество раундов будет изменено до начала боя, все Прогнозы на «Тотал раундов», «Победитель и количество раундов» и «Метод победы» будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.7.6. Победитель (выиграть бой)

Прогноз, в котором необходимо определить, кто из соперников победит в поединке. Выбор ничьей не предлагается. Прогноз «Победитель», где не предлагается выбор ничьей, будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1) в случае ничьей (сюда входит бой, который закончился ничьей по решению большинства или технической ничьей).

6.7.7. Исход (результат боя)

Прогноз, в котором необходимо предсказать результат поединка. Если бой закончится в ничью решением большинства или техническую ничью, то выигрышным будет считаться Прогноз на исход "Ничья".

6.7.8. Тотал (больше/меньше)

Прогноз на раунд, в котором будет определен результат поединка. Для расчета, если указана половина раунда, то 2 минуты 30 секунд соответствующего раунда будут определять половину раунда, чтобы определить меньше или больше. Таким образом, 2,5 раунда - это две минуты и тридцать секунд третьего раунда. Если бой закончится ровно через 2 минуты 30 секунд 3-го раунда, то выигрышным будет считаться Прогноз на исход "Больше 2.5".

6.7.9. Метод победы

Прогноз, в котором необходимо определить, каким способом будет определен результат поединка. Все Прогнозы будут рассчитаны по официально объявленному результату. Победа по дисквалификации засчитывается как нокаут/технический нокаут.

Для Прогнозов на «Метод победы» нокаут включает в себя следующее:
- остановка рефери из-за ударов, когда один из бойцов или оба бойца стоят;
- остановка рефери из-за ударов, когда один из бойцов или оба бойца находятся на канвасе;
- остановка врачом;
- остановка боя углом/командой бойца;
- боец выбывает из-за травмы;
- победа по дисквалификации.

Для Прогнозов на «Метод победы» сабмишн включает в себя следующее:
- остановка рефери по причине сдачи;
- остановка рефери из-за технического сабмишина;
- устная сдача бойца (включая устную сдачу, сделанную из-за ударов).

6.7.10. Победитель и количество раундов

Прогноз, в котором необходимо предсказать раунд, в котором выбранный участник выиграет бой. Прогноз на победителя и количество раундов означает, что боец победит нокаутом, техническим нокаутом, дисквалификацией или сабмишеном в этом раунде или победит решением. Если боец не выходит на следующий раунд, считается, что его соперник выиграл поединок в предыдущем раунде. В случае вынесения технического решения до конца боя, все Прогнозы будут считаться выигранными на исход “Решением”, а Прогнозы на конкретные раунды будут считаться проигранными.

6.7.11. Полный бой (пройдет ли бой дистанцию)

Прогноз, в котором необходимо определить, будет ли бой решен до истечения запланированного количества раундов. В случае технического решения, для расчета бой будет считаться не прошедшим дистанцию.

6.7.12. В случае прекращения поединка по непредвиденным обстоятельствам (например, из-за проблем на арене) все Прогнозы на Победитель и Исход будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1). Прогнозы уже определенные будут рассчитаны (например, если поединок дойдет до 3-го раунда, Прогнозы на тотал больше 1,5 раунда будут считаться выигранными), а все неопределенные Прогнозы будут аннулированы.

6.8. БОКС

Расчеты во всех Прогнозах производятся в соответствии с результатом, доступным сразу после окончания поединка. Любые последующие апелляции или поправки к результату не принимаются во внимание при расчетах.

6.8.1. Победитель (выиграть бой)

Прогноз, в котором необходимо определить, кто из соперников победит в поединке. Выбор ничьей не предлагается. Прогнозы «Победитель», где не предлагается выбор ничьей, будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1) в случае ничьей (сюда входит бой, который закончился ничьей по решению большинства или технической ничьей).

6.8.2. Исход (результат боя)

Прогноз, в котором необходимо предсказать результат поединка.

Если бой закончится в ничью решением большинства или техническую ничью, то победителем будет считаться ничья.

6.8.3. Тотал (больше/меньше)

Прогноз на раунд, в котором будет определен результат поединка. При расчетах, когда указывается половина раунда, 1 минута 30 секунд соответствующего раунда будет определять половину раунда, чтобы определить меньше или больше. Таким образом, 9,5 раунда будут равны 1 минуте 30 секундам 10-го раунда. Если бой закончится ровно через 1 минуту 30 секунд 10-го раунда, то Прогноз на исход больше 9,5 будет считаться выигранным.

6.8.4. Победитель и количество раундов

Прогноз, в котором необходимо предсказать раунд, в котором ваш выбор выиграет бой. Прогноз на победителя и количество раундов означает, что боец победит нокаутом, техническим нокаутом или дисквалификацией в этом раунде. Если боксер не выходит на следующий раунд, считается, что его соперник выиграл поединок в предыдущем раунде. В случае вынесения технического решения до конца боя, все Прогнозы будут считаться выигранными решением, а Прогнозы на конкретные раунды будут считаться проигранными.

6.8.5. Метод победы

Прогноз, в котором необходимо определить, каким способом будет определен результат поединка. Все Прогнозы рассчитаны по официально объявленному результату. Победа по дисквалификации засчитывается как нокаут/технический нокаут.

6.8.6. Полный бой (пройдет ли бой дистанцию)

Прогноз, в котором необходимо определить, будет ли бой решен до истечения запланированного количества раундов. В случае технического решения, для расчета бой будет считаться не прошедшим дистанцию.

6.8.7. Отказ от поединка/перенос поединка

- Если один из боксеров не выходит на следующий раунд, то считается, что его соперник победил в предыдущем раунде.
- В случае снятия или замены одного из боксеров, Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

- В случае объявления боя несостоявшимся, все Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- Если запланированное количество раундов будет изменено до начала боя, все Прогнозы на тотал раундов, раундовые Прогнозы и Прогнозы на метод победы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.9. ГАНДБОЛ

6.9.1. Следующий гол

Прогноз на команду, которая забьет указанный гол. Если матч заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.9.2. Гонка до N голов

Прогноз на команду, которая первой забьет указанное количество голов. Если матч заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.9.3. Все Прогнозы (кроме «Следующий гол» и «Гонка до N голов) рассчитываются только на основное время.

6.9.4. Если матч перейдет в серию 7-ми метровых, неопределенные Прогнозы «Следующий гол» и «Гонка до N голов» будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.9.5. При приеме Прогнозов на событие с некорректным отображением текущего времени (с расхождением более 3 минут от фактического), Организатор азартной игры оставляет за собой право их аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1).

6.10. ФУТЗАЛ

6.10.1 Все Прогнозы (кроме Прогнозов на первый тайм, дополнительное время и серию пенальти) рассчитываются только по основному времени.

6.10.2. В случае приема Прогнозов при отсутствии или некорректном отображении сведений о красной карточке (удалении), Организатор оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) все Прогнозы.

6.10.3. При приеме Прогнозов на событие с некорректным отображением текущего времени (с расхождением более 2 минут от фактического), Организатор азартной игры оставляет за собой право на аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1).

6.10.4. В случае некорректного отображения счета события, все Прогнозы, сделанные в период наличия ошибки, будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.11. РЕГБИ СОЮЗ + ЛИГА

6.11.1. Все Прогнозы (кроме Прогноза на первый тайм, дополнительное время и серию пенальти) рассчитываются только по основному времени.

6.11.2. Основное время 80 минут

Прогнозы основаны на результате по окончании запланированных 80 минут игры, если не указано иное. Сюда входит компенсированное время травм и остановок, но не входит дополнительное время, время, отведенное на серию пенальти или «мгновенную смерть».

6.11.3. Если Прогнозы принимаются, когда уже произошли следующие события: изменение счета или красные карточки, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы.

6.11.4. Если Прогнозы принимались с отсутствующей или неправильной красной карточкой, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы.

6.11.5. При приеме Прогнозов на событие с некорректным отображением текущего времени (с расхождением более 2 минут от фактического), Организатор азартной игры оставляет за собой право их аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1).

6.12. РЕГБИ-7

6.12.1. Все Прогнозы (кроме Прогноза на первый тайм, дополнительное время и серию пенальти) рассчитываются только по основному времени.

6.12.2. Основное время 14 или 20 минут

Прогнозы основаны на результате по окончании запланированных 14 или 20 минут игры, если не указано иное. Сюда входит компенсированное время травм и остановок, но не входит дополнительное время, время, отведенное на серию пенальти или «мгновенную смерть».

6.12.3. Если Прогнозы принимаются, когда уже произошли следующие события: изменение счета или красные карточки, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы.

6.12.4. Если Прогнозы принимались с отсутствующей или неправильной красной карточкой, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы.

6.12.5. При приеме Прогнозов на событие с некорректным отображением текущего времени (с расхождением более 1 минуты от фактического), Организатор азартной игры оставляет за собой право их аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1).

6.13. БЕЙСБОЛ

6.13.1. Бейсбольный матч обычно рассчитан на 9 иннингов, но некоторые матчи могут быть рассчитаны на 7 иннингов и даже на 5, 6, 8. Однако, если матч запланирован на указанное в регламенте (лиги, турнира, отдельного матча) количество иннингов, это не значит, что столько иннингов будет сыграно на самом деле. Матч может быть закончен досрочно из-за погодных условий, и хотя полное количество иннингов не было сыграно, результат все равно считается официальным. Матч также может состояться дольше запланированного количества иннингов, если счет ничейный и переходит в дополнительные иннинги.

6.13.2. Победитель

Прогнозы на победу в матче будут рассчитаны, если матч продлится не менее 5 иннингов (4.5, если лидирует команда хозяев) и будет считаться официальным.

В случае переноса события все Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1), если матч не начнется в изначально запланированную календарную дату по местному времени места проведения.

6.13.3. Гонка до N ранов

Прогноз на команду, которая первой наберет указанное количество ранов. Если матч заканчивается до достижения указанного в Прогнозах значения, эти Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

6.13.4. Когда решится исход матча

Прогноз на исход «В любой из дополнительных иннингов» подлежит расчету как выигрышный, если по завершении регламентированного времени (9 полных иннингов) зафиксирован ничейный результат, вне зависимости от фактического проведения или завершения дополнительных периодов игры.

6.13.5. Будет ли дополнительный иннинг

Прогноз будет рассчитан «Да», если в конце основного времени (после полных 9 иннингов) матч заканчивается вничью, независимо от того, были ли сыграны дополнительные иннинги.

6.13.6. Расчет Прогнозов на интервал с 1-го по 5-й иннинг осуществляется при условии завершения 5 полных иннингов, за исключением случаев, когда принимающая сторона (команда хозяев) ведет в счете по итогам 4,5 иннингов.

6.13.7. Когда будет сделан следующий ран (включая дополнительные иннинги)

Прогноз на отрезок матча когда будет сделан ран. Если матч заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, этот Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.13.8. Прогнозы принимаются на окончательный результат матча со всеми возможными дополнительными периодами (иннингами), если не указано иное.

6.13.9. Названия Прогнозов не отражают реальные термины, используемые в бейсболе. Пожалуйста, обратите внимание на следующую легенду для фактических терминов, используемых в бейсболе:

Названия Прогнозов:

Период - Иннинг
Овертайм - Дополнительные иннинги
Очки - Раны
Половина - Половина 9 иннингов

6.13.10. Расчет всех Прогнозов осуществляется на основании итогового результата по завершении регламентированного количества иннингов (9), за исключением случаев, когда принимающая сторона (команда хозяев) ведет в счете по итогам 8,5 иннингов.

6.13.11. В случае приема Прогнозов на основании некорректных данных о счете или статусе события, оказавших существенное влияние на значения коэффициентов, Организатор азартной игры оставляет за собой право их аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1).

6.13.12. Все Прогнозы сохраняют силу независимо от смены или фактического состава стартовых питчеров.

6.13.13. При приеме Прогнозов на событие с некорректным отображением текущего времени (с расхождением более 3 минут от фактического), Организатор азартной игры оставляет за собой право на их аннулирование (расчет с коэффициентом 1).

6.13.14. Правило милосердия

Для событий, регулируемых «Правилом милосердия»: в случае досрочного прекращения матча ввиду явного и установленного регламентом преимущества одной из сторон, все Прогнозы подлежат расчету на основании зафиксированного результата. Досрочное завершение встречи по данной причине не является основанием для аннулирования Прогнозов (расчета с коэффициентом 1).

6.13.15. В случае если в рамках одной игровой ситуации (плей) зафиксированы как хит, так и ошибка, при расчете Прогнозов приоритетным считается совершение хита.

6.13.16. Если игрок больше не появляется на площадке, но на него были предложены коэффициенты, неопределенные Прогноз аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

6.13.17. При расчете Прогнозов фол-бол во всех случаях квалифицируется как страйк.

6.13.18. В случае остановки (прерывания) матча все Прогнозы, исход которых не определен на момент остановки, аннулируются (расчет с коэффициентом 1), если игра не возобновится в течение 48 часов с момента официального старта. Прогнозы на фактически завершенные исходы подлежат расчету в обычном порядке.

6.13.19. Прогнозы на статистику игроков

- Перенос и отмена события: Прогнозы на индивидуальную статистику игроков в случае переноса или отмены матча сохраняют силу, если игра фактически начнется в течение 72 часов от первоначально запланированного времени. По истечении данного срока Прогнозы подлежат аннулированию (расчет с коэффициентом 1).
- Изменение места проведения: Все Прогнозы, заключенные до официального изменения места проведения матча (смены поля/стадиона), признаются недействительными и аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Ожидание начала матча: При задержке начала матча Прогнозы на статистику игроков остаются в силе для последующей проверки и расчета, при условии, что игра начнется не позднее чем через 72 часа от исходного времени в расписании.
- Прерывание матча: Если начатый матч был прекращен или приостановлен и не возобновился в течение 5 часов с момента остановки, все Прогнозы на статистику игроков в данном событии аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Дополнительные иннинги: При расчете всех видов Прогнозов на индивидуальную статистику игроков учитываются результаты, достигнутые в дополнительных иннингах.
- Участие игрока: Если игрок не был включен в стартовый состав, Прогноз на его показатели подлежит аннулированию (расчет с коэффициентом 1).
- Минимальная длительность для расчета: Для признания Прогнозов действительными матч должен длиться не менее 8,5 иннингов. В случае досрочного завершения игры до указанного момента (за исключением «Правила милосердия»), все Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

6.14. АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ

6.14.1 Будет ли овертайм

Если по окончании основного времени матч завершится вничью, независимо от того, будет ли сыгран овертайм, он будет засчитан как «да».

6.14.2. В случае задержки по любой причине (дождь, отсутствие освещения и т.д.) все Прогнозы остаются не рассчитанными, а прием Прогнозов возобновляется с продолжением матча.

6.14.3. Прогнозы на американский футбол принимаются с учетом дополнительного времени (овертайма), если не указано иное.

6.14.4. Все предложенные игроки считаются играющими.

6.14.5. В отсутствие последующих тачдаунов Прогнозы на «Автор следующего тачдауна (включая овертайм)» аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

6.14.6. Игроки неуказанные в Букмекерской линии считаются «другими» игроками при расчетах. Обратите внимание, что это не относится к игрокам, которые находятся в Букмекерской линии без активных коэффициентов.

6.14.7. Игрок оборонительной команды или специальных команд рассматриваются как участник 1 или участник 2 в целях расчетов, даже если участник указан как отдельный исход.

6.14.8. Прогнозы будут рассчитываться на основании телевизионной вставки и статистики, предоставленной официальными ассоциациями, если нет явных доказательств того, что статистика не соответствует действительности.

6.14.9. При приеме Прогнозов на событие с некорректным отображением текущего времени (с расхождением более 89 секунд от фактического), Организатор азартной игры оставляет за собой право на их аннулирование (расчет с коэффициентом 1).

6.14.10. В случае некорректного отображения счета события Организатор азартной игры оставляет за собой право на аннулирование (расчет с коэффициентом 1) Прогнозов, сделанных в период наличия ошибки.

6.14.11. В случае прекращения или переноса матча все неопределившиеся Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1), если только матч не продолжается в том же еженедельном расписании для соответствующей лиги (например, NFL среда-четверг по местному времени стадиона).

6.14.12. 1 и 2 четверть - это 1 половина, 3 и 4 четверть - это 2 половина.

Исход Прогноза определяется только на основе счета в соответствующем периоде (например, 1-я четверть, 2-я половина и т. д.), исключая очки, набранные в других периодах как в основное время, так и в овертайме.

6.14.13. Новые первые дауны и ярды, полученные в результате игровых штрафов, не будут учитываться при расчете.

6.14.14. В случае отсутствия плей, все Прогнозы будут рассчитаны со следующего плей или аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если драйв закончится до достижения соответствующего плей.

6.14.15. Если драйв закончился до того, как был достигнут соответствующий номер «плей», все Прогнозы для соответствующего «плей» будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1). Это касается и пантов, и филд-голов.

6.14.16. Ярд от филд-гола не учитывается при подсчете общего количества ярдов, набранных за игру.

6.15. БАДМИНТОН

6.15.1. Следующее очко в указанном сете

Прогноз на игрока (команду), который наберет указанное очко. Если сет заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.15.2. В случае отказа или дисквалификации все неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.15.3. Для всех неопределенных Прогнозов будут учитываться официальные вычеты очков. В Прогнозах, которые уже определены, вычеты не учитываются.

6.15.4. Фора и тотал рассчитываются по очкам, если не указано иное.

6.16. ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ

6.16.1. Следующее очко в указанном сете

Прогноз на команду, которая наберет указанное очко. Если сет заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.16.2. Для всех неопределенных Прогнозов будут учитываться официальные вычеты очков. В Прогнозах, которые уже определены, вычеты не учитываются.

6.16.3. Фора и тотал рассчитываются по очкам если не указано иное.

6.16.4. Золотой сет не учитывается ни в одном из указанных Прогнозов.

6.17. ФОРМУЛА-1

6.17.1. Если в правилах не указано иное, то для целей расчетов действующим считается результат на момент церемонии награждения.

6.17.2. События, сокращенные из-за погодных условий или других обстоятельств, но признанные руководящей ассоциацией официальными, будут рассчитаны соответствующим образом при условии начисления полных очков.

6.17.3. В случае переноса или отмены события Прогнозы сохраняют силу при условии, что оно будет завершено в течение 72 часов с момента первоначально запланированного начала.

6.17.4. Если в правилах не указано иное, правило dead heat будет применяться, если количество победителей превышает ожидаемое количество выигрышных вариантов для конкретного Прогноза.

6.17.5. Если один или несколько гонщиков вынуждены начать гонку с пит-лейна, то для целей расчета он/они будут располагаться в конце стартовой решетки.

6.17.6. Если участники, на которых сделаны Прогнозы, сходят с дистанции на разных кругах, для расчета учитывается количество законченных кругов.

6.17.7. В практике, квалификации спринта и квалификации все Прогнозы на гонщика будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если он не пересечет линию выезда с пит-лейна. В спринте и гонке все Прогнозы на гонщика будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если он не начнет гонку, например, сойдет с дистанции на прогревочном круге или вообще покинет стартовую решетку.

6.17.8. Прогноз на команды

- Прогнозы на результаты команды рассчитываются по команде, которая имеет автомобиль, занявший лучшее место в итоговом результате.
- Команда, выбывшая первой (команды), рассчитывается по команде у которой первой сошла одна машина. Обратите внимание: для этого Прогноза действуют особые правила схода с дистанции.
- Если ни один из автомобилей обеих команд не был классифицирован в итоговом протоколе, а лучшие представители каждой из команд прошли одинаковое количество полных кругов, все Прогнозы на данное событие подлежат аннулированию (расчет с коэффициентом 1).
- 1-й пит-стоп (команды) рассчитывается по команде, чья машина первой заехала на пит-лейн. Обратите внимание: для этого Прогноза действуют особые правила пит-стопов.
- Тотал обгонов команды – это сумма обгонов обеих машин в указанной команде. Обратите внимание: для этого Прогноза действуют особые правила обгонов.
- Если оба гонщика не выезжают на практику или квалификацию или не стартуют в спринтерской гонке или в самой гонке, то Прогнозы «Победитель (команда)» на эту команду аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

- Если любая из команд-участниц выйдет на старт не в полном составе (менее двух пилотов), все Прогнозы на данное событие признаются недействительными и подлежат аннулированию (расчет с коэффициентом 1).

6.17.9. Прогноз на самый быстрый круг

- Победителем считается гонщик, показавший самый быстрый круг в указанном круге, группе кругов или гонке.
- Время прохождения круга в миллисекундах действительно для целей расчета.

6.17.10. Кто выше и Победитель группы

- Если все соперники, на которых сделаны Прогнозы, сойдут с дистанции на одном круге, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если один из гонщиков сойдет с дистанции на прогревочном круге или до него.

6.17.11. Правила обгонов

- Обгон должен быть выполнен до конца круга, чтобы быть учтенным для расчетов.
- Обгоны на первом круге не учитываются при расчете.
- Обгоны конкретного гонщика на круге, когда он заезжает на пит-лейн или выезжает с него, не учитываются при расчете.
- Обгоны машины на круге, когда она выбывает из гонки, не учитываются при расчете

- Обгон отстающих на круг не считается обгоном.

6.17.12. Правила сходов с дистанции

- Автомобиль считается выбывшим для целей расчетов, если он не пересек финишную черту, когда сессия считается завершенной, если только он не дисквалифицирован.
- Если более одного участника сойдут с дистанции на том же круге, где произошел первый сход, будет применено правило dead heat.
- Если автомобиль сходит с дистанции на пит-лейне, то для целей расчета считается последний начатый круг.

6.17.13. Правила пит-стопов

- Победителем этих Прогнозов будет считаться автомобиль, который первым заедет на пит-лейн.
- Если машина заезжает на пит-лейн и выбывает из гонки, это все равно будет считаться пит-стопом для целей расчета.

6.17.14. Гонщик считается финишировавшим для целей расчета, только если он пересек финишную линию, когда сессия считается законченной.

6.17.15. Прогноз на лидера по окончании квалификации 1 и 2

- Результат в начале квалификации 2 будет считаться действительным для расчета Лидера после 1 квалификации. Результат в начале квалификации 3 будет считаться действительным для расчета Лидера после 2 квалификации.
- Если гонщик ни разу не пересечет пит-лейн в течение всей квалификации, Прогнозы на него будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- Если гонщик квалифицировался в квалификацию 2, но не покинул пит-лейн в квалификации 2, он будет считаться проигравшим в Прогнозе на Лидера после 2 квалификации.
- В случае, если квалификационная сессия будет прервана, расчет Прогнозов производится на основании официальных результатов, при условии, что сегменты Q1 и Q2 были полностью завершены.

6.18. MOTO GP

6.18.1. Если иное не указано в правилах, то для целей расчетов действительным считается результат на момент церемонии награждения.

6.18.2. События, сокращенные из-за погодных условий или других обстоятельств, но признанные руководящей ассоциацией официальными, будут рассчитаны соответствующим образом при условии начисления полных очков.

6.18.3. В случае переноса или отмены события Прогнозы сохраняют силу при условии, что оно будет завершено в течение 72 часов с момента первоначально запланированного начала.

6.18.4. Если участники (на которых сделаны Прогнозы) сходят с дистанции на разных кругах, для расчета учитывается количество законченных кругов.

6.18.5. Если все соперники (на которых сделаны Прогнозы) сойдут с дистанции на одном круге, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.18.6. Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если один из гонщиков сойдет с дистанции на прогревочном круге или до него.

6.19. NASCAR

6.19.1. Все Прогнозы включают в себя возможный овертайм.

6.19.2. Если в правилах не указано иное, для целей расчета действительным считается результат на момент церемонии награждения.

6.19.3. Соревнования, сокращенные из-за погодных условий или других обстоятельств, но признанные руководящей ассоциацией официальными, будут рассчитаны соответствующим образом при условии начисления полных очков.

6.19.4. В случае переноса или отмены события Прогнозы сохраняют силу при условии, что оно будет завершено в течение 72 часов с момента первоначально запланированного начала.

6.19.5. Если участники (на которых сделаны Прогнозы) сходят с дистанции на разных кругах, для расчета учитывается количество законченных кругов.

6.19.6. Если участник вообще не участвует в гонке (не стартует), все Прогнозы на этого участника будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.19.7. Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если один из гонщиков сойдет с дистанции на прогревочном круге или до него.

6.19.8 Если все соперники (на которых сделаны Прогнозы) сойдут с дистанции на одном круге, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.19.9. Если количество финишировавших участников меньше 3, то победителем будет признан участник, который выбыл последним. Это действует до тех пор, пока не будет определено 3 участника.

6.20. ФОРМУЛА Е

6.20.1. Если в правилах не указано иное, для целей расчета действительным считается результат на момент церемонии награждения.

6.20.2. Соревнования, сокращенные из-за погодных условий или других обстоятельств, но признанные руководящей ассоциацией официальными, будут рассчитаны соответствующим образом при условии начисления полных очков.

6.20.3. В случае переноса или отмены события Прогнозы сохраняют силу при условии, что оно будет завершено в течение 72 часов с момента первоначально запланированного начала.

6.20.4. Если участники (на которых сделаны Прогнозы) сходят с дистанции на разных кругах, для расчета учитывается количество законченных кругов.

6.20.5. Если все соперники (на которых сделаны Прогнозы) сойдут с дистанции на одном круге, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.20.6. Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если один из гонщиков сойдет с дистанции на прогревочном круге или до него.

6.21. ДАРТС

6.21.1. Если матч не завершен, все неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.21.2. Бычий глаз считается красным цветом для расчета.

6.22. СНУКЕР

6.22.1. В случае отказа или дисквалификации все неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.22.2. В случае повторного выставления пирамиды расчет остается неизменным, если результат был определен до повторного выставления пирамиды.

6.22.3. Фолы и свободные шары считаются при расчете в любом Прогнозе на цвет забитого шара.

6.22.4. В случае если фрейм начался, но не был завершен, все Прогнозы, связанные с фреймом, аннулируются (расчет с коэффициентом 1), если только исход уже не был определен.

6.22.5. Фора и тотал рассчитываются по фреймам если не указано иное.

6.22.6. Если матч не завершен, все неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.23. КРИКЕТ

6.23.1 Победитель матча (включая супер-овер)

Все Прогнозы на матчи принимаются в соответствии с официальными правилами соревнований. В матчах, на которые повлияла неблагоприятная погода, Прогнозы будут рассчитываться в соответствии с официальным результатом.

6.23.2. Все Прогнозы не учитывают супер-оверы, если не указано иное.

6.23.3. Штрафные не учитываются в Прогнозах на оверы и подачи (данное правило не распространяется на Прогноз по мульти-оверам).

6.23.4. «Twenty 20, ODI»

Для расчета неопределенных Прогнозов должны быть сыграны не менее 90% всех оверов отведенных на иннинг, если только иннинг не завершился естественным образом.

6.24.5. Если матч отменен до начала игры, то все Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если только матч не будет переигран в течение 48 часов с момента его первоначального запланированного начала.

6.24.6. Если матч закончился вничью и официальные правила соревнований не определяют победителя; или если правила соревнований определяют победителя путем подбрасывания монетки или жеребьевки, то все не определившиеся Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.24.7. В случае, если овер не завершен, все неопределенные Прогнозы на этот конкретный овер аннулируются (расчет с коэффициентом 1), если только иннинг не достиг своего естественного завершения, Например, объявления, команды «олл-аут» и т. д.

6.25. СКВОШ

6.25.1. Следующее очко в указанном сете

Прогноз на команду, которая наберет указанное очко. Если сет заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.25.2. В случае отказа или дисквалификации все неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.25.3. Для всех неопределенных Прогнозов будут учитываться официальные вычеты очков. В Прогнозах, которые уже определены, вычеты не учитываются.

6.25.4. Фора и тотал рассчитываются по очкам, если не указано иное.

6.25.5 Если судья назначает штрафное очко (очки), все Прогнозы на этот матч остаются в силе.

6.26. АВСТРАЛИЙСКИЙ ФУТБОЛ

6.26.1. Все Прогнозы не включают дополнительное время, если не указано иное.

6.26.2. Основные 80 минут

Прогнозы основаны на результате по окончании запланированных 80 минут игры, если не указано иное. Сюда входит компенсированное время травм и остановок, но не входит дополнительное время.

6.26.3. При приеме Прогнозов на событие с некорректным отображением текущего времени (с расхождением более 2 минут от фактического), Организатор азартной игры оставляет за собой право их аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1).

6.27. ХОККЕЙ НА ТРАВЕ

6.27.1. Все Прогнозы принимаются только на основное время, если не указано иное.

6.28. ГОЛЬФ

6.28.1. Прогноз на 2 исхода , в котором необходимо определить, кто из игроков наберет наименьшее количество очков в указанном раунде.

Если оба игрока выбывают на одной и той же лунке, Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1). Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если оба участника наберут одинаковое количество очков в соответствующем раунде. Игрок считается играющим, если он стартует с первой запланированной лунки.

6.28.2. Прогноз на 3 исхода

Прогноз, в котором необходимо определить, кто из игроков наберет наименьшее количество очков в указанном раунде. Применяется правило dead heat. Если все 3 игрока выбывают из игры на одной лунке, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1). Игрок считается играющим, если он стартует с первой запланированной лунки.

6.28.3. Победитель турнира

Все Прогнозы на победителя турнира делаются на игрока, получившего трофей. Результат плей-офф принимается во внимание.

Если турнир по какой-либо причине (например, из-за плохих погодных условий) сокращается по сравнению с запланированным количеством лунок, Прогнозы на победу (за исключением Прогноз «Лидер первого раунда»), сделанные до начала последнего завершенного раунда, будут рассчитаны на игрока, получившего трофей.

6.28.4. Групповые Прогнозы

Победителем будет считаться игрок, занявший наивысшее место по итогам турнира. Применяется правило dead heat, за исключением случаев, когда победитель определяется в плей-офф. Особый случай: Если Организатор азартной игры предлагает групповые Прогнозы, а стартует только один участник, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.28.5. Лидер конца раунда (например, Первый раунд - Победитель). Расчет производится на основе турнирного счета в конце указанного раунда. Применяется правило dead heat.

6.28.6. Турнир

Финиширует в Топ-4/Топ-5/Топ-6/Топ-10/Топ-20. Участник, на которого сделан Прогноз, должен финишировать среди 4, 5 ,6 ,10 ,20 лучших. Применяется правило dead heat.

6.28.7. Выиграет/не выиграет мейджор

Мейджорами считаются: US Open, US Masters, USPGA и British Open.

6.28.8. В случае любой задержки (дождь, отсутствие освещения и т.д.) все неопределенные Прогнозы остаются неопределенными, и прием Прогнозов будет продолжен, как только раунд/турнир продолжится.

6.28.9. В случае, если кто-то из участников не участвует в соревнованиях, Прогнозы на 2 и 3 исхода будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.28.10.Прекращения/переносы матчей

- Участник считается принявшим участие в турнире или раунде с момента первого удара в зоне «ти». Если игрок снимается с игры, выбывает или дисквалифицируется после начала игры, Прогнозы остаются в силе.
- В турнирах, на которые повлияла плохая погода или другие подобные причины, Прогнозы будут рассчитаны по официальному результату, независимо от количества сыгранных раундов.
- Если турнир прекращен, все Прогнозы, сделанные после последнего завершенного раунда, будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- Для расчетов используются официальные результаты на момент вручения трофея (возможная последующая дисквалификация после этого времени не учитывается).

6.28.11. Если гольф-раунд прекращается, все неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.28.12. Если выбранный участник, на которого сделан Прогноз, выбывает из игры, все неопределенные Прогнозы соперников будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.28.13. В турнирах, на которые повлияла плохая погода или по другим подобным причинам, Прогнозы будут рассчитываться по официальному результату, независимо от количества сыгранных раундов.

6.28.14. Правила для конкретных Прогнозов

Победитель:

- Прогноз на официального победителя всего турнира (включая дополнительные лунки).
- Прогнозы на всех указанных игроков остаются в силе после того, как они совершат первый удар в зоне «ти».

Победитель группы:

- Победителем этого Прогноза становится игрок, набравший наименьшее количество очков среди определенной группы игроков после окончания турнира. В эту группу входят только те игроки, которые участвуют в Прогнозе.
- Если в этой группе есть два или более игроков, которые имеют равное наименьшее количество турнирных очков в этой группе, применяется правило dead heat.
- Прогноз на Лидера на конец выбранного раунда.
- Если по итогам раунда два или более игрока имеют равные лидирующие позиции, применяется правило dead heat.
- Если игрок не сделал ни одного удара в турнире, Прогноз на Лидера на конец раунда на этого игрока будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- Если игрок выбывает из турнира, Прогноз на Лидера на конец раунда на этого игрока будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если он не сыграл ни одного удара в соответствующем раунде.
- Если по итогам раунда два или более игрока имеют равные лидирующие позиции, применяется правило dead heat.
- Если Прогноз предлагается только с двумя исходами (например, Ryder Cup: Европа и США), то в случае ничейного счета по окончании раунда Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).
- В формате матч-плей раунд считается сессией. Например, первый раунд Кубка Райдера заканчивается после завершения четырех утренних групповых матчей. Вторая сессия в тот же день будет рассматриваться как новый раунд.

6.29. БОУЛС

6.29.1. Гонка до N очков в указанном сете

Прогноз на игрока, который первым наберет указанное количество очков. Если матч заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.29.2. Следующее очко в указанном сете

Прогноз на игрока, который наберет указанное очко. Если сет заканчивается до достижения указанного в Прогнозе значения, выбранный Прогноз будет аннулирован (расчет с коэффициентом 1).

6.29.3. В случае отказа или дисквалификации все неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.30. ГОРНЫЕ ЛЫЖИ

6.31.1. Если в правилах не указано иное, результат на момент церемонии награждения будет считаться действительным для расчета.

6.31.2. Расчеты Победителя и Топ-3 будут производиться соответственно, если участникам будут начислены очки Кубка мира или медали. Если очки кубка мира не начисляются, победитель и Топ-3 Прогнозов будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.31.3. Если гонка переносится на другой день (определяется в часовом поясе UTC), все Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если они не состоятся в течение 48 часов после первоначального времени начала на том же месте. Если место проведения отложенной гонки меняется, все Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1). Если гонка переносится всего на несколько минут или часов, но все равно проводится в тот же день, все Прогнозы будут рассчитаны по результатам.

6.31.4. Если в гонке побеждает более одного участника, то в этом случае применяется правило dead heat. Количество участников, финишировавших первыми, определяет коэффициент dead heat, например, если 3 участника финишируют первыми с одинаковым временем, коэффициент dead heat будет равен 0,33.

6.31.5. Если участник вообще не участвует в гонке (не стартует), все Прогнозы на него аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

6.31.6. В гонках с двумя этапами Прогнозы «Победитель» и «Топ-3» будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если первый этап состоится, а второй будет отменен.

Если выигрывает исход «Любой другой», Прогнозы не аннулируются (расчет с коэффициентом 1). Только если не аннулируются все Прогнозы.

6.31.7. Кто выше

- Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1), если хотя бы один из двух участников вообще не участвует в гонке.
- Если оба участника сойдут с дистанции в одном и том же забеге, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- Если оба участника финишируют с одинаковым временем по итогам всей гонки, Прогноз будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- В гонках с двумя этапами, если один участник не закончил 1-й этап, а другой не закончил 2-й этап, победителем Прогнозов будет объявлен участник, участвовавший во 2-м этапе.
- В гонках с двумя этапами, если оба участника финишируют в 1-м этапе, но не квалифицируются на 2-й этап, победителем Прогнозов будет объявлен участник, финишировавший быстрее, даже если 2-й этап будет отменен.
- В гонках с двумя этапами Прогнозов, решение по которым принимается во время или после 1-го этапа, будут рассчитаны соответствующим образом, даже если 1-й этап не будет завершен или 2-й этап будет отменен.

Это относится к следующим случаям:
Один участник не закончил 1-й этап, а другой закончил.
Один участник не квалифицировался на 2-й этап, а другой квалифицировался.
- В гонках с двумя этапами, если оба участника квалифицировались на 2-й этап, но не участвуют во 2-ом этапе, например, из-за травмы, Прогнозы будут аннулированы. Если только один из них примет участие во 2-ом этапе, он или она будет объявлен победителем Прогнозов.

6.31.8. Если на первых трех местах находится более 3 участников, то между участниками, занявшими последние места в Топ-3, будет применяться правило dead heat. Например, если есть один победитель, одно второе место и два участника с одинаковым временем на третьем месте, победитель и участник, занявший 2-е место, будут признаны победителями, а двое других будут признаны победителями с коэффициентом dead heat 0,5.

Если есть один победитель и три финишировавших на втором месте, то победитель будет признан победителем, а остальные три будут признаны победителями с коэффициентом dead heat 0,66.

6.31.9. Прогноз на Лидера после 1-го этапа

- Для данных Прогнозов действуют общие правила возврата средств и правила расчетов dead heat.
- Этап 1 завершается после того, как каждый участник завершил 1-й этап. В случае если этап не был завершен, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.31.10. Победитель группы

- В данном Прогнозе действуют общие правила возврата средств и правила расчетов в dead heat.

- Победителем в группе признается участник, показавший наилучшее время по итогам всей гонки (включая все этапы).

6.32. ПРЫЖКИ С ТРАМПЛИНА

6.32.1. Если в правилах не указано иное, результат на момент церемонии награждения будет считаться действительным для расчета.

6.32.2. Расчеты Победителя и Топ-3 будут производиться соответственно, если участникам будут начислены очки Кубка мира или медали. Если очки кубка мира не начисляются, победитель и Топ-3 Прогнозов будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.32.3. Если соревнования переносятся на другой день (определяется в часовом поясе UTC), все Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если они не состоятся в течение 48 часов после первоначального времени начала на том же месте. Если место проведения отложенной гонки меняется, все Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1). Если соревнования переносятся всего на несколько минут или часов, но все равно проводится в тот же день, все Прогнозы будут рассчитаны по результатам.

6.32.4. Если в соревновании побеждает более одного участника, то применяется правило dead heat. Количество участников, финишировавших первыми, определяет коэффициент dead heat, например, если первыми финишируют 3 участника с одинаковым количеством очков, коэффициент dead heat будет равен 0,33.

6.32.5. Если участник не принял фактического участия в соревновании (не совершил ни одной попытки), все прогнозы на него аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

Если выигрывает исход «Любой другой», Прогнозы не аннулируются (расчет с коэффициентом 1). Только если не аннулируются все Прогнозы.

6.32.6. Кто выше

- Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1), если хотя бы один из двух участников не принял фактического участия в соревновании.
- Если оба участника финишируют с одинаковыми баллами после всего соревнования, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- Если оба участника не квалифицируются на 2-й прыжок, победителем Прогнозов будет объявлен участник, который финиширует выше, даже если 2-й прыжок будет отменен.
- Если 2-й прыжок будет отменен, победителем Прогнозов будет объявлен участник, финишировавший выше всех после 1-го прыжка.
- Если оба спортсмена квалифицируются на 2-й прыжок, но не участвуют во 2-м прыжке, например, из-за травмы, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1). Если один из них примет участие только во 2-м прыжке, он будет объявлен победителем Прогнозов.
- Если один из участников уже находится за пределами Топ-30, а другой - внутри Топ-30, и соревнования отменяются во время 1-го прыжка, победителем Прогнозов будет объявлен участник, находящийся внутри Топ-30.
- Если оба участника находятся в Топ-30 и соревнования отменяются во время 1-го прыжка, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.32.7. Прогнозы на Лидера после выбранного раунда

- За исключением Чемпионата мира по прыжкам с трамплина, эти Прогнозы всегда будут предлагаться как Лидер после 1 раунда. Раунд 1 завершается после первого прыжка каждого участника. На чемпионате мира по прыжкам на лыжах с трамплина также могут быть предложены раунд 2 и раунд 3. Эти раунды завершаются после того, как все квалифицированные спортсмены совершат второй и третий прыжки
- Если после раунда два или более участников имеют равное количество очков, применяется правило dead heat.

6.32.8**.** Если на первых трех местах находятся более 3 участников, то между участниками, занявшими последние из трех первых мест, будет применяться коэффициент dead heat.

Например, если есть один победитель, одно второе место и два участника с одинаковыми очками на третьем месте, победитель и участник, занявший второе место, будут признаны победителями, а два других участника будут признаны победителями с коэффициентом dead heat 0,5.

Если есть один победитель и три участника, занявших вторые места, то победитель будет признан победителем, а остальные трое будут признаны победителями с коэффициентом dead heat 0,66.

6.33. БИАТЛОН

6.33.1. Если в правилах не указано иное, результат на момент церемонии награждения будет считаться действительным для расчета.

6.33.2. Расчеты Победителя и Топ-3 будут производиться соответственно, если участникам будут начислены очки Кубка мира или медали. Если очки кубка мира не начисляются, победитель и Топ-3 Прогнозов будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.33.3. Если соревнования переносятся на другой день (определяется в часовом поясе UTC), все Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1), если они не состоятся в течение 48

часов после первоначального времени начала на том же месте. Если место проведения отложенной гонки меняется, все Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1). Если соревнования переносятся всего на несколько минут или часов, но все равно проводится в тот же день, все Прогнозы будут рассчитаны по результатам.

6.33.4. Если в соревновании побеждает более одного участника, то применяется правило dead heat. Количество участников, финишировавших первыми, определяет коэффициент dead heat, например, если первыми финишируют 3 участника с одинаковым количеством очков, коэффициент dead heat будет равен 0,33.

6.33.5. Если участник не принял фактического участия в соревновании (не стартовал), все прогнозы на него аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

Если выигрывает исход «Любой другой», Прогнозы не аннулируются (расчет с коэффициентом 1). Только если не аннулируются все Прогнозы.

6.33.6. Кто выше

- Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1), если хотя бы один из двух участников не принял фактического участия в соревновании (не стартовал).
- Если оба участника финишируют с одинаковым временем в спринте или в индивидуальной гонке, то Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1). Если оба участника финишируют с одинаковым временем в любой из других дисциплин, засчитывается результат фотофиниша.
- Если во время соревнований оба участника будут дисквалифицированы, сходят с дистанции или отстают на круг, Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.33.7. Если на первых трех местах находятся более 3 участников, то между участниками, занявшими последние из трех первых мест, будет применяться коэффициент dead heat.

Например, если есть один победитель, одно второе место и два участника с одинаковыми очками на третьем месте, победитель и участник, занявший второе место, будут признаны победителями, а два других участника будут признаны победителями с коэффициентом dead heat 0,5.

Если есть один победитель и три участника, занявших вторые места, то победитель будет признан победителем, а остальные трое будут признаны победителями с коэффициентом dead heat 0,66.

6.34. КИБЕРСПОРТ

6.34.1. Интерактивный футбол (компьютерные игры FIFA, eFootball)

- Все Прогнозы (кроме Прогнозов на первый тайм) рассчитываются только по результату основному времени, если не указано иное.
- Основное время 90 минут: Прогнозы основаны на результате по окончании запланированных 90 минут игры, если не указано иное. Сюда входит время, компенсированное в связи с травмами или остановкой игры, но не входит дополнительное время, время, отведенное на серию пенальти или «золотой гол».
- Если Прогнозы принимались с отсутствующей или неправильной красной карточкой, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы.
- В случае некорректного отображения счета события, все Прогнозы, сделанные в период наличия ошибки, будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1)
- Если матч прекращен и перезапущен, неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.34.2. Интерактивный баскетбол (компьютерная игра NBA)

- Прогнозы принимаются с учетом дополнительного времени, если не указано иное.
- Если матч прекращен и перезапущен, неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- В случае некорректного отображения счета события, все Прогнозы, сделанные в период наличия ошибки, будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- В случае, если матч не завершился вничью, но в целях квалификации был сыгран овертайм, Прогнозы будут рассчитаны в соответствии с результатом по окончании основного времени.

6.34.3. Интерактивный хоккей (компьютерная игра NHL)

- Все Прогнозы (кроме Прогнозы на периоды) рассчитываются только по результату основному времени, если не указано иное.
- Если Прогнозы принимаются, когда уже произошли следующие события: голы и буллиты, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы.
- В случае некорректного отображения счета события, все Прогнозы, сделанные в период наличия ошибки, будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).
- Если матч прекращен и перезапущен, неопределенные Прогнозы будут аннулированы (расчет с коэффициентом 1).

6.34.4. Counter-Strike 2

- Карта X Раунд N - «Бомба обезврежена»

Если бомба не была заложена, эти Прогнозы будут рассчитаны как «нет».

- Карта X Раунд N - Первая кровь

- Карта X - Первая кровь

- Карта X Раунд N - Тотал киллов

- Карта X Раунд N - Тотал киллов команда 1

- Карта X Раунд N - Тотал киллов команда 2

В соответствии с официальным регламентом турнира, убийства по неосторожности (дружественный огонь) и самоубийства вычитаются из общего зачета команды (–1 к тоталу убийств). Расчет Прогнозов производится на основании этого скорректированного результата.

- Прогнозы не учитывают овертайм, если не указано иное.
- Если матч начинается с преимуществом одной из команд по картам, первая карта считается выигранной командой, владеющей преимуществом, со счетом 13:0.
- Прогнозы рассчитываются на основе официально опубликованных результатов.
- В случае обнаружения фактических ошибок в наименовании матча или данных участников в линии, Организатор оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) соответствующие Прогнозы.
- В случае отказа или дисквалификации все неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Если матч или карта не закончены, все неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Если матч или карта переигрываются по техническим причинам, все неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1) по причине «результат не может быть определен».

- Если матч будет прерван или отложен и не возобновится в течение 48 часов с момента начала, все неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Если происходит откат одного раунда, который затрагивает не завершенные раунды, то для дальнейших расчетов будут рассматриваться только события, произошедшие после рестарта раунда.
- Если стандартное количество карт изменено или отличается от предложенных для Прогнозов, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы.
- В случае, если официальные лица разрешают команде продолжать матч в неполном составе, Организатор оставляет за собой право продолжать прием прогнозов на основании актуальных данных и в строгом соответствии с официальным регламентом турнира.

6.34.5. DOTA 2

- Карта X - 1-й аегис

Расчеты производятся по команде, взявшей Аегиса Бессмертного, а не убившей Рошана.

- Карта X - 1-я башня

При расчетах учитываются все способы разрушения башни (Соперник, «Крип», «Денай»).

- Карта X - 1-й Барак

Уничтожение одной единицы Барак уже определяет исход этих Прогнозов.

- Прогнозы рассчитываются на основе официально опубликованных результатов.
- В случае обнаружения фактических ошибок в наименовании матча или данных участников в линии, Организатор оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) соответствующие Прогнозы.
- В случае отказа или дисквалификации все неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Если матч или карта не закончены, все неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Если стандартное количество карт изменено или отличается от предложенных для Прогнозов, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогнозы.
- В случае, если официальные лица разрешают команде продолжать матч в неполном составе, Организатор оставляет за собой право продолжать прием прогнозов на основании актуальных данных и в строгом соответствии с официальным регламентом турнира.
- Если матч или карта переигрываются из-за разрыва связи или технических проблем, не связанных с игроком, неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Если матч будет прерван или отложен и не возобновится в течение 48 часов с момента начала, все неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- В случае корректировки игрового времени на карте и последующего восстановления статуса матча, принятые прогнозы не аннулируются (расчет с коэффициентом 1). Результаты по исходам, определенным до момента указанных изменений, пересмотру не подлежат и остаются в силе.

6.34.6. ЛИГА ЛЕГЕНД

- Карта X - 1-й ингибитор

При расчетах учитываются все способы разрушения.

- Карта X - 1-я башня

При расчетах учитываются все способы разрушения.

- Прогнозы рассчитываются на основе официально опубликованных результатов.
- В случае обнаружения фактических ошибок в наименовании матча или данных участников в линии, Организатор оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) соответствующие Прогнозы.
- В случае отказа или дисквалификации все неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Если матч или карта не закончены, все неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Если матч или карта переигрываются из-за разрыва связи или технических проблем, не связанных с игроком, неопределенные Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).
- Если стандартное количество карт изменено или отличается от предложенных для Прогноза, Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать (рассчитать с коэффициентом 1) Прогноз.
- В случае корректировки игрового времени на карте и последующего восстановления статуса матча, принятые прогнозы не аннулируются (расчет с коэффициентом 1). Результаты по исходам, определенным до момента указанных изменений, пересмотру не подлежат и остаются в силе.

6.35. ЗИМНИЕ ВИДЫ СПОРТА

6.35.1. Если конкретное событие переносится или прекращается, то Прогнозы остаются в силе при условии, что событие будет завершено в течение 72 часов.

6.36. АВТОСПОРТ

6.36.1. В случае переноса или прерывания события все Прогнозы остаются в силе при условии, что соревнование будет возобновлено и завершено в течение 72 часов.

6.36.2. Победителем признается команда, чей автомобиль занял наиболее высокую позицию в официальной классификации FIA на момент начала церемонии награждения.

6.36.3. Если ни один из автомобилей команд не попал в итоговую классификацию, победителем считается команда, чей болид преодолел наибольшее количество кругов.

6.36.4. Если ни один из автомобилей команд не классифицирован, а лучшие представители обеих команд прошли равное количество кругов, все Прогнозы аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

6.36.5. Если хотя бы одна из команд-участниц выводит на старт менее двух гонщиков, все Прогнозы на данное событие аннулируются (расчет с коэффициентом 1).

6.37. ЛЕГКАЯ АТЛЕТИКА

6.37.1. Если конкретное событие переносится или прекращается, то Прогнозы остаются в силе при условии, что событие будет завершено в течение 72 часов.