



Правила организации деятельности ООО «Ф.О.Н.» (правила азартных игр, приема ставок, интерактивных ставок и выплаты выигрышей)

1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Ставка – денежные средства, передаваемые Клиентом Букмекерской конторе, для участия в пари в соответствии с настоящими Правилами.

1.2. 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 Букмекерской конторе по поручению Клиента для участия в пари в соответствии с настоящими Правилами.

Положения настоящих Правил в отношении ставок распространяют свое действие на интерактивные ставки, если иное прямо не следует из текста Правил.

1.3. Коэффициент – число, на которое умножается сумма пари при определении суммы выплаты.

1.4. Букмекерская контора – ООО «Ф.О.Н.», ОГРН 1147748005426, адрес: 127562, г. Москва, ул. Декабристов, д. 8.

1.5. Сайт Букмекерской конторы – www.fonbet.ru

1.6. Клиент – участник азартной игры, достигший возраста восемнадцати лет, согласный с Правилами, установленными Букмекерской конторой.

1.7. Правила – правила организации деятельности ООО «Ф.О.Н.» (правила азартных игр, приема ставок, интерактивных ставок и выплаты выигрышей).

1.8. Линия – список предлагаемых Букмекерской конторой событий, на которые можно заключить пари.

1.9. Прематч – список предлагаемых Букмекерской конторой событий, на которые можно заключить пари до их начала.

1.10. Live – список предлагаемых Букмекерской конторой событий, на которые можно заключить пари во время их проведения.

1.11. Любая ставка является подтверждением того, что Клиент знает настоящие Правила и согласен с ними.

Администрация Букмекерской конторы имеет право признать недействительными ставки, совершенные с нарушением настоящих Правил. Администрация не несет никакой ответственности относительно того, когда именно ей стало известно либо установлено впоследствии, что ставки были совершены с нарушением настоящих Правил.

1.12. Букмекерская контора имеет право на свое усмотрение без объяснения причин отказать в регистрации, а также в приеме ставки.

1.13. В случае выявления мошеннических действий, связанных со ставками, получением выигрышей, участием в пари, предъявлением поддельных документов, Администрация Букмекерской конторы имеет право пресечь такие действия и обратиться в правоохранительные органы по факту совершения мошеннических действий, а также направить информацию другим компетентным органам.

1.14. Все споры и разногласия, которые могут возникнуть между Клиентом и Букмекерской конторой, разрешаются в претензионном порядке.

Претензии Клиента по спорным вопросам принимаются в течение 10 (десяти) календарных дней после окончания события на основании письменного заявления. К претензии должны быть приложены документы, подтверждающие обоснованность обращения. Окончательное решение по всем спорным ситуациям принимает Букмекерская контора. Срок рассмотрения претензии – 30 (тридцать) календарных дней с момента ее получения. Описанный в настоящем пункте претензионный порядок обращения Клиента к Букмекерской конторе является обязательным (досудебный порядок урегулирования споров).

В случае невозможности разрешения споров и разногласий в претензионном порядке они подлежат рассмотрению в суде общей юрисдикции по адресу Букмекерской конторы, согласно пункту 1.4 настоящих Правил, который относится к территориальной подсудности мирового судьи судебного участка № 92 района Отрадное города Москвы или Бутырского районного суда города Москвы в соответствии с правилами подсудности, установленной для соответствующего размера суммы исковых требований.

1.15. Настоящие Правила вступают в силу с даты утверждения генеральным директором и распространяются на все ставки и действия, совершенные начиная с этой даты, независимо от того, знают ли Клиенты о вступлении в силу данной редакции Правил или нет. Все предыдущие Правила считаются утратившими силу.

1.16. Русскоязычная версия настоящих Правил, размещенная на сайте Букмекерской конторы, считается имеющей юридическую силу и является приоритетной над всеми остальными версиями, редакциями и переводами настоящих Правил. Клиент, а также иные лица не могут претендовать на какие-либо права, опираясь на переведенные версии настоящих Правил. В случае возникновения споров об информационном наполнении или об интерпретации настоящих Правил, а также в случае разночтений или несоответствия между русскоязычной и любой другой версией настоящих Правил, применяется, преобладает и является неоспоримым русскоязычный текст.

2. РЕГИСТРАЦИЯ КЛИЕНТОВ. ПОРЯДОК ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПЕРСОНАЛЬНОЙ КАРТЫ УЧАСТНИКА ПАРИ И ЛИЧНОГО КАБИНЕТА КЛИЕНТА

2.1. Для начала азартной игры Клиент регистрируется в Букмекерской конторе. Регистрация осуществляется в пунктах приема ставок или на сайте Букмекерской конторы при условии прохождения Клиентом идентификации (упрощенной идентификации) в соответствии с Федеральным законом от 7 августа 2001 года № 115-ФЗ «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма» и установления Букмекерской конторой возраста такого Клиента.

Идентификация производится на основании документа, удостоверяющего личность (паспорта гражданина РФ или паспорта иностранного гражданина).

Для идентификации иностранного гражданина Букмекерская контора вправе требовать предъявления миграционной карты, документа, подтверждающего право на пребывание (проживание) в Российской Федерации, адрес места регистрации или места пребывания.

Для заключения пари в пунктах приема ставок Букмекерской конторы идентификация проводится в пунктах приема ставок, выдается персональная карта участника пари. В последующем все действия в пунктах приема ставок Букмекерской конторы Клиент совершает с использованием такой карты. В случае утери или порчи персональной карты участника пари новая карта выдается Клиенту в момент предоставления заявления о выдаче персональной карты участника пари. В исключительных случаях заявление о выдаче новой карты может быть рассмотрено в течение 10 (десяти) рабочих дней. Для заключения пари на сайте или в мобильном приложении идентификация может быть пройдена в пунктах приема ставок Букмекерской конторы или у партнеров, информация о которых размещена на сайте Букмекерской конторы.

Упрощенная идентификация проводится путем предоставления Клиентом своих персональных данных на сайте Букмекерской конторы в сети Интернет и после подтверждения достоверности полученных сведений единым центром учета переводов ставок букмекерских контор и тотализаторов с ограничениями по суммам платежей, установленными Букмекерской конторой.

Клиент считается зарегистрированным после предоставления письменного согласия на обработку персональных данных и прохождения процедуры идентификации (упрощенной идентификации).

2.2. Клиенту запрещается:

2.2.1. Передавать карту третьим лицам.

2.2.2. Распространять и предоставлять третьим лицам код доступа к карте и/или Личному кабинету.

2.2.3. Распространять сведения, ставшие известными Клиенту в процессе использования персональной карты участника пари и/или Личного кабинета.

2.2.4. В пунктах приема ставок использовать для заключения пари персональные компьютеры, а также любые электронные устройства (смартфоны, планшеты, гарнитуры и т. п.). В случае возникновения подозрений в том, что электронные устройства используются для заключения пари, аккаунт может быть заблокирован, а пари могут быть рассчитаны с коэффициентом 1.00.

2.3. Клиент сообщает Букмекерской конторе обо всех изменениях своих персональных данных (получении нового документа, удостоверяющего личность, изменении адреса места жительства (места пребывания), номера мобильного телефона и других данных, предоставленных в Букмекерскую контору) при следующем за такими изменениями посещении Букмекерской конторы. При каждом случае изменения персональных данных Клиент предоставляет письменное согласие на обработку персональных данных.

Клиент самостоятельно несет ответственность за сохранность сведений о своем Личном кабинете, в том числе за сохранность регистрационного номера и пароля. Администрация Букмекерской конторы не несет никакой ответственности за последствия, вызванные несанкционированным доступом третьих лиц к персональным данным Клиента. Утеря пароля не является основанием для отмены ставок или отмены запроса на выплату выигрыша. Как только Клиенту станет известно (или у него возникнет подозрение) об утере информации со сведениями о Личном кабинете (в том числе регистрационного номера и пароля доступа), следует немедленно поменять пароль и известить Администрацию Букмекерской конторы. Для повышения безопасности рекомендуется периодически менять пароль. Менять пароль можно на вкладке «Смена пароля» Личного кабинета.

2.4. Зарегистрированному Клиенту запрещается проходить повторную регистрацию в качестве нового Клиента, в том числе с указанием других регистрационных данных (с новым именем, новой картой, новым документом, удостоверяющим личность и т. д.). Повторная регистрация допускается только при получении разрешения Администрации Букмекерской конторы. Клиентам запрещается допускать третьих лиц к использованию Личного кабинета Клиента, а также к совершению в нем любых операций (совершению ставок, получению выигрышей, участию в пари, использованию фрибетов и т. д.).

Администрация Букмекерской конторы при любых подозрительных действиях Клиента, а также в целях обеспечения безопасности проводимых операций Клиентами имеет право произвести процедуру верификации и затребовать документы, подтверждающие личные данные Клиента, указанные им в соответствии с подпунктом 2.1 настоящих Правил, а также приостановить операции в Личном кабинете на время проведения процедуры верификации, сроки которой устанавливаются Администрацией Букмекерской конторы в индивидуальном порядке.

В целях верификации Администрация Букмекерской конторы имеет право провести с Клиентом видеоконференцию. В процессе проведения видеоконференции Администрация Букмекерской конторы имеет право предпринимать действия, направленные на выяснение у Клиента любых сведений о его фактических действиях (операциях) в Личном кабинете. При этом Клиенту в процессе проведения видеоконференции запрещается использовать электронные устройства, помимо тех, с помощью которых проводится видеоконференция, проходить видеоконференцию с участием третьих лиц, допускать нахождение любых третьих лиц в помещении, где проводится видеоконференция.

В случае наличия подозрений в совершении Клиентом мошеннических действий, связанных со ставками, получением выигрышей, участием в пари, предъявлением поддельных документов, иными нарушениями, выявленными в процессе проведения верификации и видеоконференции, а также в случае отказа от прохождения верификации и видеоконференции Администрация Букмекерской конторы оставляет за собой право потребовать проведения повторной идентификации, а также затребовать у Клиента документы, подтверждающие его личные данные, указанные им в соответствии с подпунктом 2.1 настоящих Правил, путем их очного предъявления Клиентом в любом действующем пункте приема ставок Букмекерской конторы; при этом Букмекерская контора вправе приостановить любые операции, проводимые Клиентом в Личном кабинете, до момента проведения повторной идентификации в соответствии с настоящим пунктом Правил.

Дату, время и адрес пункта приема ставок Букмекерской конторы, в котором Клиент намерен пройти повторную идентификацию в соответствии с настоящим пунктом Правил, Клиент согласовывает с Администрацией Букмекерской конторы посредством обмена сообщениями в Личном кабинете либо иным способом, позволяющим установить, что сообщения поступают от Клиента.

После предъявления в пункте приема ставок Букмекерской конторы Клиентом документов, подтверждающих личные данные, указанные им в соответствии с подпунктом 2.1 настоящих Правил, Клиенту может быть предложено заполнить в письменном виде анкету с вопросами, непосредственно относящимися к его действиям в Личном кабинете.

В процессе прохождения повторной идентификации в соответствии с настоящим пунктом Правил Клиенту запрещается пользоваться различными устройствами, проходить идентификацию в присутствии третьих лиц, кроме сотрудников Букмекерской конторы, прерывать процесс повторной идентификации, проходить повторную идентификацию в состоянии наркотического или алкогольного опьянения и допускать иные нарушения. В случае если Клиентом будут допущены данные нарушения, то сотрудник Букмекерской конторы фиксирует данные нарушения в анкете Клиента, при этом повторная идентификация будет считаться не пройденной Клиентом.

После прохождения Клиентом процедуры повторной идентификации в соответствии с настоящим пунктом Правил Администрация Букмекерской конторы принимает решение о возобновлении операций, проводимых Клиентом в Личном кабинете.

В случае непрохождения повторной идентификации Клиентом в установленные в соответствии с настоящим пунктом Правил сроки, отказа от прохождения повторной идентификации либо отказа от заполнения анкеты, Администрация Букмекерской конторы вправе отказать Клиенту в дальнейшем участии в азартных играх без объяснения причин, объявить пари недействительными (аннулировать, отменить пари), а также оставляет за собой право обратиться в правоохранительные органы по факту совершения мошеннических действий.

2.5. Ограничения в процедуре перевода интерактивных ставок и выплате выигрышей в Личном кабинете Клиента:

2.5.1. В случае перевода интерактивных ставок одним способом, а подачи запроса на получение выигрыша другим, Букмекерская контора имеет право попросить Клиента трижды проставить сумму внесенных средств. При этом коэффициент выигрыша по каждой интерактивной ставке должен быть не менее 2.00. В случае перевода интерактивных ставок одним способом и подачи запроса на получение выигрыша другим, Букмекерская контора имеет право произвести выплату тем же способом, который был использован для внесения интерактивных ставок.

2.5.2. Для получения выигрыша по указанным в запросе (пункт 3.14.2 настоящих Правил) реквизитам Клиент должен хотя бы один раз совершить пополнение баланса с использованием этих реквизитов в течение последних 6 (шести) месяцев до подачи запроса на выплату. Получение выигрыша может быть задержано на неделю.

2.5.3. Количество запросов на получение выигрышей в сутки не может превышать трех. По решению Администрации Букмекерской конторы количество выплат может быть увеличено.

2.5.4. Запрещается использовать чужие банковские карты, а также переводить денежные средства с чужих кошельков. Администрация Букмекерской конторы имеет право вернуть полученные денежные средства на счета использовавшихся для перевода банковских карт или электронных кошельков без предварительного уведомления Клиента и оставляет за собой право признать пари недействительными.

2.5.5. Платеж в пользу интерактивной ставки не может быть отменен. Денежные средства возвращаются только через запрос на выплату.

2.5.6. Администрация Букмекерской конторы оставляет за собой право определения способа получения выигрыша Клиентом вне зависимости от выбранного им способа внесения денежных средств и способа получения выигрыша, указанного в соответствующем запросе.

2.5.7. Клиент обязан использовать свой баланс только для заключения пари. В случае использования Клиентом Личного кабинета не для целей игры Администрация Букмекерской конторы имеет право заблокировать Личный кабинет такого Клиента и выплатить ему остаток средств способом, выбранным на свое усмотрение.

2.6. В случаях неправильно рассчитанных пари (например, из-за ошибки введенных результатов), производится перерасчет. При этом пари, заключенные между ошибочным расчетом и перерасчетом, считаются действительными. В случае если после перерасчета баланс Клиента оказался отрицательным, он не может заключать пари, пока не пополнит свой баланс.

2.7. Администрация Букмекерской конторы не рекомендует двум или нескольким Клиентам заключать пари с одного IP-адреса, с одного компьютера или из одной локальной сети во избежание подозрения в сговоре (мошенничестве). В таких случаях необходимо заранее согласовать возможность участия в пари с Администрацией Букмекерской конторы с объяснением причин. Администрация вправе заблокировать Личный кабинет такого Клиента и затребовать у него предоставления документов, удостоверяющих личность, оставляя за собой право признать пари недействительными в случае, если нарушение данного пункта правил влечет за собой нарушение пункта 2.4 настоящих Правил.

2.8. Ставки не принимаются у лиц, являющихся участниками событий, на которые заключаются пари (спортсмены, тренеры, судьи и др.), а также действующих по поручению участников событий. Ставки не принимаются у лиц, представляющих интересы других букмекерских компаний.

2.9. При заключении пари запрещается применение технических и программных средств, использующих алгоритмы автоматического анализа событий и исходов и принятия решений, а также запрещается использование программ и скриптов, выполняющих автоматическое заполнение форм и автоматическую отправку запросов, включая «боты».

При обнаружении либо возникновении подозрений нарушения данного правила, Букмекерская контора имеет право в одностороннем порядке отказать Клиенту в участии в азартных играх, заблокировать персональную карту участника пари, доступ к Личному кабинету, денежные средства Клиента до выяснения обстоятельств без начисления и возмещения процентов, признать пари недействительным (аннулировать, отменить пари) с зачетом суммы такого пари в качестве штрафа.

2.10. Букмекерская контора вправе отказать Клиенту в участии в азартной игре на свое усмотрение, а также в выдаче персональной карты участника пари и предоставлении доступа к Личному кабинету в случаях невыполнения им требований, установленных пунктами 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 настоящих Правил.

2.11. Клиент может воспользоваться блокировкой доступа к Личному кабинету. Для этого ему необходимо сообщить Букмекерской конторе о намерении заблокировать доступ к Личному кабинету, отправив соответствующий запрос в разделе «Запросы» Личного кабинета. Блокировка доступа к Личному кабинету осуществляется не позднее суток после направления Клиентом запроса. Возврат остатка денежных средств, имеющихся у Клиента, происходит в соответствии с

процедурой выплат, как это описано на странице «Платежи» на сайте Букмекерской конторы. После блокировки доступа к Личному кабинету Клиент не может заключать новые пари и совершать платежи. Пари, заключенные ранее, считаются действительными до наступления события, на которое оно заключено. Полная блокировка доступа к Личному кабинету осуществляется после наступления всех событий, на которые заключены пари, и достижения на балансе Клиента нулевого значения.

После полной блокировки доступа к Личному кабинету Клиент вправе обратиться в Букмекерскую контору с заявлением о возобновлении доступа к Личному кабинету. При этом Букмекерская контора вправе отказать в возобновлении доступа к Личному кабинету такому Клиенту без объяснения причин.

3. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПРИЕМА СТАВОК, ИНТЕРАКТИВНЫХ СТАВОК И ВЫПЛАТЫ ВЫИГРЫША

3.1. Пари заключаются на основе Линии – списка событий с предложенными Букмекерской конторой коэффициентами выигрыша. Коэффициенты могут изменяться после заключения пари, но условия ранее заключенных пари остаются прежними. Перед заключением пари Клиентам рекомендуется ознакомиться со всеми изменениями.

3.2. Заключенные и зарегистрированные в системе пари отмене или исправлениям со стороны Клиента не подлежат.

3.3. Различаются следующие типы пари: «одинар», «экспресс» и «система».

3.3.1. Одинар – пари, в котором требуется верно указать исход только одного события. Выигрыш по одинарам равен сумме пари, умноженной на коэффициент выигрыша.

3.3.2. Экспресс – пари, в котором требуется верно указать исходы нескольких независимых друг от друга событий (максимальное количество событий в экспрессе – 30). В случае если хотя бы одно событие в экспрессе указано неверно, то весь экспресс считается проигранным. В экспресс можно включать любую комбинацию событий любых видов спорта. В экспресс нельзя включать зависимые события. Одно и то же событие не может участвовать в экспрессе более одного раза, нельзя связывать в экспрессе результат матча и пари на команду, участвующую в этом матче (например, проход в следующий круг и т. д.). Если в экспрессе оказались зависимые события, то для целей расчета оставляется только одно из них, имеющее наибольший коэффициент. Коэффициент выигрыша экспресса вычисляется путем перемножения коэффициентов выигрыша всех событий, входящих в экспресс. Выигрыш по экспрессам равен сумме пари, умноженной на коэффициент выигрыша экспресса. Коэффициент выигрыша не ограничен.

3.3.3. В случае если экспресс состоит минимум из 6 исходов, коэффициент на каждый из которых не ниже 1.60, то к данному пари применяется следующее льготное условие (далее – «Страховка экспресса»): в случае неверного указания одного из исходов производится возврат (пари рассчитывается с коэффициентом 1.00). В случае если два или более исхода в экспрессе указаны неверно, пари считается проигранным и Страховка экспресса не применяется. Если из-за отмены нескольких событий в экспрессе останется менее четырех исходов, то к такому экспрессу Страховка экспресса не применяется. Если в соответствии с настоящими Правилами по одному из исходов, включенному в экспресс, производится возврат, то к такому экспрессу Страховка экспресса не применяется. К экспрессам, включенным в пари типа «система», Страховка экспресса не применяется.

3.3.4. Система – полная комбинация экспрессов заданного размера из заранее определенного количества событий (максимальное количество событий в системе – 16). Экспрессы, включенные в пари типа «система», рассчитываются в соответствии с правилами расчета пари типа «экспресс».

3.4. Администрация Букмекерской конторы имеет право ограничить максимальный чистый выигрыш одним Клиентом по пари, заключенным за период одной календарной недели по московскому времени, суммой в 60 000 000 (шестьдесят миллионов) рублей.

3.5. Администрация Букмекерской конторы имеет право ограничивать максимальную сумму пари на отдельные события, а также ограничивать или повышать максимальную сумму пари конкретному Клиенту без уведомления и объяснения причин. Букмекерская контора имеет право ограничить или отказать конкретным Клиентам в доступе к предоставляемым сервисам без объяснения причин.

3.6. Пари в Прематче заключаются до начала события. В случае заключения пари после фактического начала события такое пари считается недействительным. Пари в Live заключаются по ходу события до его окончания. Пари в Live считаются недействительными, если:

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

3.7. Администрация Букмекерской конторы оставляет за собой право отменить пари, заключенное в разделе Live, если у Администрации Букмекерской конторы возникнут подозрения, что Клиент на момент заключения пари располагал информацией об исходе события, указанного в пари. При этом Администрация Букмекерской конторы не обязана доказывать причину возникновения таких подозрений.

3.8. Если в процессе заключения пари в разделе Live Клиент согласился с изменением его коэффициентов или параметров (форы, тотала и т. п.), то пари будет заключено, даже если счет события изменится к моменту регистрации заключения пари.

3.9. Опция «Продажа пари». Клиент может продать уже заключенное пари по цене, предлагаемой Букмекерской конторой. При этом полученные от продажи пари средства сразу зачисляются на баланс Клиента.

3.9.1. Цена продажи пари может меняться в зависимости от колебаний котировок в Линии, а также при определении результатов исходов отдельных событий, входящих в пари. Клиент может определить механизм ограничений, который будет применяться, если цена продажи изменится непосредственно в момент продажи. Посмотреть подробное описание опции «Продажа пари» можно на сайте www.fonbet.ru.

3.9.2. Опция распространяется на пари типа «одинар», «экспресс». Выбор событий и видов пари, для которых допускается продажа пари, находится на усмотрении Администрации Букмекерской конторы. Администрация Букмекерской конторы не гарантирует, что каждое заключенное на сайте пари можно продать. Узнать о возможности продажи пари можно после того, как оно заключено.

3.9.3. Продажа пари невозможна в случаях, если:

- все события, входящие в пари, состоялись и/или пари было рассчитано;

- пари было продано ранее;
- в процессе оформления покупки изменилась цена продажи пари, а механизм ограничений, установленный Клиентом в соответствии с пунктом 3.9.1 настоящих Правил, запрещает продажу пари;
- продажа пари запрещена по решению Букмекерской конторы.

3.9.4. В случае если расчет пари по событиям для одной или нескольких позиций в пари был отменен по причинам, описанным в настоящих Правилах, продажа пари также подлежит отмене, а сумма, начисленная на баланс Клиента за продажу такого пари, списывается с баланса.

3.9.5. Букмекерская контора не несет ответственности, если опция «Продажа пари» недоступна по техническим или иным причинам. Букмекерская контора оставляет за собой право прекратить действие данной опции для всех или некоторых событий, а также для всех или некоторых Клиентов без объяснения причин и отдельного уведомления. Во всех подобных случаях заключенные пари рассчитываются на общих основаниях.

3.9.6. Непонимание условий опции «Продажа пари», а также неверное использование механизма настроек для этой опции не является основанием для отмены результата каких-либо действий Клиента, связанных с данной опцией.

3.10. Опция «Пари в один клик» (в мобильных приложениях – «Пари одним нажатием»). Пари в один клик – это опция, которую Букмекерская контора предлагает Клиентам, желающим заключать пари быстро. Сумма пари устанавливается в настройках. Выбрав нужную котировку в Линии при включенной опции «Не спрашивать подтверждение для пари в один клик», Клиент автоматически заключает пари на эту позицию. Незнание, непонимание или случайное использование данной опции не является основанием для отмены пари.

3.11. Опция «Фрибет». Фрибет – бесплатное пари, которое Клиент может заключать время от времени по решению Букмекерской конторы. Фрибеты могут использоваться только для заключения пари типа «одинар» или «экспресс». При заключении пари с фрибетом средства с баланса Клиента не списываются. В случае выигрыша Клиент получает на баланс сумму, равную выигрышу по данному пари (сумма выигрыша минус величина фрибета). В случае проигрыша, возврата или отмены события изменения баланса не происходит, а фрибет считается использованным.

3.11.1. 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.

3.11.2. При расчете фрибетов действуют общие правила приема и расчета ставок. Если при заключении пари с фрибетом были нарушены настоящие Правила, то такие фрибеты аннулируются.

3.11.3. Злоупотребление фрибетами. Если Администрация Букмекерской конторы выявит злоупотребление фрибетами со стороны Клиента, то она имеет право аннулировать фрибеты такого Клиента, а также выигрыши по фрибетам, и отказать ему в праве участвовать в любых акциях в дальнейшем.

3.11.4. Если у Администрации Букмекерской конторы возникнут подозрения в нарушении правил использования фрибетов, то она вправе задержать выплаты на срок до 7 (семи) рабочих дней с целью проведения проверки.

3.12. При наступлении результата азартной игры пари Клиента подлежит расчету в соответствии с настоящими Правилами.

3.13. Выплата выигрышей наличными денежными средствами Клиентам, от которых приняты ставки (за исключением интерактивных ставок):

3.13.1. Производится в кассе пунктов приема ставок Букмекерской конторы при предъявлении Клиентом документа, удостоверяющего личность, и персональной карты участника пари.

3.13.2. Осуществляется как в пункте приема ставок Букмекерской конторы, в котором было заключено пари, так и в других пунктах приема ставок Букмекерской конторы.

3.14. Выплата выигрышей Клиентам, от которых приняты интерактивные ставки:

3.14.1. Осуществляется путем увеличения остатка электронных денежных средств Клиентов.

3.14.2. Осуществляется по требованию Клиента, по общему правилу, в течение 3 (трех) рабочих дней со дня получения Букмекерской конторой запроса на выплату выигрыша, оформленного в подразделе «Запросы» Личного кабинета Клиента, но не позднее сроков и в порядке, определенных пунктами 3.16 и 3.17 Правил. В тексте запроса следует заполнить все необходимые поля, указать фамилию, имя, отчество, наименование и реквизиты счета получателя, а также сумму выигрыша к зачислению. Администрация оставляет за собой право запросить у Клиента документы для подтверждения регистрационных данных Клиента и приостановить выплату выигрыша до подтверждения регистрационных данных.

3.14.3. Комиссия за выплату выигрыша взимается в случае превышения количества запросов на получение выигрышей, установленного в пункте 2.5.3 настоящих Правил, а также в иных случаях по усмотрению Букмекерской конторы. Значения лимитов и размер комиссии указаны в описании платежных способов на странице «Платежи».

3.15. Администрация Букмекерской конторы 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 Администрации Букмекерской конторы документы, необходимые для совершения платежа, в частности:

- заявление о перечислении денежных средств по форме, установленной Администрацией Букмекерской конторы;
- банковские реквизиты для перечисления денежных средств;
- документ, удостоверяющий личность;
- свидетельство ИНН;
- персональную карту участника пари.

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.

3.15.1. Администрация Букмекерской конторы 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.

3.16. Сроки выплаты выигрышей зависят от суммы выигрыша:

- до 60 000 000 (шестидесяти миллионов) рублей – не позднее 90 (девяноста) рабочих дней;
- от 60 000 000 (шестидесяти миллионов) рублей – не позднее 1 (одного) года.

Сроки выплаты выигрышей наличными денежными средствами исчисляются с момента обращения Клиента за получением выигрыша, а при принятии Администрацией Букмекерской конторы решения о зачислении денежных средств на банковский счет Клиента – с момента выполнения Клиентом условий, предусмотренных в пунктах 3.13 и 3.15 настоящих Правил.

3.17. Выплата выигрыша в размере от 10 000 000 (десяти миллионов) рублей и выше осуществляется только после личного посещения и предоставления Клиентом запрошенных документов в Букмекерскую контору.

4. ОСОБЕННОСТИ РАСЧЕТА ПАРИ

4.1. Дата и время начала события, указываемые в Линии, носят информативный характер. Ошибочно указанные дата, время или дополнительная информация (статус или стадия турнира, счет первого матча и т. п.) не являются основанием для отмены пари. В случае если событие состоялось раньше или позже объявленной даты, то пари на такое событие рассчитываются в обычном порядке, если они заключены до фактического начала события. В случае переноса неначавшегося события на 3 (трое) и более суток пари подлежат отмене. В случае переноса неначавшегося события менее чем на 3 (трое) суток Букмекерская контора вправе принять решение об отмене пари, не дожидаясь окончания события, о чем Клиенты информируются в официальных результатах Букмекерской конторы. Если матч НБА, НХЛ, МЛБ или НФЛ не состоялся или не был доигран в назначенный день, то возврат сумм пари производится на следующий день, кроме случаев, когда дата события была указана ошибочно.

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 пари.

Не являются основанием для отмены пари:

- перенос матча на нейтральное поле (Букмекерская контора не обязана информировать об этом);
- изменение формата товарищеского (межсезонного) матча.

В случае указания в названии соревнования в 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. Прерванные события

4.3.1. Событие считается состоявшимся, если оно прервано и в нем сыграно не менее определенной части регламентированного правилами полного времени или набрано определенное количество очков. Для пари на матч в целом это:

- футбол – 65 минут (если формат матча нестандартный, то 70 % игрового времени);
- баскетбол – 35 минут (для НБА и других турниров с 48-минутными матчами) и 28 минут (для турниров с 40-минутными матчами);
- хоккей – 45 минут;
- хоккей с мячом – 60 минут;
- американский футбол – 50 минут;
- бейсбол – 5 иннингов;
- баскетбол 3х3 – не менее 70 % игрового времени или если набрано 16 очков хотя бы одной из команд;
- прочие виды спорта – не менее 70 % игрового времени.

Исключение составляют случаи равного счета на момент остановки матчей в тех видах спорта, где регламентом не допускается ничей (баскетбол, бейсбол, американский футбол и т. д.). В этих случаях событие считается несостоявшимся. Если событие признано несостоявшимся, то суммы пари, заключенных на проход, подлежат возврату. Если событие признано состоявшимся, то пари на проход рассчитываются по фактическому счету на момент остановки игры, а в случае равного счета суммы пари подлежат возврату.

В случае остановки событий, проводимых под эгидой крупнейших международных спортивных организаций (например, FIFA и UEFA) с оперативной публикацией информации о сроках проведения доигровки (до 30 (тридцати) часов), решением Букмекерской конторы все пари могут быть рассчитаны по итоговому результату.

Пари, заключенные на отдельные части матча (четверти в баскетболе, таймы в футболе, периоды в хоккее и т. д.), которые были прерваны, рассчитываются как сыгранные, если в них прошло не менее 70 % игрового времени, регламентированного правилами для данной части матча.

Расчет прошедшего игрового времени происходит с учетом только целых сыгранных минут и округлением дробей в меньшую сторону.

Пример:

Время остановки хоккейного матча – 13 минут 20 секунд. В этом случае считается, что было сыграно 13 минут, что составляет 65 % от продолжительности периода в хоккее. Это меньше необходимых 70 % времени, предписанного регламентом для отдельной части матча, поэтому пари на данный период подлежат отмене.

4.3.2. Прерванное событие, не попадающее под определение состоявшегося события, может быть признано несостоявшимся, если оно не доиграно в течение 3 (трех) часов.

4.3.3. Пари, заключенные на события, признанные несостоявшимися, подлежат отмене, кроме пари, заключенных на события, результат которых к моменту остановки был однозначно определен («кто забьет 1-й гол», «получит желтую карточку», состоялся тотал «больше» и т. п.). Для прерванных событий пари, заключенные на сравнительную результативность таймов (периодов и т. п.), подлежат отмене.

4.3.4. Пари, заключенные на события, которые были прерваны, но признаны состоявшимися, рассчитываются в обычном порядке. Суммы пари, заключенных на матч (игру, состязание и т. д.), который был прерван и отсчет розыгрыша в котором начался (например, гол с 76 по 90 минуту, если матч был прерван на 70-й минуте), подлежат возврату. Пари, заключенные на начавшиеся, но незавершенные события (например, гол в интервале с 61 по 75 минуту, если матч прерван на 70-й минуте), рассчитываются как состоявшиеся.

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

4.4. Если первоначальный результат завершеного события позднее отменен по каким-либо причинам, отмена во внимание не принимается и пари 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 Букмекерской конторы. Расчет пари на статистические показатели производится согласно специализированным источникам спортивной статистики, указанным на сайте Букмекерской конторы, а также согласно видеотрансляции, информации собственного представителя на матче. Букмекерская контора самостоятельно выбирает тот источник информации из числа источников, указанных на сайте Букмекерской конторы, на основании которого определяется результат события (требования со стороны Клиента об использовании иного источника информации, в том числе источников информации, указанных на сайте Букмекерской конторы, не допускаются). Источники информации для целей определения результата события для событий, перечисленных в пунктах 14.5.1, 14.5.3 и 14.5.5 Правил, содержатся в указанных пунктах настоящих Правил.

Сведения об источнике информации (специализированном источнике спортивной статистики), в соответствии с которым был определен результат события, а также результат события Букмекерская контора 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 Букмекерской конторы 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 Букмекерской конторы с указанием события, на которое заключено пари. Букмекерская контора 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 Букмекерской конторой источник определения результата события имеет приоритет над иной информацией, предоставляемой Клиентом.

В случае отсутствия результатов события в источниках информации, указанных на сайте Букмекерской конторы, а также в специализированных источниках спортивной статистики Букмекерская контора вправе использовать альтернативные источники информации, в том числе информацию собственного представителя на матче. Если в Линии в названии соревнования 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 первый матч считается прерванным событием и рассчитывается согласно пункту 4.3 настоящих Правил.

4.5. Букмекерская контора имеет право объявить пари недействительным (аннулировать, отменить пари) 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 Букмекерской конторы одного или нескольких нижеприведенных условий:

- подозрений в неспортивном характере спортивного события;
- информации от международных организаций, субъектов спорта, а также из открытых источников, в том числе СМИ, о подозрениях в неспортивном характере спортивного события;
- подозрений, что Клиенты действуют недобросовестно согласно тайному соглашению между собой и/или с любым(-и) лицом(-ми).

4.5.3. В случае подтверждения факта игры по чужой персональной карте участника пари или возникновения подозрений о предоставлении доступа в Личный кабинет любым третьим лицам. Запрещается передавать информацию (логин, пароль) для доступа в Личный кабинет третьим лицам для его использования (в том числе в присутствии владельца персональной карты участника пари), совершать в Личном кабинете любые действия и заключать пари, следуя советам третьих лиц или по их указанию.

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 любых иных случаях нарушения настоящих Правил. Букмекерская контора не обязана представлять Клиентам доказательства возникновения обстоятельств, предусмотренных в подпунктах 4.5.1–4.5.5 настоящих Правил и послуживших основанием для признания недействительными пари (аннулирования, отмены пари). Признание недействительным (аннулирование, отмена) пари является безусловным основанием для его расчета в соответствии с пунктом 4.6 настоящих Правил.

4.6. В случае если пари признано недействительным производится возврат его суммы, а если пари включено в экспресс или систему, то для целей расчета такое пари учитывается с коэффициентом 1.00.

4.7. Все текущие результаты, время игры, другая дополнительная информация, которые отображаются на мониторах и на сайте Букмекерской конторы, служат только в качестве справочной информации. Администрация Букмекерской конторы стремится, чтобы информация была точной, однако не несет ответственности за последствия пари, заключенных на основании этой либо иной аналогичной информации. Клиенту рекомендуется при проверке правильности расчета пари, в том числе пари, заключенных в разделе Live, обращаться к Администрации Букмекерской конторы с соответствующим запросом в порядке, указанном в пункте 4.4 настоящих Правил.

4.8. Одновременное заключение пари, а также заключение пари, позволяющих обойти установленные лимиты ставок или выплат, на один и тот же исход от группы лиц (синдиката игроков и т. д.) не допускается. Запрещено повторное заключение пари на одну и ту же комбинацию исходов в случаях, когда суммарная потенциальная выплата превышает максимальную. Администрация Букмекерской конторы имеет право отменить такие пари.

4.9. Любое изменение счета и других параметров матча, вызванное официальным судебским решением (например, отмена гола из-за офсайда, после видео-просмотра, 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 отмены ставок.

4.10. В случае изменения в текстовой онлайн-трансляции автора или ассистентов гола все пари, заключенные с момента гола до момента корректировки статистического показателя в Live (пари при неверном счете), подлежат отмене. В случае изменения автора или ассистентов голов после фактического окончания матча пари рассчитываются на основании пункта 4.4 настоящих Правил.

4.11. В спорных ситуациях, не имеющих прецедента, окончательное решение принимает Букмекерская контора.

4.12. При возникновении технических сбоев Букмекерская контора оставляет за собой право производить расчет выигрыша с коэффициентом 1.00.

4.13. Источники результатов при расчете пари приведены на странице «Источники информации при проверке результатов» на сайте Букмекерской конторы.

5. ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ПАРИ

5.1. Пари на фактический исход. Можно заключить пари 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 заключить пари на непроигрыш 1-й команды («1X»), непроигрыш 2-й команды («X2») и на отсутствие ничьи в матче («12»).

5.2. Пари на победу каждой из команд в матче с учетом форы (гандикапа). Форa определяется Букмекерской конторой и может быть положительной, отрицательной или равной нулю. Для определения результата пари от фактически забитых голов команды, на которую оно заключено, отнимается (если форa отрицательная) или прибавляется (если форa положительная) форa на выбранную команду (форa на вторую команду во внимание не принимается). Если после этого результат матча получается в пользу выбранной команды, то пари считается выигранным. В случае ничейного результата сумма пари подлежит возврату.

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

- а) со счетом 0:0 – пари проигрывает;
- б) со счетом 1:0 – сумма пари подлежит возврату;
- в) со счетом 2:0 – пари выигрывает.

Если установлена положительная форa +0.5 и матч закончился:

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

5.3. Пари с азиатским гандикапом

Вид пари с форой. Азиатским гандикапом называется четвертная форa (1.25, 1.75, 2.25 и т. д.).

При расчете пари с азиатским гандикапом пари условно делится на две равные по сумме части.

Пример 1:

Пари на команду с форой -1.25. Половина суммы пари будет поставлена на коэффициент с форой -1, а другая половина – на коэффициент с форой -1.5.

В случае победы команды с разницей в два и более мячей сыграют обе части пари.

В случае победы с разницей в один гол одна половина пари проигрывает, а по другой производится возврат суммы пари.

Пример 2:

Пари на команду с форой -1.75. Половина пари будет поставлена на коэффициент с форой -1.5, а другая половина – на коэффициент с форой -2.0.

В случае победы команды с разницей в два мяча одна половина пари сыграет (-1.5), а по другой (-2.0) производится возврат суммы пари.

В случае победы команды с меньшей разницей в мячах обе половины пари проигрывают.

Если пари с азиатским гандикапом включено в экспресс или систему, то при расчете такого пари используется коэффициент, который получился бы при его расчете в одиночку.

- В случае выигрыша обеих половин в пари с азиатским гандикапом при расчете учитывается коэффициент пари (K).
- Если выигрывает одно половинное пари в азиатском гандикапе, а по другому производится возврат пари, то в расчете применяется коэффициент $(K + 1) \cdot 2$.
- Если проигрывает одно половинное пари, а по другому производится возврат суммы пари, то в экспрессах считается коэффициент 0.5.
- Если оба половинных пари проиграли, то все пари считается проигранным.

5.4. Пари на общее количество голов или очков в матче («Больше – Меньше»). Количество голов называется «тотал» и определяется Букмекерской конторой. В случае попадания в тотал сумма пари подлежит возврату.

5.5. Пари на победу в соревнованиях или выход в следующий круг турниров. Если заявленный в соревновании участник по какой-либо причине не смог начать соревнование, суммы пари на этого участника подлежат возврату. В случае если два или более участника поделили победу в соревновании, выигрыш на каждого из них выплачивается исходя из коэффициента выигрыша, рассчитанного по формуле $K = (K_{исх} - 1) / n + 1$, где $K_{исх}$ – исходный коэффициент на участника, n – количество победителей соревнования.

5.6. Пари на конкретный счет матча и тайм-матч. В пари вида «тайм-матч» необходимо угадать одновременно исход первого тайма и всего матча. В Прематче эти исходы имеют буквенные обозначения:

- «П» – победа;
- «Н» – ничья.

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

5.7. Пари на статистику тура или игрового дня. В случае если хотя бы один матч в туре признан несостоявшимся в соответствии с пунктом 4.3 настоящих Правил или был отменен в соответствии с пунктом 4.1 настоящих Правил, то суммы пари на туровую статистику подлежат возврату, кроме тех пари, результат которых однозначно определен (например, будет ли ничья 0:0, все команды забьют и т. д.). Букмекерская контора вправе отменить пари на статистику тура или игрового дня в случае появления достоверной информации об отмене одного из матчей до начала тура, о чем Клиенты информируются в официальных результатах Букмекерской конторы. Для расчета показателей на игровой день теннисных матчей игроку, который не доиграл матч (по любой причине), во всех оставшихся сетах и геймах засчитывается поражение. Хозяевами считаются команды или игроки, указанные на первом месте.

5.8. Пари на чет или нечет общего количества голов или очков в матче. Счет 0:0 – чет.

5.9. Пари на индивидуальные показатели или сравнения игроков (участников). Если игрок не выходил на поле (не участвовал), то суммы пари, заключенные 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 участником присваивается последнее место в итоговом протоколе. Пари «Будет ли хет-трик» считаются выигранными, если игрок забил 3 (три) или более гола. Пари «Будет ли дубль» считаются выигранными,

если игрок забил 2 (два) или более гола. В пари на показатели игроков голы, забитые игроком в свои ворота, в его показателях не учитываются. В пари, относящихся к командной результативности, голы, забитые командой в свои ворота, учитываются как забитые ее оппонентом. Особенности расчета пари на показатели игрока в футболе указаны в пункте 6.4 настоящих Правил. Особенности расчета пари на показатели игрока в теннисе указаны в пункте 10.3 настоящих Правил. В неигровых видах спорта (легкая атлетика и т. д.) в сравнениях «Кто выше» если участник (для эстафеты – команда) стартовал, но не финишировал, то пари на него в сравнении с другим участником проигрывают. Если оба участника сошли с дистанции или один из участников не стартовал, то суммы пари подлежат возврату.

5.10. Пари 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 пари на первый тайм рассчитываются в обычном порядке, даже если суммы пари, заключенных на событие в целом, подлежат возврату.

5.11. Пари на время, когда произойдет то или иное событие, тотал минут, например время 1-го гола, время 1-й желтой карточки, время лидирования одной из команд, время равного счета, сумма минут голов меньше тотала и т. д.

Предлагается угадать порядковую минуту, на которой произойдет событие. Точное время для расчета таких пари определяется без учета секунд.

Например, время 1-го гола, если первый гол забит, когда с начала матча прошло:

- 00 минут 10 секунд – «1-я минута»;
- 04 минут 10 секунд – «5-я минута»;
- 04 минут 59 секунд – «5-я минута»;
- 05 минут 00 секунд – «6-я минута».

Пари на минимальный или максимальный безголевой интервал в матче меньше тотала.

Безголевой интервал – временной промежуток от начала матча до первого гола, между голами и от последнего гола до окончания матча (компенсированное время не учитывается). Если матч закончился с нулевым счетом, то считается, что в этом матче был 1 безголевой интервал равный продолжительности матча.

Пример:

Если 1-й гол забит на 11:01 минуте, а 2-й гол – на 15:59 минуте, то в этом случае безголевой интервал составит 3 минуты (13-я, 14-я и 15-я минуты). В пари на время лидирования одной из команд / время равного счета учитываются только полные минуты.

Пример:

Время 1-го гола 1-й команды – 09:15. 2-я команда сравняла счет на 12:40 минуте. В этом случае время лидирования 1-й команды составит 2 минуты (11-я и 12-я минуты).

5.12. Пари на показатели, выраженные в процентах (% первой подачи, % владения мячом и т. д.). Для расчета используются значения, округленные до целого по правилам арифметики, из источника информации, определяемого Букмекерской конторой в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил.

5.13. Пари на количество одного показателя («п1»), который будет предшествовать наступлению другого показателя («п2»). Например, «Количество ударов в створ до первого гола», «Количество фолов до 1-й желтой карточки» и т. д. Удар в створ, с которого забит гол, или фол, за который дали желтую карточку, считается. Если голов или желтых карточек не было, то результатом является общее количество показателей «п1» (то есть общее количество ударов в створ или фолов).

5.14. Пари на самый результативный тайм / период матча. В случае равенства голов / очков в нескольких таймах / периодах матча выигрышным считается исход «Несколько». Все пари заключаются на основное время.

5.15. Пари на голы в ворота, расположенные с одной стороны поля. В случае отсутствия голов пари «Все голы в ворота одной стороны поля» и «Команда 1 / Команда 2 забьет все голы в ворота с одной стороны поля» проигрывают.

5.16. Пари на показатели игроков. В случае если игрок не вышел в стартовом составе, то пари, заключенные на его статистические и иные показатели, подлежат возврату.

6. ПАРИ НА ФУТБОЛ

6.1. Пари на футбольные матчи заключаются на основное время. Время, добавленное судьей к основному времени, является компенсированным временем (и не является дополнительным временем «2 тайма по 15 минут», которое назначается в кубковых матчах и не учитывается, кроме специально оговоренных случаев). Голы, замены и другие события, произошедшие в компенсированное время, считаются совершенными в основное время (компенсированное время 1-го тайма считается 45-й минутой, компенсированное время 2-го тайма считается 90-й минутой).

6.1.1. Компенсированное время

Расчет компенсированного времени производится по табло, показанному судьей по телетрансляции. В случае если по трансляции судьей не было показано табло с компенсированным временем, расчет производится по протоколу, а если в протоколе отсутствует информация о компенсированном времени, то в этом случае расчет производится по фактически переигранному времени.

6.2. Во всех пари, связанных с количеством предупреждений игроков, удаления не засчитываются. В случае если игрок удаляется за две желтые карточки, то засчитывается одна. Не учитываются карточки, показанные замененным игрокам, запасным игрокам, тренерам и другим лицам, не участвующим в матчах. Не учитываются карточки, показанные после финального свистка. Карточки, показанные в перерыве матча, считаются показанными во втором тайме.

6.3. Пари на команду, которая получит 1-е предупреждение или сделает 1-ю замену. В случае если по протоколу матча указанные события произошли у обеих команд на одной минуте, суммы таких пари подлежат возврату.

6.4. Расчет пари на статистические показатели производится согласно пункту 4.4 настоящих Правил. Расчет пари, которые заключались только в перерыве, а также пари, прием которых по ходу матча был прерван, производится по источникам информации, определяемым Букмекерской конторой в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил. Подробная информация по расчету статистических показателей в футбольном матче представлена на странице «Пояснения к пари на футбол».

6.5. Пари на событие, которое произойдет раньше в определенный игровой промежуток. Нужно указать событие, которое произойдет раньше: аут, фол, удар от ворот, угловой, офсайд, карточка (желтая или красная), гол или ничего из списка. Также предлагаются сравнения на различные статистические показатели, в которых требуется указать, что произойдет раньше в определенный игровой промежуток, например аут, фол или ничего из этого. Расчет будет производиться на основании таймера телевизионной трансляции по ТВ-каналу, который будет указан в комментарии к конкретному матчу в Линии. Таймер в Прематче запускается синхронно с таймером указанного канала и считается

основным таймером для расчета в моменты временного отсутствия таймера в телевизионной трансляции. Данные сайтов, в том числе официальных, для расчета пари, указанных в пункте 6.6 настоящих Правил, во внимание не принимаются. Полная информация по расчету статистических показателей в футбольном матче представлена на странице «Пояснения к пари на футбол».

6.6. Пари вида «Будут поданы угловые со всех 4-х углов поля». Предлагается угадать, будут ли поданы угловые со всех четырех углов футбольного поля – «Да» или «Нет». Подробности расчета такого пари и способ отображения информации об угловых в Прематче можно прочитать на странице «Пояснения к пари на футбол».

6.7. В пари на показатели до наступления события в случае ненаступления указанного события возврат сумм пари не производится, а исход считается по фактическому результату на конец матча (например, для пари «Количество фолов до 1-й желтой карточки» в случае отсутствия желтых карточек исходом будет считаться количество фолов, совершенных до конца матча). Показатели до наступления события считаются включительно, например в пари «Количество ударов в створ до 1-го гола» считается и тот удар в створ ворот, который завершился голом. В пари на номер футболки игрока, забившего гол, номер футболки будет считаться как 0, если голов забито не было.

6.8. В пари видов «Любой вратарь коснется мяча за N первых минут матча» и «Оба вратаря коснутся мяча за N первых минут матча» учитываются любые касания мяча вратарями, даже в случае, если мяч в момент касания был в ауте и т. д. В таких пари учитываются фактические касания мяча вратарями, независимо от того, был ли показан такой момент в телетрансляции или нет. В случае если момент касания мяча не был показан в трансляции (например, если удар от ворот не был показан из-за показа в этот момент повтора), то за время касания мяча принимается время возобновления прямой трансляции.

6.9. Пари видов «Первым произойдет» и «Последним произойдет»

Для целей расчета данного вида пари, а также других аналогичных пари, произошедшими считаются события:

- угловой: в случае фактически выполненного удара с угловой отметки;
- удар от ворот: в случае фактически выполненного удара от ворот;
- аут: в случае фактически выполненного вброса из аута;
- офсайд: в случае фактически выполненного свободного удара после фиксации офсайда;
- фол: в случае фактической фиксации нарушения правил (свистка арбитра).

6.10. Пари вида «Что с игроком произойдет раньше»

В таком пари нужно угадать событие из указанного набора, которое произойдет с игроком в течение матча. Если игрок не вышел в стартовом составе, то суммы пари, заключенные на него, подлежат возврату. Пари «Отыграет весь матч» выиграет, если игрок отыграет весь матч и с ним не произойдет ни одно из других указанных событий (не забьет гол, не получит желтую карточку и т. д.).

6.11. Статистические показатели

Все пари заключаются на основное время, кроме случаев, оговоренных отдельно. Замена, совершенная согласно официальному источнику на 46-й минуте, для целей расчета считается совершенной в перерыве. Переподанный угловой при расчете пари считается одним угловым. Общие показатели на весь турнир, групповой этап, конкретную сборную или игрока определяются суммированием протоколов каждого матча, взятых из источника информации, определяемого Букмекерской конторой в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил. Если один или несколько матчей прерваны и признаны несостоявшимися в соответствии с пунктом 4.3 настоящих Правил, то статистические показатели таких матчей учитываются в суммарных статистических показателях (на весь чемпионат, групповой турнир, по отдельной команде) по результатам на момент остановки игры. В случае дисквалификации (снятия) сборной на групповом этапе для расчета места, очков, голов в группе ей засчитывается поражение 0:3 во всех несыгранных матчах. В случае отсутствия любого из показателей в источнике информации, определяемом Букмекерской конторой в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил, расчет производится по фактическому результату.

6.12. Лучший бомбардир турнира

Лучшим бомбардиром турнира считается игрок, который забил больше всех голов в основное и дополнительное время. Критерии определения лучшего бомбардира турнира при равенстве забитых голов (в порядке приоритетности):

- 1) игрок, забивший меньше голов с пенальти;
- 2) игрок, который провел меньше матчей;
- 3) игрок, который провел меньше минут на поле.

Примечание. Критерии определения лучшего бомбардира на чемпионате мира и Европы указаны в пункте 15.1 настоящих Правил.

6.13. В случае если на момент перехода в другой чемпионат игрок являлся лучшим бомбардиром турнира и сыграно не менее половины матчей чемпионата, расчет пари производится по итоговому результату, в остальных случаях производится возврат сумм пари, заключенных на такого игрока. Достижения игрока в другом чемпионате во внимание не принимаются.

6.14. Лучший ассистент турнира

Лучшим ассистентом турнира считается игрок, который отдал больше всех голевых передач в основное и дополнительное время.

Критерии определения лучшего ассистента турнира при равенстве голевых передач (в порядке приоритетности):

- 1) игрок, который провел меньше матчей;
- 2) игрок, который провел меньше минут на поле;
- 3) в случае полного равенства показателей у двух и более игроков, суммы пари, заключенных на таких игроков, подлежат возврату.

7. ПАРИ НА ХОККЕЙ И НА ХОККЕЙ С МЯЧОМ

7.1. Пари на хоккейные матчи заключаются с учетом только основного времени (без овертаймов), если не объявлено иное. Пари на хоккей с мячом заключаются с учетом только основного времени матча, если не объявлено иное.

7.2. Пари на очки игрока (голы плюс передачи). Пари выиграет, если будет угадано общее количество очков, набранных указанным игроком в основное время матча.

7.3. В пари на количество вбрасываний учитываются только выигранные вбрасывания.

7.4. Пари на количество двухминутных удалений. Двойной малый штраф («2+2») считается за два удаления. В случае назначения штрафа одновременно с финальным свистком в периоде или в матче (20:00, 40:00, 60:00) он учитывается в закончившийся период.

7.5. Пари на гол, забитый в пустые ворота. Ворота считаются пустыми, когда вратарь покинул игровую площадку и вместо него вышел полевой игрок.

7.6. В случае если в товарищеском матче происходит событие, которое по правилам хоккея заканчивает матч, например гол в овертайме, гол в серии буллитов, после которого однозначно определяется победитель, то пари рассчитываются на основании этого события, даже если команды продолжили игру. Дальнейшие события на расчет пари не влияют.

7.7. Расчет пари на шорт-хоккей производится в соответствии с правилами расчета пари на хоккей.

8. ПАРИ НА БАСКЕТБОЛ

8.1. Пари на матчи баскетбола и баскетбола 3x3 заключаются с учетом дополнительного времени (овертайма), если не объявлено иное. Если матч завершился в основное время при равном счете, пари на исход «Ничья» не предлагалось и овертайм не назначался, то в этом случае игра считается состоявшейся, а суммы пари, заключенных на исход матча, подлежат возврату. В случае если в соответствии с регламентом турнира проводятся два матча и объявляется овертайм, то пари на второй матч подлежат расчету с учетом овертайма (например, первый матч – 77:75, второй – 75:77).

8.2. Пари на подборы. При расчете пари на подборы учитываются личные и командные подборы, кроме матчей чемпионатов NBA и WNBA, в которых учитываются только личные подборы.

8.3. Пари на сравнительную результативность четвертей. В случае равного счета суммы пари, заключенных на сравнительную результативность четвертей, подлежат возврату.

8.4. Пари на индивидуальные статистические показатели игрока. В случае если игрок не принял участие в матче или провел на площадке меньше 2 (двух) минут, суммы пари, заключенных на его индивидуальные показатели, подлежат возврату.

8.5. Расчет пари на статистические показатели производится согласно пункту 4.4 настоящих Правил.

8.6. Пари на тотал фолов. Расчет пари на тотал фолов производится по итоговому протоколу, в котором учитываются только персональные замечания игрокам. Технический фол, полученный тренером, официальным лицом команды или игроком на скамейке запасных, может фиксироваться в режиме play-by-play, но при расчете пари не учитывается.

8.7. Пари «Забитые броски (3 очка)», «Забитые броски (2 очка)», а также пари в баскетболе 3x3 «Забитые броски (1 очко) и «Забитые броски (2 очка)». Расчет пари производится согласно пункту 4.4 Правил. Пари заключаются с учетом овертайма, если не объявлено иное.

8.8. Пари на индивидуальную и командную статистику в режиме Live. Пари на индивидуальную и командную статистику в режиме Live заключаются с учетом овертайма, если не объявлено иное, и рассчитываются по итоговому протоколу матча.

8.9. Пари на баскетбол 3x3. Пари на баскетбол 3x3 заключаются согласно официальному регламенту и правилам данного соревнования, опубликованным на официальном сайте данного турнира либо федерации. Расчет пари производится согласно пункту 4.4 настоящих Правил. Отличия правил и регламента конкретного соревнования от правил и регламента других подобных турниров не являются основанием для возврата сумм пари, заключенных на события баскетбола 3x3.

9. ПАРИ НА АВТО- И МОТОГОНКИ

9.1. Прогревочный круг входит в зачет гонки.

9.2. Если оба пилота сошли, то победителем в паре считается пилот, прошедший больше кругов. Если оба пилота прошли одинаковое число кругов, то производится возврат пари.

9.3. Пилот считается закончившим гонку, если он был классифицирован.

9.4. Пари на выезд машины безопасности – «Да» или «Нет». При расчете пари учитывается выезд только реальной машины безопасности.

9.5. В спорных ситуациях первый сошедший с трассы гонщик определяется по протоколу FIA (последнее место).

10. ПАРИ НА ТЕННИС, ВОЛЕЙБОЛ, НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС, БАДМИНТОН

10.1. Если теннисный матч прерван, пари на него считаются действительными до окончания турнира, в рамках которого проводился матч, пока такой матч не будет доигран или пока один из игроков не откажется от участия.

10.2. В случае переноса теннисного матча (например, из-за погодных условий), пари на такой матч рассчитываются после доигровки матча, то есть после его фактического окончания.

10.3. В теннисе игроку, не доигравшему матч по любой причине, во всех оставшихся сетях и геймах засчитывается поражение, кроме случаев замены игроков. Например, если Игрок 1 выигрывает в пятисетовом матче у Игрока 2 со счетом 2:0 (1-й сет: 6:0, 2-й сет: 6:0), но не доигрывает матч, Игроку 1 засчитывается поражение со счетом 2:3 (1-й сет: 6:0, 2-й сет: 6:0, 3-й сет: 0:6, 4-й сет: 0:6, 5-й сет: 0:6). В этом случае расчет пари производится по результату 2:3 (счет после всех 5 сетов: 12:18). В случае снятия игрока, его дисквалификации либо любой другой причины досрочного окончания игроком матча временем завершения матча считается время последнего набранного очка. Суммы пари, заключенных после этого времени, подлежат возврату. Пари на показатели игроков (эйсы, двойные эйсы, двойные ошибки, брейки и т. д.) рассчитываются по результату на момент остановки матча. Суммы пари, заключенных на конкретные сетовые или геймные, подлежат возврату, если в сете или гейме не было разыграно ни одного очка. Форас и тотал в теннисных матчах учитываются по геймам, в волейбольных матчах – по очкам. При расчете пари тай-брейк считается одним геймом. В случае если решающий сет игрался по правилам супер-тай-брейка (до 10 выигранных очков), то счет в таком сете определяется по количеству сыгранных в нем очков, например, при счете 2:1 (3:6; 7:6; 10:8) результат матча по геймам – 20:20.

10.4. В случае неверно указанного числа сетов в матче, суммы пари, заключенных на счет по сетам, число геймов и фору, подлежат возврату. В таких случаях пари на исход матча возврату не подлежат.

10.5. Неправильно или неточно указанный тип покрытия, название турнира, место проведения турнира не может служить основанием для отмены пари.

10.6. Дополнительно сыгранные сеты (например, «экстра-сет», «золотой сет») и партии при расчете пари не учитываются.

10.7. В волейболе решающий 5-й сет (в пляжном волейболе – 3-й сет) не считается тай-брейком, а является полноценным сетом и учитывается для расчета пари в обычном порядке, в том числе и пари видов «Тотал самого результативного сета» и «Тотал самого нерезультативного сета». В волейболе в пари «Будет баланс» («Да» или «Нет») балансом считается сравнение счета после первого сетбола в партии.

10.8. Пари на эйсы в волейболе. Эйс в волейболе – подача, после которой:

- мяч приземляется на площадке соперника без контакта с игроками принимающей команды;
- мяч выходит из игры после контакта только с одним игроком принимающей команды;
- после контакта мяча со вторым игроком мяч не летит в сторону соперника и выходит из игры.

В случае последовательного контакта мяча со всеми тремя игроками такая ситуация не считается эйсом. Расчет количества эйсов производится на основе трансляции.

Пари на количество блоков в волейболе. Расчет количества блоков производится на основе трансляции. В случае отсутствия трансляции расчет производится на основе данных официального сайта турнира.

10.9. Правила расчета пари на теннис и волейбол применяются в следующих видах спорта: бадминтон, настольный теннис, сквош, пляжный волейбол, волейбол-микст и бильярд.

10.10. Матчи всероссийских и региональных соревнований под эгидой Федерации настольного тенниса России (ФНТР) состоят из 5 и 7 сетов.

В первых 4 и 6 сетах при счете 10:10 победителем считается игрок, первым набравший 11-е очко. 5-й и 7-й сетов проводятся до 7 очков.

Если в решающем сете команды не набирают суммарно 10 очков по истечении 7 минут, вводится правило активизации (ускорения) игры до одного очка.

10.11. Правила пинг-понга. Все участники должны использовать официальные ракетки с корундовым покрытием. Игры проводятся на большинство из 3 сетов. Все сетов играют до 15 очков. При счете 15:14 сет заканчивается. В остальном действуют правила настольного тенниса.

11. ПАРИ НА БЕЙСБОЛ

11.1. Хозяином поля считается команда, начинающая матч в защите, независимо от места проведения матча.

11.2. Пари заключаются на окончательный результат матча со всеми возможными дополнительными периодами (иннингами). В случае ничейного исхода победы рассчитываются с коэффициентом 1.00, а тоталы и форы – по фактическому счету. Если в один день состоялись два одинаковых матча, а в Прематче был дан только один, то результат считается по первому из них.

11.3. Серии MLB. Пари на серию из трех первых матчей между парой команд. Если один из трех первых матчей будет отменен или не сыгран в течение первых трех дней, то пари рассчитываются по остальным двум матчам. Если в течение первых трех дней серии MLB сыгран только один матч из трех, производится возврат сумм пари, заключенных на такую серию.

Примечание. В Прематче пари на победу в серии MLB представлены в столбце «Проход».

11.4. Пари на исход 1-го иннинга. Если 1-й иннинг сыгран полностью, то пари на него рассчитываются, даже если сам матч не был доигран. Пари на исход основного времени (9 иннингов). В Прематче такие события обозначаются как «основное время (9 иннингов)». Пари, заключенные на основное время, рассчитываются при условии, что в них сыграно не менее 5 полных иннингов. Если матч не был доигран при равном счете и было сыграно не менее 5 полных иннингов, то результатом основного времени считается ничья. Пари на исход 1-го иннинга и всего матча (обозначается как «П1П1») заключаются на окончательный результат матча.

11.5. Расчет пари на софтбол производится в соответствии с правилами расчета пари на бейсбол.

12. ЗИМНИЕ НЕИГРОВЫЕ ВИДЫ СПОРТА И КЁРЛИНГ

12.1. Прыжки с трамплина и горнолыжный спорт. Если спортсмены выбыли на разных стадиях (этапах, попытках) соревнования, то при расчете пари приоритет отдается стадии, до которой дошел спортсмен. Если оба спортсмена (команды) выбыли на одной стадии (не квалифицировались в следующую стадию), то выше считается спортсмен (команда), занявший более высокое место по итогам данной стадии (этапа, попытки). Если участники выбыли на одной и той же стадии и нет возможности определить, кто из них занял более высокое место, то суммы таких пари подлежат возврату. В случае замены квалификации прологом заключенные пари остаются в силе.

12.2. Лыжи, биатлон, коньки. В сравнениях «Кто выше» если участник (для эстафеты – команда) стартовал, но не финишировал, то пари на него в сравнении с другим участником проигрывают. Если один из участников не стартовал или если оба участника сошли с дистанции, то суммы пари, заключенных на них, подлежат возврату.

12.2.1. Пари «Промахи» в биатлоне. Для определения, кто из указанных в пари спортсменов допустил большее количество промахов, используются следующие правила:

- попадании в фору суммы пари подлежат возврату;
- в случае если участник не завершил гонку (не выстрелил на всех рубежах), но совершил хотя бы одну полную стрельбу (на одном рубеже), то пари подлежат расчету на основе количества промахов в итоговом протоколе.

12.2.2. Пари «Кто выше» в биатлоне. В предлагаемых парах необходимо указать спортсмена (команду), который займет более высокое место в итоговом протоколе. Если оба спортсмена заняли одинаковое место, то суммы пари, заключенных на таких спортсменов, подлежат возврату. Если оба спортсмена (команды) стартовали, но не завершили гонку, то результат определяется по итоговому протоколу.

12.3 Кёрлинг. Пари на кёрлинг заключаются с учетом дополнительного времени (овертайма).

13. КИБЕРСПОРТ

13.1. Основные понятия

13.1.1. Дисциплина (англ. Esports discipline) – компьютерная или видеоигра, на матчи и турниры которой ведется прием пари.

13.1.2. Читерство (англ. to cheat – мошенничать, жульничать) – использование неразрешенных возможностей с целью получения преимущества в игре, считающихся серьезным нарушением регламента в любой дисциплине.

13.1.3. Стрим (англ. stream, букв. поток) – видеотрансляция матча. Во избежание нечестной игры и читерства стримы матчей транслируются с задержкой. Точная продолжительность допустимой задержки определяется регламентом, утвержденным организаторами турниров.

13.1.4. Фраг (англ. frag) – очко, начисляемое игроку или команде за уничтожение персонажа соперника, а также (в некоторых дисциплинах) за самоубийство персонажа.

13.1.5. Первая кровь (англ. First blood, аббрев. FB) – первый фраг, начисленный игроку или команде в матче.

13.1.6. Хит-поинт (англ. hit point, аббрев. HP) – очки здоровья или очки жизни.

13.1.7. Броня / армор (англ. armor point, аббрев. AP) – очки брони или очки дополнительной защиты.

13.1.8. DDoS-атака (англ. Distributed Denial of Service) – хакерская атака на вычислительную систему с целью доведения ее до отказа.

13.1.9. Дисконнект (англ. disconnect) – потеря соединения игрового клиента с сервером.

13.1.10. Видеозапись матча, риплей (англ. demo, англ. replay) – запись прошедшего матча, которую можно посмотреть на сайте или в игровом клиенте.

13.1.11. Рехост (англ. rehost) – откат игровой ситуации к предыдущему состоянию на карте.

13.1.12. Карта (англ. map) – локация в игре, на которой проходит матч.

13.1.13. Раунд (англ. round) – отрезок времени, на протяжении которого проходит матч.

13.1.14. «Bo1» / «Bo2» / «Bo3» и т. д. (англ. Best of 1 / Best of 2 / Best of 3 и т. д.) – формат матчей. Цифры в сокращении соотвечают количеству карт, предусмотренных в матче. Победитель в матче определяется по сумме выигранных карт:

- Bo3 – 2 победы для выигрыша в матче;
- Bo5 – 3 победы для выигрыша в матче и т. д.

13.1.15. Королевская битва (англ. Battle Royale) – формат матчей. Матч на определенной карте ведется до последнего выжившего в одиночном, парном или командном режимах.

13.1.16. Игровой персонаж (англ. Playable Character, аббрев. PC) – человек, фантастическое существо или машина под управлением игрока.

Примечание. Чемпион (англ. Champion) – игровой персонаж в League of Legends, герой (англ. Hero) – игровой персонаж в Dota 2.

13.1.17. Неигровой персонаж (англ. Non-Player Character, аббрев. NPC) – человек, фантастическое существо или машина под управлением искусственного интеллекта (компьютера).

13.1.18. Пистолетный раунд (англ. Pistol Round) – первый раунд игры (в дисциплине Counter-Strike: Global Offensive), в котором игрокам доступны только пистолеты.

13.1.19. Главное сооружение базы. Команда, которая первой уничтожит главное сооружение соперника, становится победителем в игре.

Примечание. В League of Legends главное сооружение базы – Нексус (англ. Nexus), в Dota 2 – Крепость (англ. Ancient, сленг. – «Трон»).

13.1.20. Стадия пиков и банов (англ. Pick / Ban phase) – предматчевая стадия в некоторых дисциплинах. Пик – выбор персонажей, карт и т. д. Бан – запрет для соперника или команды соперника выбирать определенных персонажей, карты и т. д.

13.1.21. Денай (англ. Deny) – добивание игрового персонажа его союзниками или самим игроком с целью не дать это сделать сопернику. Денай не отображается в счетчике фрагов (счет по фрагам на карте не меняется, если произошел денай игрового персонажа).

13.2. Основные виды пари на Киберспорт. Правила приема и расчета

13.2.1. Основные виды пари на киберспорт соответствуют типам и категориям пари в разделе 5 настоящих Правил.

13.2.2 Расчет пари на киберспорт осуществляется в соответствии с разделом 3 настоящих Правил с учетом специфики расчета пари, присущей определенной дисциплине (см. соответствующие пункты настоящего раздела Правил).

13.2.3. Максимальная выплата устанавливается в соответствии с пунктом 3.4 настоящих Правил.

13.2.4. Финальный результат события рассчитывается по счету на экране окончания матча.

13.2.5. Рехост с изменением счета не является основанием для возврата сумм заключенных пари.

13.2.6. Если окончательный результат матча не может быть установлен, то производится возврат сумм пари.

13.2.7. Решения по пари на матчи и на события в матчах, которые начались, но не были закончены, принимаются в соответствии с правилами дисциплины и регламентом турнира, по которым проводятся данные матчи.

13.2.8. В случае возникновения технических трудностей, требующих перезапуска игры, итоговым счетом может быть определен счет, зафиксированный на момент приостановки игры.

13.2.9. Дисконнекты во время трансляций по любой причине не являются основанием для отмены пари, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат боя. Например, матч закончился во время дисконнекта. После возобновления стрима результат матча установить не удалось. В этом случае производится возврат сумм заключенных пари.

13.2.10. Технические сбои, помехи, дисконнект, DDoS-атака и т. д. во время видеотрансляции события не могут являться основанием для отмены пари, кроме случаев, при которых невозможно узнать финальный результат матча.

13.2.11. В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединения и т. п.) и назначения переигровки, пари на остановленную игру рассчитываются согласно общим правилам расчета пари на прерванные события в соответствии с пунктом 4.3 настоящих Правил.

13.2.12. В дисциплинах Dota 2 и Counter-Strike: Global Offensive в случае неоявления одного из игроков команды в течение 10 минут после начала матча (игры на карте), время которого указано в расписании турнира, или если команда по любым причинам не может начать матч (игру на карте), что влечет за собой присуждение ей технического поражения в соответствии с регламентом турнира, такое событие признается несостоявшимся и суммы пари, заключенных на такое событие, подлежат возврату.

13.2.13. Изменение количества игроков, а также их замена в составах команд (по причине «вылета» игрока с сервера, DDoS-атаки и т. д.), не являются основанием для отмены пари.

13.2.14. Статистика, записи матчей и видеотрансляции дисциплин приведены в соответствующих ссылках на странице «Источники информации при проверке результатов».

13.2.15. В LAN-турнирах матчи спортивных симуляторов всегда проводятся на нейтральном поле. В таких матчах понятия «хозяин» и «гость» не применяются.

13.3. Специальные виды пари на Киберспорт. Правила приема и расчета

13.3.1. Пари на Dota 2

13.3.2. Пари «Карта завершится днем». Пари выиграет, если матч закончится в дневное время суток. Пари рассчитывается по внутриигровому циклу смены дня и ночи. Внутриигровой день начинается с 0-й минуты и завершается ночью (период в 5 минут). При расчете данного пари способность Dark Ascension героя Night Stalker не учитывается.

13.3.3. Пари «Первая кровь». Пари выиграет, если будет верно указана команда, которая получит первый фраг на карте.

13.3.4. Пари «Рошан» (англ. Roshan). Пари выиграет, если будет верно указана команда, которая первой уничтожит неигровое существо Рошан на карте. Если ни одна команда не уничтожит указанное в названии пари неигровое существо, то суммы пари, заключенных на такое событие, подлежат возврату.

13.3.5. Если событие утрачивает статус рейтингового, то суммы пари, заключенных на такое событие, подлежат возврату.

13.3.6. Если матч в режиме «Случайные бои» утрачивает статус рейтингового, то суммы пари, заключенных на такое событие, подлежат возврату.

13.3.7. Если по любой причине матч не был завершен или был прерван, а позже возобновлен со счетом 0:0, то суммы пари, заключенных на такой матч, подлежат возврату.

13.3.8. Финальный счет в матче определяется по счету на экране, зафиксированном после падения трона.

13.3.9. Команда, первой уничтожившая вражеский трон, объявляется победителем вне зависимости от текущего счета по фрагам.

13.3.10. Отображение счета по фрагам может изменяться в меньшую сторону как во время игры на карте, так и после ее окончания в пределах задержки трансляции Dota TV. Такое изменение не является основанием для отмены или возврата сумм пари.

13.4. Пари на Counter-Strike: Global Offensive

13.4.1. Тотал фрагов рассчитывается по количеству уничтоженных игроков.

13.4.2. Пари «Установка бомбы» с вариантами «Да» или «Нет». Пари выиграет, если указанная команда установит бомбу в определенном раунде. В случае установки бомбы после завершения раунда выиграет пари «Установка бомбы – Нет».

13.4.3. Пари «Обезвреживание бомбы» с вариантами «Да» или «Нет». Пари выиграет, если произойдет обезвреживание бомбы, установленной одной из команд в определенном раунде.

13.4.4. В случае ничьей (15:15) назначается овертайм продолжительностью 6 дополнительных раундов. Победа в овертайме присуждается команде, которая первой выиграет 4 раунда из 6. В случае ничьей (18:18) по окончании овертайма назначаются следующие 6 дополнительных раундов. Расчет пари производится с учетом всех сыгранных раундов.

13.4.5. В некоторых случаях финальный счет в матче может быть зафиксирован как равный (ничья) в соответствии с регламентом турнира или по решению судейской коллегии.

13.4.6. Если матч прерван из-за отказа игрока от участия или его дисквалификации, то победителем объявляется вторая команда. В этом случае ей добавляются очки для победы в матче или на карте. Например, если счет в матче по картам на момент останова игры был 13:16, 8:8, то окончательный счет будет зафиксирован как 13:16, 16:8; 16:0.

13.4.7. Матч считается начавшимся после первого фрага в пистолетном раунде.

13.4.8. Если матч начался с преимуществом в счете одной из команд на основании технического решения или регламента, то все пари подлежат отмене, кроме случаев, когда информация об этом была указана в событии.

13.4.9. В случае изменения формата матча (количества карт, раундов и т. д.) пари подлежат отмене, кроме пари, заключенных на завершенные позиции.

13.4.10. Пари на конкретные карты подлежат возврату, если на них не было сыграно ни одного раунда.

13.4.11. Если в результате произошедшего технического сбоя потребуется перезапуск сервера, который повлечет за собой моделирование ситуации на карте на момент перезапуска и изменение счета в раунде или матче, то это не будет являться основанием для отмены пари.

13.4.12. Убийства, совершенные после окончания раунда, считаются совершенными в течение раунда.

13.4.13. Самоубийство (Suicide), а также убийство игроком члена своей команды (Friendly kill) не идут в зачет фрагов раунда.

13.5. Пари на League of Legends

13.5.1. Пари «Дракон», «Барон» или «Гарольд». Пари выиграет, если будет верно указана команда, первой уничтожившая на карте указанное в названии пари неигровое существо. Если ни одна команда не уничтожит указанное в названии пари неигровое существо, то суммы пари, заключенных на такие события, подлежат возврату.

13.5.2. Формат матча определяется регламентом турнира. Матч может состоять из 1, 3 или 5 игр.

13.5.3. Пари на тотал фрагов рассчитывается по количеству уничтоженных чемпионов. Убийства миньонов или монстров, а также убийство чемпионов миньонами или монстрами в текущем счете матча не учитываются.

13.5.4. Команда, первой уничтожившая вражеский Нексус, объявляется победителем вне зависимости от текущего счета по фрагам.

13.5.5. Если техническая пауза во время игры длится более 30 (тридцати) минут, то результаты матча аннулируются и матч начинается заново со стадии пиков и банов. Матч считается несостоявшимся, и суммы пари на него подлежат возврату.

13.5.6. Если один из игроков команды не может продолжить участие в матче из-за проблем со здоровьем и его команде присуждается техническое поражение в соответствии с регламентом турнира, то суммы пари, заключенных на такой матч, возврату не подлежат.

13.5.7. Если команда исчерпала 10-минутный лимит на решение технических проблем во время паузы, то такой команде присуждается техническое поражение в соответствии с регламентом турнира, а статистика этого матча не

учитывается. Событие считается несостоявшимся, и суммы пари, заключенных на такое событие, подлежат возврату.

13.6. Пари на Overwatch

13.6.1. В случае ничьей по картам в матче (2:2) назначается дополнительная игра на одной карте. По ее результатам определяется команда-победитель, в счет которой зачисляется дополнительное очко.

13.6.2. В случае прерывания матча из-за отказа от участия или дисквалификации одного из участников, победителем объявляется команда-соперник. В этом случае ей добавляется необходимое количество очков для победы в матче или на карте.

Например, на момент остановки матча счет был 1:1, то есть окончательным счетом в матче будет 2:1.

13.6.3. Если окончательный результат матча не может быть установлен, то суммы пари, заключенных на такой матч, подлежат возврату. Пари на завершенные позиции рассчитываются. Матч считается начавшимся после первого фрага.

13.6.4. Если по любым причинам (неявка, неготовность игроков и т. д.) нельзя начать матч в течение регламентированного времени, что влечет за собой техническое поражение согласно регламенту турнира, событие считается несостоявшимся, а суммы пари, заключенных на такое событие, подлежат возврату.

13.6.5. В случае изменения формата матча (количества карт, раундов и т. д.) пари подлежат отмене, за исключением пари на завершенные позиции.

13.6.6. Изменение количества игроков в составах команд (по причине дисконнекта, DDoS-атаки и т. д.) не является основанием для отмены пари.

13.6.7. Если матч (или игра на карте) начался, но не был завершен, суммы пари, заключенных на такой матч (или игру на карте), подлежат возврату, если такие пари не были рассчитаны к этому моменту.

13.7. Пари на PlayerUnknown's Battlegrounds

13.7.1. Пари «Кто выше». Пари выиграет, если будет верно указан игрок, пара игроков или команда (4 игрока), которые по окончании матча займут место выше, чем другие.

13.7.2. Пари на сравнение «Кто выше по очкам». Расчет пари производится по таблице, и учитываются очки за место и убийства.

13.7.3. Пари на сравнение «У кого больше фрагов». Расчет пари производится по таблице, и учитываются только очки команд за убийства. Победителем считается команда, совершившая наибольшее количество убийств.

13.7.4. Пари «Топ-3 в раунде» с вариантами «Да» или «Нет». Расчет пари производится по таблице, и учитываются очки за место и убийства.

13.7.5. Формат матчей: матчи PUBG проходят в режиме «Королевская битва».

13.7.6. В спорных ситуациях победитель определяется по официальной таблице турнира.

13.8. Пари на интерактивный киберфутбол 1x1

13.8.1. На матчи интерактивного футбола 1x1 (компьютерные игры FIFA, eFootball) принимаются все типы и виды пари на футбол. Правила расчета соответствуют правилам расчета пари на футбол (раздел 6 настоящих Правил).

13.9. Пари на интерактивный хоккей 1x1

13.9.1. На матчи интерактивного хоккея 1x1 (компьютерная игра NHL) заключаются все типы и виды пари на хоккей. Правила расчета соответствуют правилам расчета пари на хоккей (раздел 7 настоящих Правил).

13.10. Пари на интерактивный баскетбол 1x1

13.10.1. На матчи интерактивного баскетбола 1x1 (компьютерная игра NBA) заключаются все типы и виды пари на баскетбол. Правила расчета соответствуют правилам расчета пари на баскетбол (раздел 8 настоящих Правил).

13.11. Пари на Rainbow Six Siege

13.11.1. Формат матча:

- матч на одной карте – игра идет до 7 побед по раундам (при счете 6:6 – ничья);
- матчи из 3 и 5 карт – при счете 6:6 назначаются дополнительные раунды с целью выявления победителя.

13.11.2. Матч считается начавшимся после первого фрага.

13.11.3. Изменение количества игроков, а также их замена в составах команд (по причине «вылета» игрока с сервера, DDoS-атаки и т. д.) не являются основанием для отмены пари.

13.12. Пари на StarCraft II

13.12.1. На матчи StarCraft II принимаются пари на победителя карты и на победителя матча.

14. ПРОЧИЕ ВИДЫ СПОРТА

14.1. Прочие виды, где матчи проводятся исходя из фиксированного количества партий, геймов, фреймов и т. д. Форa и тотал в бильярде учитываются по фреймам. В случае если один из участников не доиграл матч (по любой причине), во всех оставшихся партиях ему засчитывается поражение. В дартсе тотал и форa в матче в безсетовом формате учитываются по количеству легов. В матче с сетами – по количеству сетов. В игре в шары (боулз) тотал и форa учитываются по количеству сетов в матче, включая дополнительный энд. В матчах по бадминтону при ограничении времени победителем объявляется тот, кто ведет в счете, а при одинаковом количестве выигранных сетов объявляется ничья. При этом матч не считается прерванным, и все котировки рассчитываются по состоянию на момент окончания матча (если сработает таймер ограничения).

14.2. Велоспорт. Пари на отдельные этапы заключаются после их фактического старта, до времени, указанного в Прематче, но не позднее, чем за 1 (один) час до финиша победителя этапа.

14.3. Пари на американский футбол и лакросс заключаются с учетом дополнительного времени (овертайма).

14.4. Пари на гандбол, нетбол, футзал, водное поло, регби, Союз регби, регбилиг, пляжный футбол, хоккей на траве, флорбол, австралийский футбол, гэльский футбол, шоубол и игровые виды спорта, не указанные в настоящих Правилах, заключаются с учетом только основного времени, если не объявлено иное. В гандболе в случае применения «правила милосердия» (при отрыве одной из команд в счете на 15 очков после 1-го тайма и далее матч прекращается) пари

рассчитываются согласно результату. Все пари на гандбол рассчитываются без серии семиметровых, если не объявлено иное. В пари на гандбольную статистику прямая красная карточка не учитывается как двухминутное удаление.

14.5. Бокс и единоборства. Победой по очкам считается победа, присужденная по окончании полного боя. Тотал в боксе и единоборствах – количество начавшихся раундов. Досрочной победой считается победа нокаутом, победа техническим решением, победа, присужденная в результате дисквалификации соперника, удушающего или болевого приема, остановки боя врачом или отказа соперника продолжать поединок. В пари на победу нокаутом учитываются также и технические нокауты. Если бой объявлен «без результата» (no contest), то суммы пари, заключенных на такое событие, подлежат возврату.

14.5.1. Результаты боев и статистика в боксе определяются по данным сайта boxrec.com. Результаты боев и статистика в единоборствах UFC определяются по информации, опубликованной на сайте ufcstats.com, а в остальных случаях – по данным официального сайта организации, под эгидой которой проходят бои. В случае изменения регламента (количества раундов) суммы пари, заключенных на роспись, подлежат возврату.

14.5.2. Форa в профессиональном боксе и единоборствах – счет судейских записок по итогам полного боя. Форa в любительском боксе рассчитывается по итоговому счету боя, приведенному в официальных источниках соревнований. В случае досрочного завершения боя суммы пари, заключенных на фору, подлежат возврату.

14.5.3. В пари на победу раздельным решением (split decision) учитывается также и решение, принятое большинством судейских голосов (majority decision).

14.5.4. Экстра-раунд, назначенный для выявления победителя, не учитывается при расчете пари на матч и на статистические показатели. Пари на бонус и лучшее выступление вечера рассчитываются отдельно друг от друга. Пари на бонус выигрывает, если боец получит награду Performance of the Night. Расчет пари осуществляется на основе данных официального сайта UFC и ufcstats.com.

14.5.5. В турнирах, проходящих в формате плей-офф (на выбывание), победитель рассчитывается по официальному результату боя. Проход одного из участников дальше по турнирной сетке, определяющийся по дополнительным показателям, считается дополнительным пари и рассчитывается отдельно.

14.5.6. Пари на поединки рассчитываются по официальному результату. Официальным считается результат поединка, объявленный на ринге (единоборства MMA – в октагоне / клетке) и приведенный в официальных источниках информации. В случае пересмотра результатов поединка ввиду дисквалификации одного из спортсменов или любых других санкций, примененных к нему, пари на событие с участием такого спортсмена отмене не подлежат.

14.5.7. В пари на тотал минут учитывается количество полных минут начавшегося боя.

14.6. Шахматы. Пари на результат партии рассчитываются на основании официального результата конкретной партии, а на результат матча – по сумме результатов всех партий, из которых состоит матч.

14.6.1. В партии на первом месте указывается игрок, играющий белыми фигурами, независимо от места проведения партии.

14.6.2. Если начало партии задержано или партия отложена по какой-либо причине, то все ставки остаются в силе до конца партии или до конца турнира.

14.6.3. Если несколько участников по окончании турнира разделили первое место, тай-брейк для определения единоличного победителя не проводился и единоличный победитель не был определен по дополнительным показателям, то пари на победителя рассчитываются в соответствии с пунктом 5.5 настоящих Правил.

14.6.4. В случае проведения партии «Армагеддон» и ничьей по ее результату, выигрывают пари, заключенные на шахматиста, игравшего черными фигурами.

14.6.5. Тотал ходов в партии – количество ходов, сделанных белыми фигурами.

14.7. Снукер и бильярд. Форa и тотал в снукере и бильярде учитываются по фреймам.

14.7.1. В случае если один из участников не доиграл матч (по любой причине), во всех оставшихся партиях ему засчитывается поражение.

14.8. Пул 9 («Девятка»). Если при разбое не было забито ни одного шара, то сумма шаров считается равной нулю.

14.8.1. Если не забито ни одного шара, то по пари:

- «Забьют четный шар при разбое – Да» – проигрыш;
- «Забьют нечетный шар при разбое – Да» – проигрыш;
- «Забьют четный шар при разбое – Нет» – выигрыш;
- «Забьют нечетный шар при разбое – Нет» – выигрыш.

14.8.2. Пари «Номер 9 забит в угловые лузы» рассчитывается после того, как шар номер 9 будет забит правильным ударом или первым ударом.

14.8.3. Фрейм считается сыгранным с кия, если игрок произвел начальный удар без нарушения правил, после чего этот же игрок без перехода хода и получения фолa завершил фрейм в свою пользу, закончив серию ударов забитием шара под номером 9 в любую из луз.

15. ЧЕМПИОНАТЫ МИРА И ЕВРОПЫ ПО ФУТБОЛУ И ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ

15.1. Лучший бомбардир. Лучшим бомбардиром считается игрок, который забил больше всех голов в основное и дополнительное время. Послематчевые пенальти и автоголы не учитываются. Критерии определения лучшего бомбардира турнира или сборной при равенстве забитых голов:

15.1.1. Больше количество голов, забитых на более поздней стадии (например, в финале, полуфинале и т. д.).

15.1.2. Если по пункту 15.1.1 также равенство, преимущество получает тот, кто нанесет большее количество ударов в створ ворот.

15.1.3. Если по пунктам 15.1.1 и 15.1.2 – равенство, то преимущество получает тот, у кого будет меньше количество проведенных на поле минут.

15.2. В пари «Кто больше забьет» учитываются только голы, забитые в основное и дополнительное время. Равные показатели считаются ничьей.

15.3. В пари «Кто выше» нужно угадать команду, которая окажется выше по итогам части чемпионата или всего первенства в сравнении с предложенным соперником.

Расчет данного пари производится по следующим критериям (в порядке увеличения значимости критерия для расчета):

1. Забитые командой мячи.
2. Место команды в группе.
3. Стадия чемпионата, на которой команда выбыла.

В случае равенства данных критериев между сравниваемыми командами, суммы пари, заключенных на команды, подлежат возврату.

15.4. Пари на количество медалей в Олимпийских играх. Окончательный результат по количеству полученных медалей определяется на основе данных официального сайта Олимпийских игр на момент начала церемонии закрытия.

В случае равенства золотых медалей победителем считается страна, получившая больше серебряных медалей.

В случае равенства золотых и серебряных медалей победителем считается страна, получившая больше бронзовых медалей.

Последние изменения: 18.03.2022