

СОГЛАСОВАНО

Министерство по налогам и сборам
Республики Беларусь

Заместитель Министра
П. В. Скрипниченко

12.08.2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор ООО «БИЗОН БЕТ»



А. А. Богданов

04.08.2025

Правила организации и (или) проведения азартных игр посредством виртуального игорного заведения ООО «БИЗОН БЕТ» (букмекерской онлайн-игры, игры в карты в Live-режиме, игры в кости в Live-режиме, цилиндрической игры (рулетки) в Live-режиме)

РАЗДЕЛ 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие правила (далее – «Правила») разработаны в соответствии с законодательством Республики Беларусь, в том числе с Положением об осуществлении деятельности в сфере игорного бизнеса, утвержденным Указом Президента Республики Беларусь от 10.01.2005 № 9 (далее – «Положение № 9»), Положением о порядке осуществления деятельности в сфере игорного бизнеса по содержанию виртуального игорного заведения, утвержденным постановлением Совета Министров Республики Беларусь от 01.03.2019 № 139, Инструкцией о порядке оформления правил организации и/или проведения азартных игр, утвержденной постановлением Министерства по налогам и сборам Республики Беларусь от 31.01.2019 № 9, а также Гражданским кодексом Республики Беларусь.

Правила утверждены руководителем Общества с ограниченной ответственностью «БИЗОН БЕТ» (далее – «Организатор»), вступают в силу на следующий рабочий день после дня их согласования Министерством по налогам и сборам Республики Беларусь.

Оригинал Правил написан на русском языке. В случае возникновения каких-либо споров, связанных с его переводом на другие языки, применяется, преобладает и является неоспоримым русскоязычный текст.

При согласовании в Министерстве по налогам и сборам Республики Беларусь новой редакции Правил участники азартной игры (далее – «Участники азартной игры», «Участники») оповещаются об этом соответствующими объявлениями в игорных заведениях Организатора. Условия правил приема ставок соответствуют измененным Правилам со дня вступления в силу новой редакции. Условия ранее сделанных ставок остаются неизменными.

Цель букмекерской онлайн-игры – заключение основанного на риске соглашения о выигрыше между Участником букмекерской онлайн-игры и ее Организатором, в котором Участник совершает ставку на результат реального события, а размер выигрыша определяется до начала игры и зависит от частичного или полного совпадения прогноза с наступившими, документально подтвержденными фактами.

Местом проведения азартной игры является виртуальное игорное заведение Организатора (сайт с доменным именем fonbet.by).

Правила являются обязательными для всех посетителей виртуального игорного заведения (далее – «ВИЗ»).

Регистрация игрового счета на сайте fonbet.by является подтверждением того, что Участник ознакомлен с Правилами.

Регистрируясь на сайте ВИЗ, Участник соглашается с информационной и рекламной рассылкой от Организатора. Участник может отказаться от рассылок, отправив письмо на почтовый адрес либо нажав на соответствующую ссылку в полученном письме.

Правила подлежат обязательному размещению на сайте fonbet.by.

РАЗДЕЛ 2. ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В АЗАРТНОЙ ИГРЕ

Для целей Правил применяются термины в значениях, установленных в приложении к Положению № 9 и Положении № 139.

Кроме основных терминов и определений в тексте Правил используются следующие термины и определения:

Азартная игра – основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное Участниками между собой либо Участником (Участниками) с Организатором.

Беспроигрышная ставка – ставка, в случае проигрыша которой ее сумма возвращается на игровой счет.

Бонус – денежные средства (электронные деньги), предоставляемые Организатором Участнику посредством их зачисления на игровой счет при соблюдении Участником условий, предусмотренных законодательством и правилами организации и/или проведения азартных игр.

Бонусная ставка – ставка, сумма выигрыша по которой рассчитывается за вычетом суммы самой ставки.

Букмекерская онлайн-игра – азартная игра, проводимая посредством виртуального игорного заведения, в которой ее Участник с использованием глобальной компьютерной сети Интернет делает ставку на результат события (заключает пари с Организатором азартной игры), в том числе происходящего в глобальной компьютерной сети Интернет, а размер выигрыша определяется до начала этой игры и зависит от частичного или полного совпадения прогноза с наступившими,

документально подтвержденными фактами или наступившими событиями.

Демонстрационная версия азартной игры – прототип азартной игры, позволяющий посетителю виртуального игорного заведения ознакомиться с азартной игрой, организуемой и/или проводимой посредством виртуального игорного заведения, без предоставления возможности совершать ставки в азартной игре и/или получать бонусы, выигрыши (возвращенные несыгравшие ставки).

Интерактивный футбол (киберфутбол, а также киберхоккей, кибербаскетбол) – командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр, проводящееся между игроками по основным правилам футбола (хоккея, баскетбола).

Исход – результат спортивного или иного события, которому Организатором присвоен коэффициент.

Коэффициент – числовой множитель, используемый для расчета выигрыша.

Прематч – перечень предлагаемых Организатором событий, их исходов и коэффициентов, ставки на которые принимаются до начала проведения спортивных событий.

Лайв – перечень предлагаемых Организатором событий, их исходов и коэффициентов, ставки на которые принимаются во время проведения спортивных событий.

Личный кабинет Участника – отдельный раздел виртуального игорного заведения, доступ к которому предоставляется физическому лицу после его регистрации в качестве участника азартной игры в виртуальном игорном заведении.

Отыгрыш – выполнение Участником условий для получения Бонуса согласно условиям Бонуса.

Прием ставок по ходу события (Лайв-ставки) – заключение пари между Участником и Организатором на исход уже текущего, но не закончившегося события.

Продажа ставки (англ. Cash Out) – это действие Участника, направленное на принятие предложения Организатора о расчете ставки с определенным коэффициентом таким образом, что до наступления

исхода события Участник может продать уже совершенную ставку по цене, предлагаемой Организатором, при этом полученные от продажи ставки средства сразу зачисляются на счет Участника.

Роспись – перечень предлагаемых Организатором второстепенных событий, их исходов и коэффициентов.

Ставка – денежные средства (электронные деньги), перечисленные, переведенные Участником азартной игры ее Организатору или другому Участнику и являющиеся условием участия в азартной игре в соответствии с правилами организации и/или проведения азартной игры.

Техническая ошибка – программный сбой при приеме ставок, в результате которого:

- коэффициент на победу фаворита выше, чем на победу аутсайдера;
- возникает ошибка в значении форы на фаворита (положительная вместо заведомо отрицательной или отрицательная вместо заведомо положительной);
- отсутствует десятичный разделитель с появлением двух- или трехзначных чисел в коэффициенте, форе или тотале;
- присутствуют однозначно определенные исходы (например, на момент регистрации ставки «Кто забьет первый гол» первый гол уже был забит);
- возникает нарушение математического равновесия – ситуация, при которой по какой-либо причине коэффициент, присвоенный исходу, отличается более чем на 50 процентов от среднерыночного коэффициента на событие – усредненного значения коэффициентов на это событие двух и более организаторов азартных игр, осуществляющих деятельность на территории Республики Беларусь.

Тотал – количество голов (очков, геймов и т. д.), забитых (набранных, сыгранных и т. д.) участником соревнования.

Тотал, азиатский – разновидность тотала, записывается в виде десятичной дроби с сотой частью. Например, ТБ 2,75.

Участник азартной игры – физическое лицо, принимающее участие в азартной игре и заключающее основанное на риске соглашение о выигрыше с Организатором азартной игры.

Фора – преимущество либо отставание участника соревнования, выраженное в голах (очках, сетах, секундах и т. д.), которое предоставляется Организатором участнику соревнования по ставкам на него.

Электронный журнал действий Участника – совокупность сведений о действиях, совершаемых каждым из зарегистрированных в виртуальном игорном заведении Участников в течение их игровых сессий и отображаемых в Личном кабинете Участника, а также IP-адресах устройств, с которых Участники принимали участие в азартной игре.

BYN – буквенный код официальной денежной единицы Республики Беларусь белорусского рубля в соответствии с международным стандартом ISO 4217.

Play-by-play – текстовая трансляция матча в режиме онлайн. Может сопровождаться графическими материалами.

РАЗДЕЛ 3. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРА И ПОСЕТИТЕЛЕЙ ВИРТУАЛЬНОГО ИГОРНОГО ЗАВЕДЕНИЯ (УЧАСТНИКА АЗАРТНОЙ ИГРЫ)

3.1. Организатору запрещается:

- допускать в ВИЗ физических лиц, сведения о которых включены в перечень физических лиц, ограниченных в посещении игорных заведений, виртуальных игорных заведений и участия в азартных играх (далее – «Перечень») или не достигших 21-летнего возраста;
- допускать к участию в азартных играх физических лиц, сведения о которых включены в Перечень или не достигших 21-летнего возраста;
- принимать на работу лиц, не достигших 18-летнего возраста;
- предоставлять посетителю ВИЗ или Участнику азартной игры для участия в азартной игре денежные средства (электронные деньги) при отсутствии у посетителя ВИЗ или Участника азартной игры необходимой суммы денежных средств (электронных денег).

3.2. В ВИЗ для участия в азартной игре не допускаются лица:

- не достигшие 21-летнего возраста;
- не прошедшие процедуру идентификации личности, предусмотренную Правилами;
- ограниченные в посещении игорных заведений, виртуальных игорных заведений и участия в азартных играх в соответствии с действующим законодательством Республики Беларусь в сфере игорного бизнеса.

3.3. Посетители виртуального игорного заведения и Участники азартных игр обязаны ознакомиться и вести букмекерскую онлайн-игру в соответствии с правилами организации и/или проведения азартных игр.

3.4. В целях пресечения незаконного использования игрового счета третьими лицами, а также доступа к виртуальному игорному заведению лиц, не достигших 21-летнего возраста, ограниченных в посещении игорных заведений, виртуальных игорных заведений и участия в азартных играх, Организатор требует у Участника пройти идентификацию личности. При посещении виртуального игорного заведения в целях идентификации личности посетители предоставляют данные, в том числе персональные, и копию документа, удостоверяющего личность, в электронном виде, позволяющие идентифицировать посетителя виртуального игорного заведения, для проверки сведений о нем на предмет наличия такого посетителя в Перечне и регистрации Организатором, осуществляющим деятельность по содержанию виртуального игорного заведения. Организатор имеет право требовать от Участника расположить на фотографии рядом с документом, удостоверяющим личность, листок бумаги с актуальной датой направления такой фотографии Организатору или с указанием иной информации по требованию Организатора, а Участник обязан выполнить данное требование. Организатор также вправе потребовать прохождения идентификации посредством процедуры WebID (форма удаленной идентификации, осуществляющаяся путем установления видеосвязи в глобальной компьютерной сети Интернет).

3.5. Посетителям ВИЗ запрещается:

- принимать участие в букмекерской онлайн-игре, если эти посетители оказывают или могут оказать влияние на результат события этой игры (воздействие на случайный результат игры);
- использовать при проведении азартной игры программное обеспечение и/или технические устройства, оказывающие воздействие на случайный результат игры и позволяющие его предвидеть;
- использовать программное обеспечение либо иные средства для получения несанкционированного доступа к информации Организатора в целях ее уничтожения, блокировки, модификации, копирования, а также совершения в отношении данной информации иных неправомерных действий;
- предоставлять другому посетителю или Участнику денежные средства (электронные деньги) для участия в азартной игре;
- передавать (разглашать) другим посетителям, Участникам информацию о своих логинах и паролях доступа к ВИЗ;
- использовать чужие банковские карты, а также переводить денежные средства с чужих электронных кошельков.

3.6. Организатор вправе отказать в участии в азартной игре, если посетитель сайта Организатора ранее:

- принимал участие в букмекерской онлайн-игре и оказывал влияние на результат события данной букмекерской онлайн-игры (воздействие на случайный результат игры) и этот факт был документально оформлен и подтвержден;
- использовал при проведении азартной игры программное обеспечение и/или технические устройства, оказывающие воздействие на случайный результат игры или позволяющие его предвидеть, и этот факт был документально оформлен и подтвержден;
- использовал программное обеспечение либо иные средства для получения несанкционированного доступа к информации Организатора в целях ее уничтожения, блокировки, модификации, копирования, а также совершения в отношении данной информации иных неправомерных действий, и этот факт был документально оформлен и подтвержден;
- предоставлял другому посетителю или Участнику денежные средства (электронные деньги) для участия в азартной игре и этот факт был документально оформлен и подтвержден.

3.7. Обязанности посетителей ВИЗ

Посетители ВИЗ обязаны:

- участвовать в азартной игре строго в соответствии с Правилами;
- выполнять законные требования Организатора;
- предоставлять данные, в том числе персональные, и копию документа, удостоверяющего личность, в электронном виде, позволяющие идентифицировать посетителя, для проверки сведений о нем на предмет наличия такого посетителя в Перечне и регистрации Организатором;
- зарегистрировать игровой счет и пройти процедуру идентификации согласно Правилам.

3.8. Права посетителей ВИЗ:

Посетители ВИЗ имеют право знакомиться с Правилами на одном из государственных языков Республики Беларусь и любом иностранном языке по усмотрению Организатора.

3.9. Организатор имеет право:

- прекратить прием ставок на то или иное событие в любой момент;
- изменить максимальную сумму ставки на событие, установленное

Организатором;

- не принимать повторные ставки на одно событие, один исход или комбинацию исходов от одного Участника;
- рассчитать с коэффициентом 1.00, независимо от результата события, все ставки, принятые при неверном отображении данных (коэффициентов, фор, тоталов, результатов событий, названий и порядка записи участников соревнований и т. д.) при организации букмекерских онлайн-игр (приеме ставок, выплатах, перечислении (переводе) выигрышей (возврате несыгравших ставок) и т. д.) в местах их проведения;
- в случае выявления противоправных действий, связанных со ставками, получением выигрышей, предъявлением поддельных документов, Организатор имеет право пресечь такие действия и обратиться в правоохранительные органы по факту совершения противоправных действий, а также направить информацию другим компетентным органам;
- в целях пресечения незаконного использования игрового счета третьими лицами потребовать у Участника пройти идентификацию личности одним из следующих способов (на усмотрение Организатора), но не ограничиваясь ими:

1) посредством процедуры WebID (форма удаленной идентификации, осуществляющаяся путем установления видеосвязи в глобальной компьютерной сети Интернет);

2) путем направления Организатору фотографии документа, удостоверяющего личность Участника. Организатор имеет право требовать от Участника расположить на фотографии рядом с документом, удостоверяющим личность, листок бумаги с актуальной датой направления такой фотографии Организатору или с указанием иной информации по требованию Организатора, а Участник обязан выполнить данное требование. В случае представления Участником Организатору фотографий, которые не позволяют провести идентификацию личности (низкое разрешение, поврежденные файлы и иные факторы, не позволяющие должным образом провести идентификацию личности), Организатор в целях идентификации вправе повторно запросить у Участника данные, предусмотренные настоящим пунктом.

Данное условие применяется Организатором как к вновь зарегистрированным Участникам, так и к Участникам, которые уже прошли идентификацию.

На время проведения идентификации Участника его игровой счет блокируется.

3.10. Организатор обязан обеспечить:

3.10.1. Организацию и/или проведение азартных игр посредством ВИЗ, подключенного к специальной компьютерной кассовой системе (далее – «СККС»).

3.10.2. При регистрации игрового счета и/или при приеме ставки проверку посредством СККС сведений о физическом лице на предмет наличия его в Перечне.

3.10.3. Хранение копии документа, удостоверяющего личность Участника, в электронном виде, данных, в том числе персональных, представленных посетителем ВИЗ, журнала действий Участника, IP-адреса устройства, с которого Участник принимал участие в азартной игре, не менее пяти лет с даты проведения азартной игры.

3.10.4. Использование информационных сетей, систем и ресурсов, а также иерархических имен национального сегмента глобальной компьютерной сети Интернет, за исключением случая, установленного в части третьей пункта 8 Положения № 9.

3.10.5. Идентификацию физического лица при его регистрации в качестве участника азартной игры.

3.10.6. Регистрацию действий Участника, IP-адреса устройства, с которого Участник принимал участие в азартной игре, в электронном журнале действий участника азартной игры.

3.10.7. Организацию и/или проведение азартных игр посредством сайтов, доменные имена которых указаны в Едином реестре лицензий.

3.10.8. Размещение на сайте ВИЗ информации об ограничении доступа к азартным играм лицам, не достигшим 21-летнего возраста.

3.10.9. Применение технических решений, не позволяющих посетителям ВИЗ или Участникам предоставлять другому посетителю ВИЗ или Участнику посредством использования ВИЗ денежные средства (электронные деньги) для участия в азартной игре.

РАЗДЕЛ 4. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПРИЕМА СТАВОК. ТИПЫ СТАВОК. РЕЗУЛЬТАТ, ПРИ НАСТУПЛЕНИИ КОТОРОГО

УЧАСТНИКУ ПОДЛЕЖИТ ПЕРЕЧИСЛЕНИЕ (ПЕРЕВОД, ПЕРЕДАЧА) ВЫИГРЫША

4.1. Ставки принимаются на основе Прематча и Лайва. Коэффициенты могут изменяться после совершения любой ставки, но условия уже принятых ставок остаются прежними. Перед совершением ставок Участникам рекомендуется ознакомиться со всеми изменениями в Прематче и Лайве.

4.2. Заключенные и зарегистрированные в системе ставки отмене или исправлениям Участником не подлежат.

4.3. Различаются следующие типы ставок: «одинар», «экспресс», «система» и Goldbet.

4.3.1. Одинар (одиночная) – ставка, в которой требуется выбрать одно событие. Выигрыш по одинару равен ее сумме, умноженной на коэффициент выигрыша.

4.3.2. Экспресс – ставка, состоящая из двух или более событий. В случае если хотя бы одно событие в экспрессе проиграет, весь экспресс считается проигранным. В экспресс можно включать любую комбинацию событий любых видов спорта. Коэффициент выигрыша экспресса вычисляется путем перемножения коэффициентов выигрыша всех событий, входящих в экспресс. Выигрыш по экспрессу равен его сумме, умноженной на коэффициент выигрыша экспресса.

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

4.3.4. Система – полная комбинация экспрессов заданного размера из заранее определенного количества событий. Максимальное количество событий в системе – 16 (шестнадцать). Каждый экспресс, входящий в систему, называется вариантом. Варианты рассчитываются в соответствии с правилами расчета ставок типа «экспресс».

4.3.5. Goldbet – ставка, сумма которой увеличена относительно максимальной суммы ставки. Goldbet может быть одинаром, экспрессом или системой. Для совершения ставки Goldbet, сумма которой не превышает сумму на счете Участника, необходимо отправить

соответствующий запрос Организатору. После отправки такого запроса он не подлежит отмене или отзыву. Организатор имеет право отклонить запрос на совершение Goldbet без объяснения причин.

4.4. Минимальная ставка определяется Организатором. Максимальная выплата на одну ставку либо на несколько ставок, совершенных на одно и то же событие, – до 500 000 (пятисот тысяч) BYN (определяется Организатором конкретно на каждое событие), в Лайве – 34 000 (тридцать четыре тысячи) BYN. В игре в кости в Live-режиме, цилиндрической игре (рулетке) в Live-режиме, игре в карты в Live-режиме максимальная выплата за один игровой раунд составляет 100 000 (сто тысяч) BYN. Минимальная ставка определяется Организатором.

4.5. Для некоторых типов и видов ставок могут быть установлены лимиты на максимальные выигрыши, которые указываются в соответствующих разделах Правил.

4.6. Ставки в Прематче принимаются до начала события. В случае совершения ставки после фактического начала события Организатор производит расчет с коэффициентом 1.00.

Ставки в Лайве принимаются по ходу события до его окончания. Организатор производит расчет ставок в Лайве с коэффициентом 1.00, если ставки:

- совершены на событие в момент его наступления;
- совершены на событие после его окончания;
- совершены на событие, результат которого стал известен Участнику.

4.7. Организатор производит расчет ставки с коэффициентом 1.00 (даже если ставка уже сыграла), если ставка совершена на исход, результат которого был известен в момент ее совершения.

При возникновении спорной ситуации Организатором учитываются исключительно данные официальных источников трансляции. Надлежащим подтверждением для Организатора является письменный ответ официального источника трансляции на запрос Организатора или скриншот с официальной трансляции, предоставленный официальным источником трансляции по запросу Организатора. Список официальных источников трансляции указан в Приложении № 2 к настоящим Правилам.

4.8. Если в процессе совершения ставки в разделе «Лайв» Участник согласится с изменением ее коэффициентов или параметров (форы,

тотала и т. д.), то ставка будет принята, даже если счет события изменится к моменту ее регистрации.

4.9. Опция «Продажа ставки» (Cash Out) – это действие Участника, направленное на принятие предложения Организатора о расчете ставки с определенным коэффициентом таким образом, что до наступления исхода события Участник может забрать сумму Cash Out.

4.9.1. Цена продажи ставки может меняться в зависимости от колебаний коэффициентов, а также при определении результатов исходов отдельных событий, включенных в ставку. Участник может определить механизм ограничений, который будет применяться, если цена продажи изменится непосредственно в момент продажи. В разделе «Продажа ставки» настроек сайта можно установить условия продажи без подтверждения. Настройка по умолчанию – «Увеличении суммы продажи». Если в момент продажи ставки сумма продажи уменьшится, то операция будет отклонена. Для продажи ставок без подтверждения при любом изменении суммы продажи необходимо активировать настройку «Изменение суммы продажи».

4.9.2. Опция распространяется на ставки типа «одинар» и «экспресс». Выбор событий и видов ставок, для которых допускается продажа, находится на усмотрение Организатора. Организатор не гарантирует, что каждую совершенную ставку можно продать. Узнать о возможности продажи ставки можно после ее совершения.

4.9.3. Продажа ставки невозможна в случаях, если:

- все события, включенные в ставку, состоялись и/или ставка была рассчитана;
- ставка была продана ранее;
- в процессе оформления покупки изменилась цена продажи ставки, а механизм ограничений, установленный Участником в соответствии с пунктом 4.9.1 Правил, запрещает продажу ставки;
- продажа ставки запрещена по решению Организатора.

4.9.4. В случае если расчет ставки по событиям для одной или нескольких позиций в ставке был отменен по причинам, указанным в Правилах, продажа ставки также подлежит отмене, а сумма, начисленная на счет Участника за продажу такой ставки, списывается со счета.

4.9.5. Организатор не несет ответственности, если опция «Продажа ставки» недоступна по техническим или иным причинам. Организатор имеет право прекратить действие данной опции для всех или некоторых

событий либо для всех Участников. Во всех подобных случаях совершенные ставки рассчитываются на общих основаниях.

4.9.6. Непонимание условий опции «Продажа ставки», а также неверное использование механизма настроек для этой опции не являются основаниями для отмены результата каких-либо действий Участника, связанных с данной опцией.

4.10. Опция «Ставка в один клик» (в мобильных приложениях – «Ставка одним нажатием»). Ставка в один клик – это опция, которую Организатор предлагает Участникам для оперативного совершения ставки. Сумма устанавливается в настройках. Выбрав нужную котировку при включенной опции «Не спрашивать подтверждение для ставки в один клик», Участник автоматически совершает ставку на эту позицию. Незнание, непонимание или случайное использование данной опции не являются основаниями для расчета ставки с коэффициентом 1.00.

4.11. Дата и время начала события, указываемые в Прематче, носят информативный характер. Ошибочно указанные дата, время или дополнительная информация (статус или стадия турнира, счет первого матча и т. д.) не являются основаниями для расчета ставок с коэффициентом 1.00. В случае если событие состоялось раньше или позже объявленной даты, то ставки на такое событие рассчитываются в обычном порядке, если они совершены до фактического начала события. В случае переноса неначавшегося события на 3 (трое) и более суток суммы ставок подлежат расчету с коэффициентом 1.00. В случае переноса неначавшегося события менее чем на 3 (трое) суток ставки остаются в силе, но Организатор вправе принять решение об их расчете с коэффициентом 1.00, не дожидаясь окончания события, о чем Участники информируются в официальных результатах Организатора.

4.12. В списке событий на первом месте указана команда, на поле которой проводится матч. Данная информация носит справочный характер.

Не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом 1.00:

- перенос матча на нейтральное поле (Участник обязан самостоятельно отслеживать такие изменения);
- изменение формата товарищеского (межсезонного) матча.

В случае указания в названии соревнования в Прематче 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.

4.13. Прерванные события

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

- футбол – 75 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;
- киберспорт – событие считается состоявшимся, если не назначена переигровка.

Исключение составляют случаи равного счета на момент остановки матчей в тех видах спорта, где регламентом не допускается ничьей (баскетбол, бейсбол, американский футбол и т. д.). В этих случаях событие считается несостоявшимся. Если событие признано несостоявшимся, то ставки на проход подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Если событие признано состоявшимся, то ставки на проход рассчитываются по фактическому счету на момент остановки игры, а в случае равного счета ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

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

Ставки, совершенные 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 ставки на данный период подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

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

4.13.3. Ставки, совершенные на события, признанные несостоявшимися, подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме ставок, совершенных на события, результат которых к моменту остановки был однозначно определен («кто забьет 1-й гол», «получит желтую карточку», состоялся тотал на больше и т. д.). Для прерванных событий ставки, совершенные на сравнительную результативность таймов (периодов и т. д.), подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

4.13.4. Ставки, совершенные на события, которые были прерваны, но признаны состоявшимися, рассчитываются в обычном порядке. Ставки, совершенные на матч (игру, состязание и т. д.), который был прерван и отсчет розыгрыша в котором не начался (например, гол с 76-й по 90-ю минуту, если матч был прерван на 75-й минуте), подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставки, совершенные на начавшиеся, но незавершенные события (например, гол в интервале с 73-й по 77-ю минуту, если матч прерван на 75-й минуте), рассчитываются как состоявшиеся.

4.13.5. По отдельным видам спорта могут учитываться дополнительные особенности расчета ставок, если они указаны в соответствующих пунктах Правил.

4.14. Источники информации

4.14.1. В случае отмены или изменения результата события ставки подлежат расчету в соответствии с первоначально зафиксированным результатом. Фактическим считается результат, зафиксированный Организатором сразу после завершения события.

4.14.2. Организатор принимает во внимание результаты официальных сайтов организаторов мероприятий. Список источников информации приведен в Приложении № 1.

4.14.3. При возникновении спорных ситуаций (при несовпадении результатов, размещенных различными источниками и организаторами мероприятий) окончательное решение об определении результатов для расчета ставок принимает Организатор с учетом положения, указанного в пункте 4.14.1 настоящих Правил.

4.14.4. Расчет ставок на статистические показатели производится согласно специализированным источникам спортивной статистики, указанным на сайте Организатора, и/или согласно официальной видеотрансляции и/или информации собственного представителя на матче.

Источники информации для целей определения результатов событий, перечисленных в пунктах 14.5.1, 14.5.4 настоящих Правил, содержатся в пункте 14.5.1 настоящих Правил.

4.14.5. Организатор вправе фиксировать результат после завершения события, сведения об источнике информации (специализированном источнике спортивной статистики), в соответствии с которым был определен результат события, путем совершения снимка экрана (скриншота) с обязательным указанием даты и времени совершения такого снимка.

4.14.6. Участник вправе запросить у Организатора сведения о наименовании источника информации (специализированном источнике спортивной статистики), в соответствии с которым был определен результат события, а также сведения о результате события путем направления соответствующего запроса в Личном кабинете либо путем направления запроса в письменном виде по адресу Организатора с указанием события, на которое совершена ставка. Организатор после получения запроса Участника в срок не позднее 15 (пятнадцати) календарных дней, а в случае необходимости дополнительного изучения и проверки – не позднее месяца, если иной срок не установлен законодательными актами, направляет в адрес Участника 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 Участника в запросе), при этом

используемый Организатором источник определения результата события имеет приоритет над иной информацией, предоставляемой Участником.

4.14.7. В случае отсутствия результатов события в источниках информации, указанных в Приложении № 1, а также специализированных источниках спортивной статистики, Организатор вправе использовать альтернативные источники информации, в том числе информацию собственного представителя на матче. Если 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 4.13 Правил.

4.15. Организатор рассчитывает ставки с коэффициентом 1.00 для всех игроков в случае ошибок персонала или программных сбоев (очевидных опечаток в коэффициентах, несоответствия коэффициентов в различных позициях и т. д.) без права перерасчета.

4.16. При расчете с коэффициентом 1.00 ставки, включенной в экспресс или систему, остальные ставки, включенные в экспресс или систему, рассчитываются в соответствии с результатами событий.

4.17. Все текущие результаты, время игры, другая дополнительная информация, которые отображаются на сайте Организатора, служат только в качестве справочной информации. Организатор стремится, чтобы информация была точной, однако не несет ответственности за последствия ставок, совершенных на основании этой либо иной аналогичной информации. Участникам рекомендуется при проверке правильности расчета ставок, в том числе Лайв-ставок, обращаться к Организатору с соответствующим запросом в порядке, указанном в пункте 4.14 Правил.

4.18. Одновременное совершение ставок, а также совершение ставок, позволяющих обойти установленные лимиты ставок или выплат, на один и тот же исход от группы лиц не допускается. Запрещено повторное совершение ставок на одну и ту же комбинацию исходов в случаях, когда суммарная потенциальная выплата превышает максимальную.

4.19. Любое изменение счета и других параметров матча, вызванное официальным судейским решением (например, отмена гола из-за офсайда после видеопросмотра, отмена или пересмотр очка в теннисе, волейболе и др.) или взаимной договоренностью участников (например,

игра в равных составах после удаления и др.), не является основанием для расчета ставок с коэффициентом 1.00.

4.20. В случае изменения в текстовой онлайн-трансляции автора или ассистентов гола все ставки, совершенные с момента гола до момента корректировки статистического показателя в Лайве (ставки при неверном счете), подлежат расчету с коэффициентом 1.00. В случае изменения автора или ассистентов голов после фактического окончания матча ставки рассчитываются на основании пункта 4.14.

4.21. В случаях неправильно рассчитанных сумм выигрыша из-за ошибочно введенных результатов производится их перерасчет. При этом другие ставки, совершенные этим же Участником между ошибочным расчетом и перерасчетом, считаются действительными. Если в результате перерасчета ставок из-за ошибочно введенного результата баланс Участника становится отрицательным, то его счет блокируется до внесения им суммы не меньше размера отрицательного баланса. В противном случае Организатор прекращает прием ставок у такого Участника.

4.22. В случае отсутствия более 2 (двух) суток после завершения матча официальной информации о его результате Организатор имеет право произвести расчет ставок, совершенных на такое событие, с коэффициентом 1.00.

4.23. В спорных ситуациях, не имеющих прецедента, окончательное решение принимает Организатор.

4.24. Источники информации при расчете ставок приведены в разделе «Источники информации при проверке результатов» Правил.

РАЗДЕЛ 5. ОСНОВНЫЕ ВИДЫ СТАВОК

5.1. Ставки на фактический исход. Принимаются ставки 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 принимаются ставки на непроигрыш 1-й команды («1X»), непроигрыш 2-й команды («X2») и на отсутствие ничьей в матче («12»).

5.2. Ставки на победу каждой из команд в матче с учетом форы (гандикапа). Форa определяется Организатором и может быть положительной, отрицательной или равной нулю. Для определения

результата ставки от фактически забитых голов команды, на которую она сделана, отнимается (если фора отрицательная) или прибавляется (если фора положительная) фора на выбранную команду (фора на вторую команду во внимание не принимается). Если после этого результат матча получается в пользу выбранной команды, то ставка выигрывает. В случае ничейного результата ставка подлежит расчету с коэффициентом 1.00.

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

- а) со счетом 0:0 – ставка проигрывает;
- б) со счетом 1:0 – ставка подлежит расчету с коэффициентом 1.00;
- в) со счетом 2:0 – ставка выигрывает.

Если установлена положительная фора +0.5 и матч закончился:

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

5.3. Ставки с азиатским гандикапом

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

При расчете ставка условно делится на две равные по сумме части.

Пример 1:

Ставка на команду с форой -1.25. Половина ставки распределяется 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 ставки.

В случае победы с разницей в один гол одна половина ставки проиграет, а по другой производится расчет с коэффициентом 1.00.

Пример 2:

Ставка на команду с форой -1.75. Половина ставки распределяется 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 ставки сыграет (-1.5), а по другой (-2.0) производится расчет ставки с коэффициентом 1.00.

В случае победы команды с меньшей разницей в мячах вся ставка проигрывает.

Если ставка с азиатским гандикапом включена в экспресс или систему, то при расчете используется коэффициент, который получился бы при его расчете в одинаре.

– В случае выигрыша обеих половин ставки с азиатским гандикапом при расчете учитывается коэффициент ставки (К).

– Если выигрывает одна половина ставки, а по другой производится расчет с коэффициентом 1.00, то в расчете применяется коэффициент $(K + 1) / 2$.

– Если проигрывает одна половина ставки, а по другой производится расчет с коэффициентом 1.00, то в экспрессах считается коэффициент 0.5.

– Если обе половины ставки проиграли, то вся ставка считается проигранной.

5.4. Ставка на общее количество голов или очков в матче («Больше – Меньше») – тотал. В случае совпадения результата с предложенным Организатором значением тотала («попадания в тотал») ставка подлежит расчету с коэффициентом 1.00.

5.5. Ставка на победу в соревнованиях или выход в следующий круг турниров. Если заявленный в соревновании участник по какой-либо причине не смог начать соревнование, ставки на этого участника подлежат расчету с коэффициентом 1.00. 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. Ставка на конкретный счет матча и тайм-матч. В ставке вида «тайм-матч» необходимо угадать одновременно исход первого тайма и всего матча. Такие 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 значения не имеет. Например, если матч закончился со счетом 1:1, а первый тайм – 1:0, то выигрывает исход «П1Н».

5.7. Ставка на статистику тура или игрового дня. В случае если хотя бы один матч в туре признан несостоявшимся в соответствии с пунктом 4.13 Правил или был отменен в соответствии с пунктом 4.11 Правил, то ставки на туровую статистику подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме ставок, результат которых однозначно определен (например, будет ли ничья 0:0, все команды забьют и т. д.). Организатор вправе рассчитать ставки на статистику тура или игрового дня с коэффициентом 1.00 в случае появления достоверной информации об отмене одного из матчей до начала тура, о чем Участники информируются в официальных результатах Организатора. 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. Ставки на чет или нечет общего количества голов или очков в матче. Счет 0:0 – чет.

5.9. Ставки на индивидуальные показатели или сравнения игроков (участников). Если игрок не выходил на поле (не участвовал), то ставки на события с его участием подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Для участников, которые стартовали, но не закончили событие, расчет показателей производится по фактическому результату на момент снятия (схода), и для целей расчета таким участникам присваивается последнее место в итоговом протоколе. Ставки «Будет ли хет-трик» считаются выигранными, если игрок забил 3 (три) или более гола. Ставки «Будет ли дубль» считаются выигранными, если игрок забил 2 (два) или более гола. В ставках на показатели игроков голы, забитые игроком в свои ворота, в его показателях не учитываются. В ставках, относящихся к командной результативности, голы, забитые командой в свои ворота, учитываются как забитые ее оппонентом. Особенности расчета ставок на показатели игрока в футболе указаны в пункте 6.4 Правил. Особенности расчета ставок на показатели игрока в теннисе указаны в пункте 10.3 Правил. В неигровых видах спорта (легкая атлетика и т. д.) в сравнениях «Кто выше» если участник (для эстафеты – команда) стартовал, но не финишировал, то ставки на него в сравнении с другим участником проигрывают. Если оба участника сошли с дистанции или один из

участников не стартовал, то ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

5.10. Ставки 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 ставки на первый тайм рассчитываются в обычном порядке, даже если ставки, совершенные на событие в целом, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

5.11. Ставки 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 ставок 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».							

Ставки 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 ставках 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. Ставки на события первых 3 минут матча. В случае если матч прерывается в течение первых 3 минут по причинам, не связанным со спортивными событиями (например, из-за погодных условий, вмешательства зрителей, технических сбоях и т. п.), все ставки на события первых 3 минут (например, касание мяча вратарем, фол, аут и т. д.) подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

5.13. Ставки 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 Организатором в соответствии с пунктом 4.14 Правил.

5.14. Ставки 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).

5.15. Ставки на самый результативный тайм / период матча. В случае равенства голов / очков в нескольких таймах / периодах матча выигрышным считается исход «Несколько». Во всех ставках учитывается только основное время.

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

5.17. Ставки на показатели игроков. В случае если игрок не вышел в стартовом составе, то ставки, совершенные на его статистические и иные показатели, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

РАЗДЕЛ 6. СТАВКИ НА ФУТБОЛ

6.1. Ставки на футбольные матчи принимаются на основное время. Время, добавленное судьей к основному времени, является компенсированным временем (не путать с дополнительным временем «2

тайма по 15 минут», которое назначается в кубковых матчах и не учитывается, кроме специально оговоренных случаев). Голы, замены и другие события игры, 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 ставках, связанных с количеством предупреждений игроков, удаления не учитываются. 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. Ставки на команду, которая получит первое предупреждение или сделает первую замену. В случае если по протоколу матча указанные события произошли у обеих команд на одной минуте, ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

6.4. Расчет ставок на статистические показатели производится согласно пункту 4.14 Правил. Расчет ставок, которые принимались только в перерыве, а также ставок, прием которых по ходу матча был прерван, производится по источникам информации, определяемым Организатором в соответствии с пунктом 4.14 Правил. Подробная информация по расчету статистических показателей в футбольном матче представлена в пункте 6.14 Правил. Организатор оставляет за собой право при расчете ставок не учитывать не отображенные в видеотрансляции фолы, желтые и/или красные карточки, угловые удары и прочие статистические показатели.

6.5. Ставки на событие, которое произойдет раньше в определенный игровой промежуток. Предлагается угадать, что 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 событию в Прематче. Таймер 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 (Приложение № 1 к настоящим Правилам), для расчета ставок, указанных в пункте 5.6 Правил, во внимание не принимаются. Полная информация по расчету статистических показателей в футбольном матче представлена в пункте 6.14 Правил.

6.6. Ставки 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 таких ставок и способ отображения информации об угловых можно прочитать в пункте 6.14 Правил.

6.7. В ставках на показатели до наступления события в случае ненаступления указанного события расчет ставок с коэффициентом 1.00 не производится, а исход считается по фактическому результату на конец матча (например, для ставок «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 ставках «Количество ударов в створ до 1-го гола» считается и тот удар в створ ворот, который завершился голом. В ставках на номер футболки игрока, забившего гол, номер футболки будет считаться как 0, если голов забито не было.

6.8. В ставках видов «Любой вратарь коснется мяча за N первых минут матча» и «Оба вратаря коснутся мяча за N первых минут матча» учитываются касания мяча вратарями, независимо от того, был ли показан такой момент в телетрансляции, проходящей в прямом эфире, или нет. В таких ставках 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. Ставки видов «Первым произойдет» и «Последним произойдет»

Для целей расчета данного вида ставок, а также аналогичных ставок, 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. Ставки вида «Что с игроком произойдет раньше»

В такой ставке нужно угадать событие из указанного набора, которое произойдет с игроком в течение матча. Если игрок не вышел в стартовом составе, то ставки, совершенные на него, подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставка «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. Все ставки принимаются 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 ставок считается одним угловым. Общие показатели на весь турнир, групповой этап, конкретную сборную или игрока определяются суммированием протоколов каждого матча, взятых из источника информации, определяемого Организатором в соответствии с пунктом 4.14 Правил. Если один или несколько матчей прерваны и признаны несостоявшимися в соответствии с пунктом 4.13 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 Организатором в соответствии с пунктом 4.14 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, клубном чемпионате и чемпионате Европы см. в пункте 15.1 Правил.

6.12.1. В случае если на момент перехода в другой чемпионат игрок являлся лучшим бомбардиром турнира и сыграно не менее половины матчей чемпионата, расчет ставок производится по итоговому результату на дату официального заявления о переходе игрока, в остальных случаях производится расчет ставок с коэффициентом 1.00. Достижения игрока в другом чемпионате во внимание не принимаются.

6.13. 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, ставки, совершенные на таких игроков, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

6.14. Пояснения к ставкам на футбол

6.14.1. Ставки на футбольные матчи принимаются с учетом основного времени (90 минут)*. Время, добавленное судьей к основному времени, является компенсированным. Дополнительное время (2 тайма по 15 минут), назначаемое в матчах Кубков, не является компенсированным временем и не учитывается, если это не оговорено отдельно.

* Также футбольные матчи могут проводиться в следующих форматах:

- 2 тайма по 40 минут;
- 2 тайма по 35 минут;
- 2 тайма по 30 минут;
- 2 тайма по 25 минут.

Например, совершена ставка на победу Команды 1 в матче 1/4 финала. По окончании матча (0:0) судья назначил дополнительное время (2 тайма по 15 минут), по ходу которого Команда 1 забила гол на 120-й минуте. Ставка, совершенная на победу Команды 1, проиграна, поскольку основное время матча закончилось со счетом 0:0 (ничья). В этом примере выиграла бы ставка на проход Команды 1 в 1/2 финала (ставка «Прход»).

Голы, замены, пенальти и другие события, произошедшие в компенсированное время, считаются совершенными в основное время.

- компенсированное время 1-го тайма – 45-я минута;
- компенсированное время 2-го тайма – 90-я минута.

Например, счет матча на 90-й минуте – 0:0. К основному времени добавлено 5 компенсированных минут. На 5-й добавленной минуте хозяева забивают гол. Ставка рассчитывается с учетом окончания матча со счетом 1:0 и забитым на 90-й минуте голом.

6.14.2. Ставка на победу каждой из команд в матче с учетом форы. Форa может быть положительной, отрицательной или равной нулю. Для определения результата ставки к фактически забитым голам команды, на которую совершена ставка, прибавляется (если фора положительная) или вычитается (если фора отрицательная) фора на выбранную команду (фора на вторую команду во внимание не принимается). Если после этого результат матча получается в пользу выбранной команды, то ставка выигрывает. В случае завершения матча вничью все ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

Например, если ставка совершена на Команду 1 с отрицательной форой - 1 и матч закончился:

- а) со счетом 0:0, то ставка проиграна;
- б) со счетом 1:0, то ставка подлежит расчету с коэффициентом 1.00;
- в) со счетом 2:0, то ставка выиграна.

Если ставка совершена на Команду 1 с положительной форой +0.5 и матч закончился:

- а) со счетом 0:1, то ставка проиграна;
б) со счетом 0:0, 1:0, 2:0 и т. д., то ставка выиграна.

Ставка на исход 1-го тайма и всего матча в целом – «тайм-матч». В ставках вида «тайм-матч» необходимо угадать одновременно исход первого тайма и всего матча. Для обозначения этих исходов используются буквы:

- «П» – победа;
– «Н» – ничья.

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

Например,

- если матч закончился со счетом 1:1, а первый тайм – 1:0, то выигрывает исход «П1Н»;
– если матч закончился со счетом 1:0, а первый тайм – 0:0, то выигрывает исход «НП1»;
– если матч закончился со счетом 1:0, а первый тайм – 1:0, то выигрывает исход «П1П1».

Примеры буквенного обозначения исходов ставки вида «тайм-матч»:

- П1П1 – хозяева выиграют в 1-м тайме и в матче;
– НП1 – ничья в 1-м тайме, победа хозяев в матче;
– П2П1 – победа гостей в 1-м тайме, победа хозяев в матче;
– П1Н – победа хозяев в 1-м тайме, ничья в матче;
– НН – ничья в 1-м тайме, ничья в матче;
– П2Н – победа гостей в 1-м тайме, ничья в матче;
– П1П2 – победа хозяев в 1-м тайме и их проигрыш в матче;
– НП2 – ничья в 1-м тайме, победа гостей в матче;
– П2П2 – победа гостей в 1-м тайме и в матче.

6.14.3. Во всех ставках, связанных с количеством предупреждений игроков, удаления не засчитываются. В случае если игрок был удален за две желтые карточки, то засчитывается одна.

Карточки, показанные замененным игрокам, запасным игрокам, тренерам и другим лицам, не участвующим в матчах, не учитываются.

Также не учитываются карточки, показанные после финального свистка. Карточки, показанные в перерыве, считаются показанными во втором тайме.

Например, в матче показано 3 желтые карточки хозяевам и 4 желтые карточки гостям. Один игрок гостевой команды получил вторую желтую карточку и был удален с поля. В данном примере в расчете ставки результат по желтым карточкам 3:3 и «удаление было».

6.14.4. Ставки на показатели игроков

При расчете ставок на показатели игроков произошедшими событиями считаются:

- 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 (свисток арбитра).

Например, вратарь выбил мяч ударом от ворот за боковую линию, и судья дал финальный свисток. Последним событием, произошедшим в матче, считается удар от ворот.

Например, мяч выкатился за лицевую линию от игрока защищающейся команды, и судья дал финальный свисток. Считается, что углового удара не было.

В случае невыхода игрока в стартовом составе все ставки, совершенные на его статистические и иные показатели, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

6.14.5. Ставка на событие, которое произойдет с игроком раньше. Предлагается список событий, которые могут произойти с указанным в ставке игроком в течение матча.

В случае невыхода игрока в стартовом составе все ставки, совершенные на его статистические и иные показатели, подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставка «Отыграет весь матч» выиграет только в случае, если игрок отыграл весь матч и с ним не произошло ни одно из других указанных событий: не забил гол, не пропустил гол (вратарь), не получил желтую карточку и т. д.

Например, предлагались следующие ставки на вратаря вида «Что произойдет раньше»: отыграет весь матч, пропустит гол, получит желтую карточку или будет удален, отразит пенальти или будет заменен.

6.14.6. Ставка вида «Отыграет весь матч» выиграет только в случае, если указанный вратарь отыграет весь матч и с ним не произойдет ни одно из других указанных событий: не пропустит гол, не получит желтую карточку, не будет назначено пенальти, вратарь не будет заменен и т. д.

Если вратарь вышел на замену, то все ставки «Что произойдет раньше», совершенные на такого вратаря, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

6.14.7. Ставки «Как будет забит 1-й гол». Ставки на игрока, который забьет 1-й гол со следующими исходами:

- «С пенальти» – прямым ударом с пенальти (без добивания);
- «Со штрафного» – прямым ударом со стандартного положения (касание мяча другими игроками во внимание не принимается, при условии, что гол записан на игрока, пробившего штрафной);
- «Головой» – гол забит головой (при условии, что это не автогол);
- «Автогол» – гол забит игроком в собственные ворота (если в протоколе матча числится игрок команды, пропустившей гол);
- «С игры (не головой)» – во всех остальных случаях.

В случае завершения матча с итоговым счетом 0:0 ставка проигрывает.

Пример:

Пробит штрафной удар, после которого мяч, коснувшись другого игрока (или вратаря), оказался в воротах. Если в протоколе матча автором гола значится:

- игрок, пробивший штрафной – в этом случае считается, что гол забит «Со штрафного»;
- другой игрок команды, забившей гол, если мяч коснулся его головы – в этом случае считается, что гол забит «Головой», иначе – «С игры (не головой)»;
- другой игрок команды, пропустившей гол – в этом случае считается, что был забит «Автогол».

6.14.8. Ставка на подачу угловых со всех 4 углов поля. Предлагается угадать, будут ли поданы угловые со всех 4 углов футбольного поля – «Да» или «Нет». В Лайве подсчет угловых ведется в поле для комментариев и отображается схемой 0-0-0-0.

Значение схемы в подсчете поданных угловых:

- подсчет поданных угловых ведется в поле для комментариев, справа от текущего счета в матче;
- в начале матча, когда ни с одного из углов не было подачи, счет угловых отображается четырьмя нулями (0-0-0-0);
- если с одного из углов будет проведена подача, то соответствующий 0 в счете угловых поменяется на X;
- каждый 0 в счете угловых соответствует определенному углу на футбольном поле.

Обозначение ведется с перспективы центральной трибуны, где левый ближний угол – это первый 0 в счете угловых (X-0-0-0), далее – левый дальний угол (0-X-0-0), правый дальний угол (0-0-X-0) и правый ближний угол (0-0-0-X).

Пример 1:

По окончании матча счет угловых в поле комментариев: 0-X-X-X:

- ставка «Подача угловых со всех 4 углов поля – Да» проиграла (поскольку с левого ближнего угла не подавался угловой);
- ставка «Подача угловых со всех 4 углов поля – Нет» выиграла (поскольку с одного из углов не подавался угловой).

Пример 2:

По окончании матча счет угловых в поле комментариев: X-X-X-X:

- ставка «Подача угловых со всех 4 углов поля – Да» выиграла;
- ставка «Подача угловых со всех 4 углов поля – Нет» проиграла.

Например, матч закончился с записью в поле комментариев – 0-X-X-X. Ставка «Будут поданы угловые со всех 4-х углов – Да» проиграла, ставка «Будут поданы угловые со всех 4-х углов – Нет» выиграла.

Матч закончился с записью в поле комментариев – X-X-X-X. Ставка «Будут поданы угловые со всех 4 углов – Да» выиграла, ставка «Будут поданы угловые со всех 4 углов – Нет» проиграла.

6.14.9. Ставки на голы, забитые со стандарта. Гол считается забитым со стандарта, если с момента розыгрыша до взятия ворот было совершено не более двух касаний игроками обеих команд. Касания мяча вратарем защищающейся команды не учитываются.

Примечание. Стандарт (стандартное положение) – ввод мяча в игру после назначения углового, свободного или штрафного удара. Гол с пенальти считается голом со стандартного положения.

6.14.10. Ставки на голы из-за штрафной линии. Линия считается частью штрафной зоны.

6.14.11. Ставки на серию пенальти. При расчете ставок учитывается серия пенальти команды, которая не прерывается ответным пенальти команды соперников.

Пример:

Ставка «Команда 1 забьет 2 гола подряд». Ставка выиграет, если команда 1 забьет 2 гола подряд, не пропустив гол в свои ворота.

6.14.12. Особенности учета автоголов. При расчете ставок «Будет гол головой» и «Гол будет забит из-за штрафной», а также при расчете других ставок, связанных с индивидуальной и общекомандной статистикой, автоголы не учитываются.

6.14.13. Особенности расчета ставок, связанных с системой видеопомощи судьям (VAR). Факты использования системы видеопомощи судьям (VAR) (далее – «видеопросмотр») во время матчей подтверждаются телетрансляцией после одного из следующих событий:

- главный судья показал жест видеопросмотра (судья чертит в воздухе прямоугольник);
- главный судья воспользовался телевизором видеопросмотра.

Примечание. Сообщение «Goal Check» на табло, а также поднесение судьей руки к уху не являются знаками официального видеопросмотра игровой ситуации. Также не считаются знаками официального видеопросмотра все иные переговоры судьи с помощниками.

6.14.14. Ставка на выход медицинской бригады. Медицинская бригада считается вышедшей на поле только при наличии разрешения судьи и при фактическом оказании помощи игроку. При расчете ставки не принимаются во внимание:

- выход медицинской бригады во время перерыва на прием воды или любой другой паузы, не связанной с оказанием помощи игроку;
- сопровождение игрока медицинской бригадой за пределы поля;
- нахождение медицинской бригады рядом с игроком без оказания

помощи;
– оказание помощи игроку за бровкой.

В случае одновременного вызова главным судьей двух медицинских бригад к разным командам такие выходы засчитываются как один выход медицинской бригады.

6.14.15. Ставка на касания мяча вратаря. Касанием вратаря считается фактическое владение мячом. Если вратарь за время владения мячом касался его несколько раз, то это считается одним касанием. Учитываются касания мяча вратарями только на игровом поле.

Пример 1:

вратарь поймал мяч руками и выбил его в поле ударом ноги. В этом случае засчитывается одно касание.

Пример 2:

вратарь во время владения мячом три раза коснулся его ногой и выбил в поле. В этом случае засчитывается одно касание.

Пример 3:

вратарь поймал мяч руками, отдал пас и получил обратный пас. В этом случае засчитываются два касания, поскольку после первого касания мяч побывал в игре.

6.14.16. Ставки «Вратарь команды 1 первым из вратарей коснется мяча» и «Вратарь команды 2 первым из вратарей коснется мяча». Ставки рассчитываются с учетом того, вратарь какой команды в матче коснулся мяча раньше, при этом касания мяча полевыми игроками во внимание не принимаются.

6.14.17. Ставка «Мяч побывает в воротах, но гол не будет засчитан». При расчете ставки учитываются неигровые моменты.

Пример 1:

болельщик выбежал на поле и забил гол. Ставка «Мяч побывает в воротах, но гол не будет засчитан – Да» выиграла.

Пример 2:

после гола и остановки игры вратарь забил мяч в свои ворота. Ставка «Мяч побывает в воротах, но гол не будет засчитан – Да» выиграла.

6.14.18. Ставка «Незасчитанный гол». При расчете ставки считаются игровые моменты и голы, отмененные судьей.

Пример 1:

после забитого мяча была проверка VAR, гол отменили. Ставка «Незасчитанный гол – Да» выиграла.

Пример 2:

после приостановки матча, свистка судьи и т. д. игрок забил мяч в ворота. Ставка «Незасчитанный гол – Да» проиграла.

Пример 3:

после гола игрок забил в ворота выкатившийся мяч. Ставка «Незасчитанный гол – Да» проиграла.

Каждую ставку «Незасчитанный гол» можно отнести к ставке «Мяч побывает в воротах, но гол не будет засчитан», но не наоборот.

6.14.19. Ставка «Какая сборная забьет (пропустит) больше (меньше) голов на турнире», а также ставки «В какой группе будет забито наибольшее (наименьшее) количество голов», «Какая сборная забьет самый быстрый гол (мин.)» и «Сборная забьет (пропустит) наибольшее (наименьшее) количество голов». Расчет данных ставок производится с учетом дополнительного времени и без учета послематчевых пенальти. В случае если две и более команды забили (пропустили) равное количество голов (или выявлено равенство двух или более команд в ставках «В какой группе будет забито наибольшее (наименьшее) количество голов» или «Какая сборная забьет самый быстрый гол (мин.)»), такие ставки проигрывают.

Пример:

ставка «Катар забьет больше голов на турнире – Да» проиграет, если любая другая команда забьет такое же количество голов.

6.14.20. Ставка «Количество голов, забитых на 90-й минуте». При расчете данной ставки учитываются голы, забитые с 90-й минуты (89:01) до завершения основного времени. Компенсированное время учитывается.

6.14.21. Ставка «Ожидаемые голы (xG)». Расчет таких ставок производится по абсолютным значениям (с сотыми), в случае попадания в тотал ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

6.14.22. Ставка «Самый поздний гол в основное время (мин.)». При расчете данной ставки учитывается сумма минут основного времени и минуты, на которой был забит гол в компенсированное время.

6.14.23. Ставка на попадание мяча в стенку после штрафного удара. Ставка выигрывает, если после исполнения штрафного удара мяч коснется любого игрока, составляющего стенку, вне зависимости от его

положения (стоя или лежа). Касание мяча засчитывается только при прямом попадании в стенку, предварительные рикошеты от других игроков или объектов не учитываются. Если игрок выбежал из стенки в момент исполнения штрафного удара и коснулся мяча, то такое касание не учитывается при расчете ставки на попадание мяча в стенку после штрафного удара. Также при расчете такой ставки не учитываются касания мяча игроками, не входящими в состав стенки на момент исполнения штрафного удара.

6.14.24. Ставки на голы игроков разных амплуа. Амплуа игроков определяются перед началом матча по официальной заявке команды, опубликованной на официальном сайте турнира. Позиция игрока, указанная в таких источниках, используется при расчете ставок, реальная позиция игрока на поле во внимание не принимается.

6.14.25. Ставка «Главный тренер или запасной игрок получит желтую или красную карточку». При расчете данной ставки учитывается желтая или красная карточка, показанная главному тренеру или заявленному запасному игроку, находящемуся в технической зоне команды и не участвующему в игре на поле в момент получения карточки.

Ставка проигрывает, в случае если желтая или красная карточка будет показана игроку, вышедшему в стартовом составе, даже если он получит карточку после своей замены, находясь на скамейке запасных.

6.14.26. Попадание мяча в штангу или перекладину не будет считаться состоявшимся событием, если:

- до попадания мяча в штангу или перекладину игра была остановлена;
- попадание в штангу или перекладину было совершено с нарушением правил, зафиксированным судьей (фол, офсайд и т. д.);
- после попадания в штангу или перекладину мяч ушел за пределы поля, не коснувшись полевых игроков (вратаря, судью), или влетел в ворота (был зафиксирован гол).

Счет угловых ударов, а также количества желтых и красных карточек в футбольном матче ведется по источникам, указанным в Правилах, при этом телетрансляции обладают приоритетом над другими источниками при принятии решений.

В статистике «Удары в створ» и «Удары всего» по данным источников RunningBall и Betgenius суммируются с голами, при этом автоголы не учитываются. В случае фола в штрафной площади и последующего

назначения пенальти данные источника RunningBall суммируются с общими фолами, при этом перебитый пенальти не считается фолом.

6.14.27. Значение трансляции для расчета ставок. Расчет ставок на футбол производится с учетом основной трансляции, включая повторы игровых моментов, при этом информация, полученная с тактических камер (камер общего плана и т. д.), кадры любительских видеосъемок или видеоблогеров на трибунах и т. п. во внимание не принимаются.

6.14.28. Для целей расчета ставок, связанных со временем событий, временем учета события считается:

- аут – время по таймеру в момент фактического выполнения вброса из аута;
- фол – время по таймеру в момент фактической фиксации нарушения правил (свистка арбитра);
- удар от ворот – время по таймеру в момент фактического выполнения удара от ворот;
- угловой – время по таймеру в момент фактического выполнения удара с угловой отметки;
- карточка – время по таймеру в момент фактического предъявления нарушителю желтой или красной карточки главным арбитром;
- офсайд – время по таймеру в момент фактического выполнения свободного удара после фиксации офсайда.

Внимание! Для интервалов с 41-й по 45-ю минуту и с 86-й по 90-ю минуту сравнения на статистические показатели берутся в расчет без учета добавленного арбитром времени к тайму или матчу. После появления на таймере 45:00 минут и 90:00 минут учет статистических показателей прекращается.

Если изображение телетрансляции на момент демонстрации углового удара нечеткое или искажено помехами, то косвенными подтверждениями состоявшегося углового удара считаются (в порядке приоритета):

1. Жест главного арбитра.
2. Жест бокового арбитра.
3. Положение футболистов во время розыгрыша удара (футболисты находятся у штанг).
4. Слова комментатора, присутствующего на стадионе.

В случае нечеткой трансляции момента с вынесением предупреждения игроку подтверждением показа желтой или красной карточки в порядке приоритета являются:

1. Информация на сайте из списка Приложения № 1.
2. Информация из официального протокола.

Примечание. Переподанный угловой при расчете ставок считается одним угловым.

6.14.29. Ставки на туровую статистику

Расчет основных видов прогнозов на туровую статистику (исходов, фор и тоталов) производится на основе суммарного результата матчей. Остальные прогнозы на туровую статистику рассчитываются в зависимости от формулировки (суммарный результат матчей либо сумма исходов для каждого из матчей).

Например:

Ставка вида «В шести или более матчах тура должно быть больше 2,5 голов» выиграет, если в каждом из этих шести матчей будет забито 3 или более мячей.

Ставка вида «Все матчи больше 2,5» выиграет, если в каждом матче тура будет забито больше 2,5 голов.

В спорных ситуациях, допускающих двоякую трактовку, окончательное решение принимается Организатором с учетом общей практики.

РАЗДЕЛ 7. СТАВКИ НА ХОККЕЙ И НА ХОККЕЙ С МЯЧОМ

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

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

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

7.4. В случае если по протоколу матча первое двухминутное удаление у обеих команд было обоюдным, то расчет ставок с коэффициентом 1.00 производится только на такое обоюдное удаление, остальные ставки рассчитываются в обычном порядке.

7.5. Ставки 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.

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

7.7. 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 ставки рассчитываются на основании этого события, даже если команды продолжили игру. Дальнейшие события не влияют на расчет ставок.

7.8. Видеопробосмотр – просмотр арбитром матча повтора спорного игрового момента. Видеопробосмотр может быть инициирован арбитром матча или тренером одной из команд. После видеопробосмотра объявляется решение по стадиону, принятое по спорному игровому моменту. Расчет статистического показателя «Видеопробосмотр» производится в соответствии с пунктом 4.14.4 настоящих Правил.

7.9. Лучший бомбардир регулярного сезона НХЛ

Лучшим бомбардиром регулярного сезона Национальной хоккейной лиги считается игрок, который набрал наибольшее количество очков по системе «гол+пас» (каждый забитый гол и каждая результативная передача приносит игроку по одному очку).

Критерии определения лучшего бомбардира регулярного сезона НХЛ при равенстве набранных очков (в порядке приоритетности):

- 1) игрок, который забил больше голов;
- 2) игрок, который провел меньше матчей.

7.10. Ставка «Будет угловой на 1-й минуте» с вариантами «Да» или «Нет» в хоккее с мячом. При расчете данной ставки учитывается время пробития углового.

7.11. Расчет ставок на шорт-хоккей производится в соответствии с правилами расчета ставок на хоккей.

РАЗДЕЛ 8. СТАВКИ НА БАСКЕТБОЛ

8.1. Ставки на матчи баскетбола и баскетбола 3х3 принимаются с учетом дополнительного времени (овертайма), если не объявлено иное. Если матч завершился в основное время при равном счете, ставки на исход «Ничья» не предлагалось и овертайм не назначался, то в этом случае игра считается состоявшейся, а ставки, совершенные на исход матча, подлежат расчету с коэффициентом 1.00. В случае если в соответствии с регламентом турнира проводятся два матча и объявляется овертайм, то ставки на второй матч подлежат расчету с учетом овертайма (например, первый матч – 77:75, второй – 75:77).

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

8.3. Ставки на сравнительную результативность четвертей и на разницу в счете в перерывах между четвертями. В случае равного счета ставки на сравнительную результативность четвертей подлежат расчету с коэффициентом 1.00. При расчете ставок на разницу в счете в перерывах между четвертями учитывается суммарный счет после окончания каждой четверти.

Пример:

Итог игры по четвертям: 23:19, 19:19, 26:16, 16:22.

После первой четверти (23:19) разница в счете – 4.
После второй четверти (42:38) разница в счете – 4.
После третьей четверти (68:54) разница в счете – 14.

8.4. Ставки на индивидуальные статистические показатели игрока. В случае если игрок не принял участие в матче или провел на площадке меньше 2 (двух) минут, ставки, совершенные на его индивидуальные показатели, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

8.5. Расчет ставок на статистические показатели производится согласно пункту 4.14 Правил.

8.6. Ставки на статистические показатели команд и игроков по итогам турниров. При расчете статистических показателей команд и игроков по

итогах турниров результат определяется исходя из общего (суммарного) количества соответствующих показателей, набранных участниками на протяжении всего турнира вне зависимости от количества проведенных матчей.

8.7. Ставки на тотал фолов. Расчет ставок 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 ставки не учитывается.

8.8. Ставки «Забитые броски (3 очка)», «Забитые броски (2 очка)», а также ставки в баскетболе 3х3 «Забитые броски (1 очко)» и «Забитые броски (2 очка)». Расчет ставок производится согласно пункту 4.14 Правил. Ставки принимаются с учетом овертайма, если Организатором не предложено иное. В случае если в регламент включены четырехочковые броски, в статистике они учитываются как трехочковые.

8.9. Ставки на индивидуальную и командную статистику в режиме «Лайв». Ставки на индивидуальную и командную статистику в режиме «Лайв» принимаются с учетом овертайма, если не объявлено иное, и рассчитываются по итоговому протоколу матча.

8.10. Ставки на баскетбол 3х3. Ставки на баскетбол 3х3 принимаются согласно официальному регламенту и правилам данного соревнования, опубликованным на официальном сайте данного турнира либо федерации. Расчет ставок производится согласно пункту 4.14 Правил. Отличия правил и регламента конкретного соревнования от правил и регламента других подобных турниров не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом 1.00, совершенных на события баскетбола 3х3.

РАЗДЕЛ 9. СТАВКИ НА АВТО- И МОТОГОНКИ

9.1. Прогривочный 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 расчет ставок с коэффициентом 1.00.

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

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

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

9.6. Спидвей. Учитываются очки, набранные участником в первых пяти стартах (без бонусов).

РАЗДЕЛ 10. СТАВКИ НА ТЕННИС, НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС, ВОЛЕЙБОЛ И БАДМИНТОН

10.1. Если теннисный матч прерван, ставки 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) ставки 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 сетах 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 ставок 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. Ставки, совершенные после этого времени, подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставки на показатели игроков (эйсы, двойные эйсы, двойные ошибки, брейки и т. д.) рассчитываются по результату на момент остановки матча. Ставки, совершенные на конкретные сетовые геймы, подлежат расчету с коэффициентом 1.00, если в сете или гейме не было разыграно ни одного очка. Форы и тотал в теннисных матчах учитываются по геймам, в волейбольных матчах – по очкам. При расчете ставок 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. Ставки «Два очка подряд». В случае снятия или дисквалификации одного из теннисистов или его отказа от продолжения игры расчет ставок производится в соответствии с пунктом 10.3 настоящих Правил, но если состоялся розыгрыш хотя бы одного очка, указанного в ставке, то такие ставки подлежат расчету.

Пример:

Приняты ставки на исходы «Гейм 2: очко 2 и очко 3», «Гейм 2: очко 3 и очко 4», «Гейм 2: очко 4 и очко 5», «Гейм 3: очко 1 и очко 2». Первый теннисист снимается с матча при счете 0:0 (1:0) 40:0.

В этом случае:

- Ставка «Гейм 2: очко 2 и очко 3» подлежит расчету;
- Ставка «Гейм 2: очко 3 и очко 4» подлежит расчету;
- Ставка «Гейм 2: очко 4 и очко 5» и «Гейм 3: очко 1 и очко 2» подлежат расчету с коэффициентом 1.00, поскольку во втором и третьем геймах указанные розыгрыши не были начаты до момента снятия теннисиста.

10.5. В случае неверно указанного числа сетов в матче, ставки, совершенные на счет по сетам, число геймов и фору, подлежат расчету с коэффициентом 1.00. В таких случаях ставки на исход матча расчету с коэффициентом 1.00 не подлежат.

10.6. Неправильно или неточно указанные тип покрытия, название турнира, место проведения турнира не могут служить основаниями для расчета ставок с коэффициентом 1.00.

10.7. Дополнительно сыгранные сет (например, «экстра-сет», «золотой сет») и партии при расчете ставок не учитываются.

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

10.9. Ставки 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. В случае отсутствия трансляции расчет производится на основе источников информации в соответствии с пунктами 4.14.1–4.14.7 настоящих Правил.

10.10. Ставки на количество блоков в волейболе. Расчет количества блоков производится на основе трансляции. В случае отсутствия трансляции расчет производится на основе источников информации в соответствии с пунктами 4.14.1–4.14.7 настоящих Правил.

10.11. В случае если в товарищеском матче происходит событие, которое по правилам волейбола заканчивает матч, например победа команды со счетом 3:0 или 3:1, после которого однозначно определяется победитель, то ставки рассчитываются на основании этого события, даже если команды продолжили игру. Дальнейшие события на расчет ставок не влияют, но будут рассчитаны как отдельные события, если были предложены для совершения ставок в Лайве.

10.12. «Суперочко» на балансе. В чемпионатах Гватемалы и бразильской лиге LIVERJ при игре на балансе (например, при счете 26:26 или 27:27) победителем становится команда, выигравшая следующее очко (27:26 или 28:27), в том числе в 5-м сете (17:16 или 18:17).

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

10.14. 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.

10.15. Правила пинг-понга. Все участники должны использовать официальные ракетки с корундовым покрытием. Игры проводятся на

большинство из 3 сетов. Все сетовы играют до 15 очков. При счете 15:14 сет заканчивается. В остальном действуют правила настольного тенниса.

РАЗДЕЛ 11. СТАВКИ НА БЕЙСБОЛ

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

11.2. Ставки принимаются на окончательный результат матча со всеми возможными дополнительными периодами (иннингами). В случае ничьей в бейсболе, ставки, совершенные на такие матчи, подлежат расчету с коэффициентом 1.00, а ставки на тотал и фору рассчитываются по фактическому результату. Если в один день состоялись два одинаковых матча, а в Прематче был указан только один, то результат считается по первому из них.

11.3. Серии MLB. Ставки 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 ставки рассчитываются по остальным двум матчам. Если в течение первых трех дней серии MLB сыгран только один матч из трех, производится расчет с коэффициентом 1.00 ставок, совершенных на такую серию.

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

11.4. Ставки на исход 1-го иннинга. Если 1-й иннинг сыгран полностью, то ставки на него рассчитываются, даже если сам матч не был доигран.

Ставки на исход основного времени (9 иннингов). В Прематче такие события обозначаются как «основное время (9 иннингов)». Ставки, совершенные 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.

Ставки на исход 1-го иннинга и всего матча (обозначаются как «П1П1») совершаются на окончательный результат матча.

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

РАЗДЕЛ 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 ставок приоритет отдается стадии, до которой дошел спортсмен, даже если в последующем он был дисквалифицирован. 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 такие ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00. В случае замены квалификации прологом ставки остаются в силе.

12.2. Лыжи, биатлон, коньки

В сравнениях «Кто выше» если участник (для эстафеты – команда) стартовал, но не финишировал, то ставки на него в сравнении с другим участником проигрывают. Если один из участников не стартовал или если оба участника сошли с дистанции, то ставки, совершенные на них, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

12.2.1. Ставка «Промехи» в биатлоне. Для определения, кто из указанных в ставке спортсменов допустил большее количество промахов, используются следующие правила:

- при попадании в фору ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00;

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

12.2.2. Ставка «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 ставки на таких спортсменов подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Если оба спортсмена (команды) стартовали, но не завершили гонку, то результат определяется по итоговому протоколу.

12.2.3. Принятые ставки в биатлоне остаются в силе в следующих случаях:

- если вместо масс-старта проводится большой масс-старт;
- если вместо индивидуальной гонки проводится укороченная индивидуальная гонка;
- если вместо гонки преследования проводится укороченная гонка преследования.

12.3. Кёрлинг. Ставки на кёрлинг совершаются с учетом дополнительного времени (овертайма).

РАЗДЕЛ 13. КИБЕРСПОРТ

13.1. Ставки принимаются на реальных игроков (их команды), играющих в компьютерные или видеоигры. Основные понятия:

13.1.1. Дисциплина (англ. Esports discipline) – компьютерная или видеоигра, на матчи и турниры которой принимаются ставки.

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. Клиент игры – дистрибутив, который необходимо установить на персональном компьютере для полноценного функционирования игры и обмена данными с сервером.

13.1.4. 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13.1.17. 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.

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

13.1.19. Пистолетный раунд (англ. Pistol Round) – первый раунд игры (в дисциплине Counter-Strike 2), в котором игрокам доступны только пистолеты.

13.1.20. Плент (англ. plant) – точка на карте (в дисциплине Counter-Strike 2), где закладывается бомба.

13.1.21. 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»).

13.1.22. 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.

13.1.23. Добивание (англ. Deny, рус. сленг. Денай) – добивание союзных существ (крипов), героев или башен 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). За добивание соперники не получают золото. Соперники получают меньше опыта, если существо не управляется игроком, и не получают опыт, если существом управлял игрок. Добить союзника можно, только если его здоровье ниже определенного порога: для крипов, не-героев и иллюзий этот порог составляет 50% от полного здоровья, для героев – 25%, для башен – 10%.

13.1.24. Руны – особые усилители, которые появляются на карте. Они разделены на три категории:

- 1) Руны Усиления дают героям различные положительные эффекты на короткий промежуток времени. Руны Усиления начинают появляться в 06:00 на игровых часах и после этого каждые 2 минуты (08:00, 10:00, 12:00 и т. д.).
- 2) Руны Богатства дают золото всей команде, подобравшей их. Изначально появляются в 00:00 на игровых часах на всех точках появления Рун, включая точки на реке. После этого Руны Богатства появляются каждые 4 минуты (04:00, 08:00, 12:00 и т. д.) в лесах каждой команды.
- 3) Руны Воды появляются в 02:00 и 04:00 на игровых часах на обеих точках появления Рун на реке. После этого Руны Воды не появляются.

13.2. Основные виды ставок на киберспорт. Правила приема и расчета

13.2.1. Основные виды ставок на киберспорт соответствуют видам ставок в разделе 5 Правил.

13.2.2. Расчет ставок на киберспорт производится в соответствии с разделом 4 Правил с учетом специфики расчета ставок, присущей определенной дисциплине (см. соответствующие пункты настоящего раздела).

13.2.3. Максимальная выплата устанавливается в соответствии с пунктом 4.4 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 расчета ставок с коэффициентом 1.00.

13.2.6. Если окончательный результат матча не может быть установлен, то производится расчет ставок с коэффициентом 1.00.

13.2.7. Если матч начался с преимуществом в счете одной из команд на основании технического решения или регламента, то все ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме случаев, когда информация об этом была указана в событии.

13.2.8. Решения по ставкам 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.

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

13.2.10. Дисконнекты во время трансляций по любой причине не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом 1.00, 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 расчет ставок с коэффициентом 1.00.

13.2.11. Технические сбои, помехи, дисконнект, DDoS-атака и т. д. во время видеотрансляции события не могут являться основаниями для расчета ставок с коэффициентом 1.00, кроме случаев, при которых невозможно узнать финальный результат матча.

13.2.12. В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединения и т. д.) и назначения переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются согласно общим правилам расчета ставок на прерванные события в соответствии с пунктом 4.13 Правил, а в случае последующей доигровки матча результат определяется с учетом такой доигровки (или всех доигровок).

13.2.13. В дисциплинах Dota 2 и Counter-Strike 2 в случае непоявления 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 ставки, совершенные на такое событие, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.2.14. Изменение названия команды при сохранении ее состава, количества игроков, а также их замена в составах команд (по причине «вылета» игрока с сервера, DDoS-атаки, болезни и т. д.) не являются основаниями для расчета ставок с коэффициентом 1.00. Исключение составляет замена более двух игроков в дисциплинах Dota 2 и Counter-Strike 2, в этом случае ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.2.15. Статистика, записи матчей и видеотрансляции дисциплин приведены в соответствующих ссылках в Источниках информации при проверке результатов.

13.2.16. В случае изменения формата матча (количества карт, раундов и т. д.) ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.2.17. В случае снятия команды, ее дисквалификации либо любой другой причины досрочного окончания матча временем завершения матча считается время последнего набранного очка (раунда). Ставки, принятые после этого времени, подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставки на показатели игроков рассчитываются согласно результату на момент остановки матча.

13.3. Специальные виды ставок на киберспорт. Правила приема и расчета

13.3.1. Ставки на Dota 2

13.3.2. Ставка «Карта завершится днем». Ставка рассчитывается по внутриигровому циклу смены дня и ночи, каждый из которых длится 5 (пять) минут. Внутриигровой день начинается с 0:00 и завершается в 4:59, после чего наступает цикл ночи (5:00 считается ночью). При расчете данной ставки способности героев, меняющие время суток, не учитываются.

13.3.3. Ставка «Продолжительность карты». Если продолжительность игры на карте совпадет с цифрой, указанной в ставке «Продолжительность карты», то такая ставка выигрывает. Например, если

карта завершится в 37:00, то ставка «Продолжительность карты более 37 минут – Да» выиграет. В ставках на тотал минут продолжительности карты учитывается точное время завершения карты. Например, если карта завершилась в 36:04, то ставка «Продолжительность карты более 36,5 минут – Да» проиграет.

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

13.3.5. Ставка «Рошан» (англ. Roshan). Ставка выиграет, если будет верно указана команда, которая первой уничтожит неигровое существо Рошан на карте. Если ни одна команда не уничтожит указанное в названии ставки неигровое существо, то ставки, совершенные на такое событие, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.3.6. Ставка «Обе команды убьют Рошана» с вариантами «Да» или «Нет». Ставка с вариантом «Да» выиграет, если в рамках одной карты неигровое существо Рошан будет убито каждой из команд.

13.3.7. Ставки «Кто разрушит первую башню» и «Кто разрушит первый барак». Ставки рассчитываются на основании падения первой башни или первого барака на карте. Командой, взявшей первую башню или барак, считается команда, соперник которой первым потеряет башню или барак по любой причине, включая денай.

13.3.8. Ставка «Обе команды разрушат Барак» с вариантами «Да» или «Нет». Ставка с вариантом «Да» выиграет, если в рамках одной карты будет разрушен Барак у сил Света и Тьмы.

13.3.9. Ставка «1-й разрушенный центральный Барак» с вариантами «Да» или «Нет». Ставка с вариантом «Да» выиграет, если первый Барак будет разрушен на центральной линии. Если ни один Барак не будет разрушен, то ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.3.10. Ставка «Первая Руна Усиления». Ставка выиграет, если верно будет указан тип первой Руны Усиления, появившейся на карте в 6:00 по внутриигровому времени.

13.3.11. Ставка «Где появится первая Руна Усиления». Ставка выиграет, если будет верно указано место появления первой Руны Усиления.

13.3.12. Ставка «Кто возьмет первую Руну Усиления». Ставка выиграет, если будет верно указана сторона команды, игрок которой первым поднимет Руну Усиления.

13.3.13. Ставка «Наиболее подбираемая Руна Усиления». В случае если по статистике матча разные Руны Усиления были подобраны одинаковое количество раз, то ставки, совершенные на такие Руны, подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Остальные ставки рассчитываются в обычном порядке.

13.3.14. Ставка «Первый Терзатель» (англ. Tormentor). Ставка выиграет, если будет верно указана команда, которая первой уничтожит Терзателя.

13.3.15. Ставка «Будет ли куплена рапира» (англ. Divine Rapier) с вариантами «Да» или «Нет». Ставка с вариантом «Да» выиграет, если до окончания карты появится игровой предмет Divine Rapier.

13.3.16. Ставка «Beyond Godlike» с вариантами «Да» или «Нет». Ставка с вариантом «Да» выиграет, если персонаж любого игрока на карте совершит 10 и более киллов подряд, не умирая. Событие объявляется в игре.

13.3.17. Ставка «Rampage» с вариантами «Да» или «Нет». Ставка с вариантом «Да» выиграет, если персонаж любого игрока на карте совершит 5 или более киллов подряд за короткий промежуток времени, не умирая. Событие объявляется в игре.

13.3.18. Ставка «Ultrakill» с вариантами «Да» или «Нет». Ставка с вариантом «Да» выиграет, если персонаж любого игрока на карте совершит 4 или более киллов подряд за короткий промежуток времени. Событие объявляется в игре.

13.3.19. Ставка «Тотал башен» рассчитывается по количеству разрушенных башен.

13.3.20. Если по любой причине матч не был завершен или был прерван, а позже возобновлен со счетом 0:0, то ставки, совершенные на такой матч, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.3.21. Финальный счет в матче определяется по счету на экране, зафиксированному после падения трона.

13.3.22. Команда, первой уничтожившая вражеский трон, объявляется победителем вне зависимости от текущего счета по фрагам, если до момента уничтожения трона она не сдалась (сообщение GG в игровом чате).

13.3.23. 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 расчета ставок с коэффициентом 1.00.

13.4. Ставки на Counter-Strike 2

13.4.1. Тотал фрагов рассчитывается по количеству уничтоженных игроков.

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

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

13.4.4. Максимальное количество раундов на карте без учета дополнительных раундов составляет 24 раунда. В случае ничьей (12:12) назначается овертайм продолжительностью 6 дополнительных раундов. Победа в овертайме присуждается команде, которая первой выиграет 4 раунда из 6. В случае ничьей (15:15) по окончании овертайма назначаются следующие 6 дополнительных раундов. Расчет ставки 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. Матч и карта считаются начавшимися после первого фрага в пистолетном раунде.

Если команда не может продолжить начавшийся матч и ей присуждается техническое поражение, то победителю добавляются недостающие раунды и ставки на матч и карту рассчитываются.

Пример 1:

На первой карте при счете 0:3 по раундам второй команде присуждается техническое поражение. Итоговый результат фиксируется как 2:0 (13:3, 13:0).

Рассчитываются ставки на первую карту и матч. Ставки на вторую карту подлежат отмене.

Пример 2:

После сыгранной первой карты (13:10) при счете 5:0 первой команде присуждается техническое поражение. Итоговый результат фиксируется как 1:2 (13:10, 5:13, 0:13).

Рассчитываются ставки на первую и вторую карты и матч. Ставки на третью карту подлежат отмене.

Пример 3:

В случае если первая карта не началась, расчет ставок производится в соответствии с пунктом 13.2.7 настоящих Правил.

13.4.7. В случае если игрок не может сыграть на карте, при этом игра на карте не началась (не было зафиксировано ни одного фрага), либо игрок отыграл менее половины (количество проведенных раундов делится на количество сыгранных раундов на карте), то ставки, совершенные на такого игрока, подлежат отмене.

13.4.8. В случае если игрок не может продолжить игру на карте, при этом игра на карте началась (было зафиксировано не менее одного фрага), и игрок отыграл более половины, то расчет ставок производится на основании статистики сайта HLTV.org, где статистика выбывшего игрока фиксируется на момент выбывания.

13.4.9. Ставки на конкретные карты подлежат отмене, если на них не было сыграно ни одного раунда.

13.4.10. Если в результате произошедшего технического сбоя потребуются 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 ставок.

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

13.4.12. Самоубийство (Suicide), а также убийство игроком члена своей команды (Friendly kill) не идут в зачет фрагов раунда. В случае если первым фрагом в раунде станет убийство игроком члена своей команды

(Friendly kill), то ставки, принятые на первый фраг в раунде, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.4.13. Первая половина карты состоит из 12 раундов до смены командами сторон, вторая половина карты начинается с 13-го раунда и длится максимум до 24-го раунда. Дополнительные раунды с 25-го и далее в зачет второй половины не идут.

13.5. Ставки на CS 2x2

13.5.1. В случае неверной рассадки команд или игроков скаутом счет обнуляется и матч переигрывается, а ставки, принятые на такой матч, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.5.2. В случае технического сбоя во время раунда (вылета игрока, ухода бомбы за пределы карты, установки бомбы на запрещенном пленте и т. д.) раунд подлежит переигровке.

13.5.3. В случае опоздания команды или игрока на 10 минут от фактического начала матча в соответствии с расписанием команде или игроку присуждается техническое поражение (9:0 команде и 17:0 игроку), а расчет ставок, принятых на такой матч, производится в соответствии с пунктом 13.2.13 настоящих Правил.

13.5.4. В случае если матч стартовал и совершен хотя бы один фраг, но команда или игрок не может продолжить игру по любой причине, такой команде или игроку присуждается поражение, а ставки, принятые на такой матч, подлежат расчету как прерванное событие.

13.5.5. Матчи проводятся в режиме «Напарники» на специальных картах с одним плентом или на обычных картах с одним заранее определенным плентом.

13.5.6. В начале каждого раунда команды имеют одинаковые суммы внутриигровых денежных средств, на которые приобретается экипировка по их усмотрению.

13.5.7. Победителем объявляется команда, первой набравшая 9 очков. В случае равного счета (8:8) проводится решающий раунд, по результатам которого выявляется победитель.

13.5.8. Матч делится на две половины. Хозяева (1-я команда в названии

матча) начинают игру за оборону, после завершения 8-го раунда команды меняются местами (хозяева играют за атаку).

13.6. Ставки на League of Legends

13.6.1. Ставки «Дракон», «Барон» или «Гарольд». Ставка выиграет, если будет верно указана команда, первой уничтожившая на карте указанное в названии ставки неигровое существо. Если ни одна команда не уничтожит указанное неигровое существо, то ставки на такие события подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.6.2. Ставка «Барон (Нашор) появится в охотничьем логове». Ставка выиграет, если тип логова, в котором появляется Барон в 25:00, является охотничьим. Если Барон появляется в логове Обороняющегося или Всевидящего Барона, ставка проиграет. Если матч заканчивается раньше 25-й минуты, то ставка «Барон (Нашор) появится в охотничьем логове» подлежит расчету с коэффициентом 1.00.

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

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

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

13.6.6. Если техническая пауза во время игры длится более 30 минут, то результаты матча аннулируются и матч начинается заново со стадии пиков и банов. Матч считается несостоявшимся, и ставки, совершенные на такой матч, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.6.7. 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 ставки, совершенные на такой матч, расчету с коэффициентом 1.00 не подлежат.

13.6.8. 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 ставки, совершенные на такое событие, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.7. Ставки на Overwatch

13.7.1. 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.

13.7.2. 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.

13.7.3. Если окончательный результат матча не может быть установлен, то ставки, совершенные на такой матч, подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставки на завершённые позиции подлежат расчету. Матч считается начавшимся после первого фрага.

13.7.4. 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 ставки, совершенные на такое событие, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.7.5. Изменение количества игроков в составах команд (по причине дисконнекта, DDoS-атаки и т. д.) не является основанием для расчета ставок с коэффициентом 1.00.

13.7.6. Если матч (или игра на карте) начался, но не был завершён, ставки, совершенные на такой матч (или игру на карте), подлежат расчету с коэффициентом 1.00, если ставки не были рассчитаны к этому моменту.

13.8. Ставки на PlayerUnknown's Battlegrounds

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

13.8.2. Ставка на сравнение «Кто выше по очкам». Расчет ставки производится по таблице, и учитываются очки за место и убийства.

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

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

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

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

13.9. Ставки на интерактивный футбол

13.9.1. На матчи интерактивного футбола (компьютерные игры FIFA, eFootball) принимаются все типы и виды ставок на футбол. Правила расчета соответствуют правилам расчета ставок на футбол (см. раздел 6 Правил).

13.10. Ставки на интерактивный хоккей

13.10.1. На матчи интерактивного хоккея (компьютерная игра NHL) принимаются все типы и виды ставок на хоккей. Правила расчета соответствуют правилам расчета ставок на хоккей (см. раздел 7 Правил).

13.11. Ставки на интерактивный баскетбол

13.11.1. На матчи интерактивного баскетбола (компьютерная игра NBA) принимаются все типы и виды ставок на баскетбол. Правила расчета соответствуют правилам расчета ставок на баскетбол (см. раздел 8 Правил).

13.12. Ставки на Rainbow Six Siege

13.12.1. 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.

13.12.2. Матч и карта считаются начавшимися после первого фрага.

Если одна из команд не может продолжить начавшийся матч и ей присуждается техническое поражение, то победителю добавляются недостающие раунды и ставки на матч и карту рассчитываются.

Пример 1:

На первой карте при счете 0:3 по раундам второй команде присуждается техническое поражение. Итоговый результат фиксируется как 2:0 (7:3, 7:0).

Пример 2:

После сыгранной первой карты (7:3) при счете 5:0 первой команде присуждается техническое поражение. Итоговый результат фиксируется как 1:2 (7:3, 5:7, 0:7).

Рассчитываются ставки на первую и вторую карты и матч. Ставки на третью карту подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

Пример 3:

В случае если первая карта не началась, расчет ставок производится в соответствии с пунктом 13.2.7 Правил.

13.12.3. 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 расчета ставки с коэффициентом 1.00.

13.12.4. Ставки на конкретные карты подлежат расчету с коэффициентом 1.00, если на них не было сыграно ни одного раунда.

13.13. Ставки на StarCraft II

13.13.1. В матчах StarCraft II принимаются ставки на победителя карты и на победителя матча.

13.14. Ставки на Rocket League

13.14.1. События Rocket League проводятся в режиме «Случайные бои».

13.14.2. Ставки совершаются с учетом только основного времени (без овертаймов), если не объявлено иное.

13.14.3. Формат матча:

- две команды, 3х3;
- основное время матча – 5 минут;
- режим – «Кар-бол» (футбол).

13.14.4. Команда, забившая большее количество голов в основное время, считается победителем.

13.15. Ставки на Valorant

13.15.1. Тотал фрагов рассчитывается по количеству уничтоженных игроков.

13.15.2. Ставка «Установка спайка» с вариантами «Да» или «Нет». Ставка выиграет, если указанная команда установит спайк в определенном раунде. В случае установки спайка после завершения раунда выиграет ставка «Установка спайка – Нет».

13.15.3. Ставка «Обезвреживание спайка» с вариантами «Да» или «Нет». Ставка выиграет, если произойдет обезвреживание спайка, установленного одной из команд в определенном раунде.

13.15.4. В случае ничьей (12:12) назначается овертайм продолжительностью 2 дополнительных раунда. Победа в овертайме присуждается команде, которая первой выиграет 2 раунда из 2. В случае ничьей (13:13) по окончании овертайма назначаются следующие 2 дополнительных раунда. Расчет ставки производится с учетом всех сыгранных раундов.

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

13.15.6. Если одна из команд по любым причинам не может продолжить игру и ей засчитывается техническое поражение на карте, при этом карта началась, но было сыграно менее 12 раундов, то все ставки, совершенные на карты и матч, подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме ставок на сыгранные позиции.

Если на карте было сыграно более 12 раундов, то ставки на карту подлежат расчету (победившей команде добавляются очки до 13 (если игра была прервана в овертайме, то до 14, 15 и т. д.)). Количество очков проигравшей команды соответствует количеству, зафиксированному на момент остановки карты.

В случае если матч прерван во время игры на первой карте, то ставки, совершенные на фору и тотал карт в матче, подлежат расчету с коэффициентом 1.00, а ставки на победу в матче рассчитываются в обычном порядке.

Время завершения последнего раунда, после которого событие было прервано, считается временем окончания матча, а все ставки, совершенные после этого, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.15.7. В случае если игрок не может сыграть на карте, при этом игра на карте не началась (не было зафиксировано ни одного флага), либо игрок отыграл менее половины (количество проведенных раундов делится на количество сыгранных раундов на карте), то ставки, совершенные на такого игрока, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.15.8. Матч считается начавшимся после первого флага в пистолетном раунде.

13.15.9. Ставки на конкретные карты подлежат расчету с коэффициентом 1.00, если на них не было сыграно ни одного раунда.

13.15.10. 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 расчета ставок с коэффициентом 1.00.

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

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

13.16. Ставки на Deadlock

13.16.1. Формат матча определяется регламентом турнира. Матч может состоять из 1, 2, 3 или 5 игр.

13.16.2. 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 ставки на него подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.16.3. 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 ставки, совершенные на такой матч, расчету с коэффициентом 1.00 не подлежат.

13.16.4. 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 ставки, совершенные на такое событие, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.16.5. Если по любой причине матч не был завершен или был прерван, а позже возобновлен со счетом 0:0, то ставки, совершенные на такой матч, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.16.6. Команда, первой уничтожившая вражеского Покровителя (англ. Patron), объявляется победителем вне зависимости от текущего счета по фрагам.

13.16.7. Ставки «Кто разрушит первого Стража» (англ. Guardian), «Кто разрушит первого Шагохода» (англ. Walker) и «Кто разрушит первую Святыню» (англ. Shrine). Ставки рассчитываются на основании падения первого Стража, первого Шагохода или первой Святыни на карте. Командой, разрушившей первого Стража, Шагохода или Святыню, считается команда, соперник которой первым потеряет Стража, Шагохода или Святыню.

13.16.8. Ставка «Мид-босс». Ставка выиграет, если будет верно указана команда, которая первой уничтожит кристалл, выпадающий после убийства неигрового существа Центральный босс на карте, и заберет его бафф. Если ни одна команда не уничтожит кристалл Центрального босса за игру, то ставки, совершенные на такое событие, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

13.16.9. Ставка «Обе команды уничтожат Мид-босса» с вариантами «Да» или «Нет». Ставка с вариантом «Да» выиграет, если в рамках одной карты кристалл Центрального босса будет уничтожен каждой из команд.

13.16.10. Ставки на тотал фрагов рассчитываются по количеству уничтоженных героев. Убийства крипов, а также убийство героев крипами в текущем счете матча не учитываются.

РАЗДЕЛ 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 ставки рассчитываются по состоянию на момент окончания матча (если сработает таймер ограничения).

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

14.3. Ставки на американский футбол и лакросс совершаются с учетом дополнительного времени (овертайма). В американском футболе в ставках на фамбл учитываются только потерянные фамблы.

14.4. Ставки 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 Правилах, совершаются с учетом только основного времени, если не объявлено иное. В футзале в случае если игрок удаляется за две желтые карточки, то засчитывается одна. Не учитываются карточки, показанные игрокам, не принимавшим участие в матче, 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. При расчете ставки «Вратарь забьет гол» в футзале учитываются только голы вратарей, заявленных в протоколе матча, голы полевых игроков, заменивших вратарей, во внимание не принимаются. В гандболе в случае применения «Правил милосердия» (при отрыве одной из команд в счете на 15 очков после 1-го тайма и далее матч прекращается) ставки рассчитываются согласно результату. Все ставки на гандбол рассчитываются без серии семиметровых, если не

объявлено иное. В ставках 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. Ничья в поединке рассчитывается по результату 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 ставках на победу нокаутом учитываются также и технические нокауты. Если бой объявлен несостоявшимся (no contest) ввиду травмы, дисквалификации одного из бойцов или по другим причинам (включая, но не ограничиваясь такими причинами, как снятие за пассивность, срыв боя из-за беспорядков, погодные условия и т. д.), то ставки, совершенные на такое событие, подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Если один из бойцов между раундами отказался от продолжения боя, то ставки, совершенные в этом перерыве, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

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) ставки, совершенные на роспись, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

boxrec.com

ufcstats.com

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 ставки, совершенные на фору, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

14.5.3. Экстра-раунд, назначенный для выявления победителя, не учитывается при расчете ставок на матч и на статистические показатели.

14.5.4. 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 дополнительной ставкой и рассчитывается отдельно.

14.5.5. Ставки на поединки рассчитываются по официальному результату. Официальным считается результат поединка, объявленный на ринге (единоборства ММА – 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, ставки на событие с участием такого спортсмена расчету с коэффициентом 1.00 не подлежат.

14.5.6. В ставках на тотал минут учитывается чистое время боя.

14.5.7. В случае отмены двух и более поединков ставки, совершенные на всю статистику турнира, и дополнительные ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

14.6. Шахматы

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

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

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

14.6.4. 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 ставки на победителя рассчитываются в соответствии с пунктом 5.5 Правил.

14.6.5. В случае проведения партии «Армагеддон» и ничьей по ее результату, выигрывают ставки, совершенные на шахматиста, игравшего черными фигурами.

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

14.7. Снукер и бильярд

14.7.1. Форa и тотал в снукере и бильярде учитываются по фреймам.

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

14.8. Пул 9 («Девятка»)

14.8.1. Если при разбое не было забито ни одного шара, то сумма шаров считается равной нулю.

14.8.2. Если не забито ни одного шара, то ставка:

- «Забьют четный шар при разбое – Да» – проигрывает;
- «Забьют нечетный шар при разбое – Да» – проигрывает;
- «Забьют четный шар при разбое – Нет» – выигрывает;
- «Забьют нечетный шар при разбое – Нет» – выигрывает.

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

14.8.4. 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.

14.9. Сумо

14.9.1. Расчет ставок на сумо производится в соответствии с правилами расчета ставок на бокс и единоборства.

14.10. Крикет

14.10.1. Расчет ставок на крикет производится в соответствии с официальным результатом, объявленным управляющим органом соответствующего матча или турнира.

14.10.2. В случае если матч прерван и не доигран, ставки на такой матч подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме ставок, исходы которых уже определены.

14.10.3. Различаются следующие типы соревнований по крикету:

- однодневный международный матч (Twenty20, «быстрый матч») – игра длится в среднем три с половиной часа;
- однодневный международный матч (One Day International, ODI) – игра

длится более 8 часов;
– тестовые матчи – игра длится 5 игровых дней с минимальным количеством оверов 90 каждый день для каждой команды.

14.10.4. В случае если официальным результатом матча стала ничья и ставка на «Ничью» не предлагалась, будут учитываться любые средства для определения победителя, например «на вылет» (bowl off), «суперовер» и т. д. («на вылет» и суперовер не учитываются при расчете остальных ставок).

14.10.5. В случае сокращения однодневного матча на 1–20 оверов все ставки на матч остаются в силе и рассчитываются в обычном порядке в соответствии с результатом матча. В случае если матч будет сокращен более чем на 20 оверов, то ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме ставок, исходы которых уже определены.

14.10.6. В случае сокращения матча Twenty20 на 1–5 оверов все ставки на матч остаются в силе и рассчитываются в обычном порядке в соответствии с результатом матча. Если матч будет сокращен более чем на 5 оверов, то ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме ставок, исходы которых уже определены.

14.10.7. Ставка «Лучший бэтсмен команды». Лучшим бэтсменом команды считается игрок, совершивший наибольшее количество ранов. Раны, набранные в суперовере, не учитываются. В случае если два или более игрока совершили равное количество ранов, то расчет ставок производится в соответствии с пунктом 5.5 настоящих Правил.

В случае если бэтсмен выбыл из-за травмы, но впоследствии вернулся в игру, учитывается общее количество ранов, совершенных данным бэтсменом в иннинге *. Если бэтсмен впоследствии не вернулся в игру, окончательным результатом будет считаться тот, который был достигнут на момент выбывания бэтсмена из игры.

* Иннингс – единичный период игры для всей отбивающей команды. В коротких разновидностях крикета для каждой команды разрешено определенное количество оверов за иннингс; как только это количество достигается, иннингс заканчивается вничью, даже если полевая команда не заработала 10 выбываний. В самой престижной и профессиональной разновидности крикета – тестовом крикете, разрешается количество иннингсов не ограничено, поэтому большинство иннингсов обычно заканчиваются после 10 выбываний. По завершении иннингса полевая и

отбивающая команда меняются местами, и начинаются иннингсы для полевой (теперь – отбивающей) команды.

В случае если бэтсмана нет в числе стартовых 11 игроков, ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставки на выбранных, но не отбивших или не вышедших на поле игроков считаются проигранными.

В матчах с ограниченным числом оверов ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, в случае если было невозможно завершить как минимум 50% оверов команды из-за внешних факторов, включая плохую погоду, кроме тех случаев, когда результат был определен на момент завершения иннинга.

Ставки на лучших бэтсменов в тестовых матчах применяются только к первому иннингу каждой команды и подлежат расчету с коэффициентом 1.00, если было сыграно менее 50 оверов, за исключением случаев, когда исходы ставок уже определены.

14.10.8. Ставка «Лучший боулер». Ставки на выбранных, но не отбивших или не вышедших на поле игроков считаются проигранными. В случае если два или более игрока заканчивают турнир с одинаковым количеством калиток, победителем определяется игрок (боулер) по следующим критериям (в порядке приоритетности):

- 1) игрок, сыгравший наименьшее количество матчей;
- 2) игрок, сыгравший наименьшее количество оверов;
- 3) игрок, с наименьшим количеством пропущенных ранов.

В случае если ни один из подающих не возьмет калитку, ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

14.10.9. Ставки на любого игрока, который не входит в стартовый состав из 11 игроков, подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставки на игроков, которые выбраны в стартовый состав, но не бьют по мячу, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

14.10.10. Ставка «Тотал ранов к моменту взятия калитки». Ставка выигрывает, если угаданы указанные условия: взятие калитки и тотал ранов. В случае если калитка не взята, а тотал превысил указанный минимум, ставка проигрывает. В случае если калитка не взята, а тотал ранов превысил указанный максимум, ставка подлежит расчету с коэффициентом 1.00.

14.10.11. Ставка «Гонка до 10 ранов». Ставки остаются в силе, кроме случаев, когда заявленные игроки не отбивают первыми, в этом случае

ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставки остаются в силе независимо от того, кто из перечисленных игроков отбивает первый мяч. В случае если ни один из игроков не заработает 10 ранов, выиграет вариант «Никто не победит». В матчах, на которые повлияла погода (приостановленные из-за погодных условий), если ни один из отбивающих не заработает 10 ранов и ни один из них не будет удален, ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00. В случае если ни один из отбивающих не заработает 10 ранов и оба будут удалены, выиграет вариант «Никто не победит».

14.10.12. Индивидуальный тотал ранов () первые () овера () Б/М.

В случае если выбранное количество оверов не завершено из-за внешних факторов, включая плохую погоду, ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме случаев, когда результат определен.

В случае если продолжительность иннинга меньше выбранного количества оверов (например, команда полностью выбыла в меньшем количестве оверов, чем выбрано, или достигла цели), ставки остаются в силе.

Дополнительные и штрафные раны учитываются при расчете ставок вне зависимости от ситуации, в которой они были произведены.

В тестовом матче, для того чтобы ставки оставались в силе, должно быть сыграно полное количество указанных оверов, за исключением случаев, когда команда полностью выбыла в меньшем количестве оверов, чем выбрано, или достигла цели.

14.10.13. Индивидуальный тотал ранов команды. Ставка подлежит расчету на основе окончательного счета, набранного отбивающей стороной. При объявлении ничьей и проведении дополнительных раундов (суперовера или золотого гола) ставки на исход матча рассчитываются только на основании ранов, набранных в основной части игры. В матчах с ограниченным числом оверов ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, если было невозможно завершить как минимум 80% оверов команды из-за внешних факторов, включая плохую погоду, кроме тех случаев, когда результат был определен на момент завершения иннинга. В тестовых матчах с ничейным исходом ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, если было сыграно менее 60 оверов, за исключением случаев, когда исходы ставок уже определены.

14.10.14. Ставки «Максимальное количество ранов любого игрока», «Игрок, тотал ранов», «Количество ранов игрока». В тестовых матчах

данные ставки рассчитываются по наивысшему результату в иннингах. Раны двух иннингов не суммируются, если не объявлено иное.

14.10.15. Овер, подача, индивидуальный тотал ранов. При расчете ставки «Первый мяч в матче» учитываются только результативные мячи, которые засчитываются отбивающему. Ноу-бол, уайд-бол и другие штрафные не учитываются.

14.10.16. Некоторые виды ставок могут быть рассчитаны только после появления полной росписи события в официальном источнике, что может составить 10–12 часов ожидания.

14.10.17. Ставка «Лучший бэтсмен матча». Лучшим бэтсменом матча считается игрок, совершивший наибольшее количество ранов. Раны, набранные в суперовере, не учитываются. В случае если два и более игрока совершили одинаковое количество ранов, расчет ставок производится в соответствии с пунктом 5.5 настоящих Правил.

В случае если бэтсмен выбыл из-за травмы, но впоследствии вернулся в игру, учитывается общее количество ранов, совершенных данным бэтсменом в иннинге. Если бэтсмен впоследствии не вернулся в игру, окончательным результатом будет считаться тот, который был достигнут на момент выбывания бэтсмена из игры.

В случае если бэтсмена нет в числе стартовых 11 игроков, ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставки на выбранных, но не отбивших или не вышедших на поле игроков считаются проигранными.

В матчах с ограниченным числом оверов ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, в случае если было невозможно завершить как минимум 50% оверов любой из команд из-за внешних факторов, включая плохую погоду, кроме тех случаев, когда результат был определен на момент завершения иннинга.

Ставки на лучших бэтсменов в тестовых матчах применяются только к первому иннингу каждой команды и подлежат расчету с коэффициентом 1.00, если было сыграно менее 50 оверов хотя бы у одной команды, за исключением случаев, когда исходы ставок уже определены.

14.10.18. Ставка «Команда лучшего бэтсмена». При определении команды лучшего бэтсмена учитывается игрок, совершивший наибольшее количество ранов. Раны, набранные в суперовере, не учитываются. В случае если бэтсмены из разных команд совершили одинаковое максимальное количество ранов и ставка «Ничья» не

предлагалась, расчет ставок производится в соответствии с пунктом 5.5 настоящих Правил.

В случае если бэтсмен выбыл из-за травмы, но впоследствии вернулся в игру, учитывается общее количество ранов, совершенных данным бэтсменом в иннингсе. Если бэтсмен впоследствии не вернулся в игру, окончательным результатом будет считаться тот, который был достигнут на момент выбывания бэтсмена из игры.

В случае если бэтсмена нет в числе стартовых 11 игроков, ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00. Ставки на выбранных, но не отбивших или не вышедших на поле игроков считаются проигранными.

В матчах с ограниченным числом оверов все ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00 в случае любых сокращений из-за внешних факторов, кроме тех случаев, когда результат был определен на момент завершения иннингса или команда достигла цели или потеряла все калитки.

Ставки на команду лучшего бэтсмена в тестовых матчах применяются только к первому иннингсу каждой команды, если не указано иное. В случае если какая-либо из сторон по какой-либо причине сыграет меньше отведенного ей количества оверов в своих иннингсах (кроме того, что иннингсы достигли завершения либо объявления Declaration), то все ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме тех случаев, когда результат был определен, при этом ставки остаются в силе, если результат определен до сокращения оверов.

14.10.19. Альтернативные исходы. В данных ставках используется точная система определения исхода по шкале очков:

—	1	очко	—	за	ран;
—	20	очков	—	за	калитку;
—	10	очков	—	за	захват;
— 25 очков — за стампинг.					

Ставки на неучаствующего игрока подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

В матчах One Day обе команды должны провести более 40 оверов, в противном случае ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме ставок, результат которых уже определен.

В матчах Test и First Class при расчете учитывается весь матч. В случае ничьи должны быть сыграны не менее 200 оверов, в противном случае ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме ставок, результат которых уже определен. В матчах Twenty20 должны быть сыграны все запланированные 20 оверов, а также получен результат из официальных источников, за исключением случаев, когда исход матча уже определен. В матчах Gold League должны быть сыграны все запланированные оверы или выбиты 5 калиток.

Начисление очков:

- разбитие калитки прямым попаданием боулера – удаление бэтсмена;
- неотбитие бэтсменом мяча после броска боулера и поимка (непоимка) мяча уикет-кипером – бэтсмену 0 очков;
- после отбития мяча бэтсменом при поимке мяча филдерами, уикет-кипером без касания поля – удаление бэтсмена;
- после отбития мяча бэтсменом и касания мячом поля, в случае нахождения бэтсмена или нон-бэтсмена не в кризе (территории) бэтсмена или нон-бэтсмена, – удаление бэтсмена за сломанную калитку.

При отбитии мяча бэтсменом в зоны:

- А – 0 очков;
- В, С (до середины поля) – 1 очко;
- В, С (после середины поля до зоны D) – 2 очка;
- D (без касания поля) – 6 очков, с касанием поля – 4 очка.

В случае попадания мяча сначала в зону В, С за серединой поля – 2 очка, а затем в зону D – 1 очко, всего начисляются 3 очка. В случае если мяч попадает в зону В, С до середины поля – 1 очко, а затем в зону В, С после середины поля – всего в сумме начисляются 2 очка.

Деад-бол (бросок мяча до средней линии, включая линию) – 0 очков, идет повторение броска. При повторном деад-боле – 5 очков бэтсмену.

Физическая помеха бэтсмену – 5 очков бэтсмену.

Гуд-бол (бросок мяча через зону бэтсмена, без касания бэтсмена) – 0 очков.

Вайд-бол (мяч проходит вне зоны либо пересекает линию зоны бэтсмена) – 2 очка бэтсмену.

Лег-бай (попадание мяча в тело бэтсмена) – 0 очков, в этом случае игра продолжается. В случае если бэтсмен и нон-бэтсмен поменялись местами – 1 очко.

Ноу-бол (заступ боулера за линию подачи, прямая подача мяча выше калитки, не касаясь земли, бросок мяча с отскоком от поля выше плеча, бросок мяча вне питча) – 2 очка бэтсмену.

Команда (название) избежит фоллоу-она. Требуется определить, может ли быть объявлен фоллоу-он команде, отбивающей второй, независимо от того, проводится ли он или нет. Ставки остаются в силе, если обе команды завершили первый иннингс (включая объявления), в противном случае ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

Cyber Indian League 22

Матчи состоят из 1 иннингса, максимум 20 оверов у каждой команды. В овере 6 подач.

В начале матча проводится жеребьевка. Команда, выигравшая жеребьевку, выбирает, будет ли она первой подавать (bowl) или отбивать (bat).

Команда, отбивающая первой, набирает раны в течение полных 20 оверов или до того момента, пока не будет выбито 10 калиток. Другая команда в своей половине иннингса играет до тех пор, пока не наберет больше ранов, чем команда, набравшая очки в первой половине иннингса, или пока не закончатся все ее 20 оверов по 6 подач или также не будут выбиты 10 калиток.

Победившей считается команда, набравшая большее количество ранов. Если обе команды набрали одинаковое количество ранов, то играется суперовер. В этом случае победителем будет считаться команда, которая набрала больше очков в суперовере.

14.10.20. Расчет ставок

Победитель в матче определяется с учетом суперовера.

«Овер, индивидуальный тотал ранов» – расчет производится по количеству ранов, набранных командами с учетом дополнительных очков (extras). В случае если овер не состоялся, ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

«Будет ли взята калитка в овере», «Будет ли штрафное очко в овере» – расчет производится по результатам овера. В случае если овер не состоялся, ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

«Тотал», «Индивидуальный тотал», «Индивидуальный тотал ранов» – расчет производится по количеству ранов, набранных командами с учетом дополнительных очков (extras), без учета суперовера.

«Кто больше потеряет калиток», «Тотал калиток», «Командный тотал потерянных калиток» – расчет производится по количеству калиток без учета суперовера.

«Будет суперовер», «Победитель в суперовере» – в случае если суперовера не было, ставки считаются проигранными.

14.11.

Гольф

14.11.1. В случае если гольфист не занял место в турнире (на официальном сайте турнира вместо занятого места указано Cut), то ставки «Финишная позиция», совершенные на такого гольфиста, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

14.12.

Кабадди

14.12.1. Все ставки принимаются на основное время (40 минут основного времени без учета дополнительного), если не объявлено иное. Если матч не доигран, ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме ставок, исходы которых уже определены.

14.12.2. Ставки на половину матча. В случае если половина матча не доиграна, то ставки на такой матч подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме ставок, исходы которых уже определены. Дополнительное время не учитывается.

14.12.3. Дополнительное время учитывается в ставке «Выиграет с учетом дополнительного времени (Golden Raid)».

14.12.4. В случае изменения места проведения матча или переноса матча на поле команды-соперника ставки остаются в силе при условии сохранения командой-хозяином своего статуса.

14.12.5. В случае переноса матча на 48 или более часов все ставки на такой матч подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

14.13. Плавание на открытой воде, нокаут-спринт на 3 км. В случае выбывания спортсменов на разных стадиях соревнования при расчете ставок приоритет отдается стадии, до которой дошел спортсмен. Если спортсмены выбыли на одной стадии, то выше считается спортсмен, показавший лучшее время на стадии выбывания.

14.14. Лошадиные скачки

14.14.1. Ставки совершаются исключительно на номер лошади. Клички лошадей и номера стойл носят информативный характер, и ставки на них не совершаются.

14.14.2. Если лошадь не участвовала в забеге, то все ставки, в которых указана такая лошадь, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

14.14.3. В случае отмены или переноса забега, а также в случае если на его начало останется только одна лошадь, ставки на данный забег подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

14.14.4. В случае объявления по завершении забега процедуры взвешивания лошадей, в результате которой исход забега пересматривается, производится расчет ставок с учетом окончательных итогов забега, опубликованных в официальных источниках информации.

14.14.5. Для расчета ставок на то, какая из двух лошадей финиширует первой, хотя бы одна из них должна закончить забег. Ставки подлежат расчету с коэффициентом 1.00 в следующих случаях:

- а) ни одна из лошадей не закончила забег;
- б) хотя бы одна из лошадей не вышла на старт;
- в) обе лошади финишировали одновременно.

14.15. Собачьи бега

14.15.1. Ставки совершаются на номера боксов, клички собак носят информативный характер, то есть замена собак в рамках одного бокса не является основанием для перерасчета ставок.

14.15.2. Если бокс становится неактивным до начала забега, то есть ни одна собака не будет выбегать из данного бокса, все ставки на данный бокс подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

14.15.3. Если забег завершился одновременным финишем, то результатом считается победа всех одновременно финишировавших участников. В случае если забег будет объявлен отмененным, все ставки на данный забег подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

РАЗДЕЛ 15. ЧЕМПИОНАТЫ МИРА И ЕВРОПЫ ПО ФУТБОЛУ. 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. Большее 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 меньшее количество проведенных на поле минут.

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

Критерии определения лучшего ассистента турнира или сборной при равенстве голевых передач:

15.2.1. Большее количество голевых передач, отданных на более поздней стадии (например, в финале, полуфинале и т. д.).

15.2.2. Если по пункту 15.2.1 – равенство, преимущество получает тот, у кого будет меньшее количество проведенных на поле минут.

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

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

Расчет данной ставки производится по следующим критериям (в порядке убывания значимости критерия для расчета):

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

В случае равенства данных критериев между сравниваемыми командами, ставки, совершенные на команды, подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

15.5. Ставка «Лучшая команда [страна]» (например, «Лучшая команда Европы (UEFA)»). Данная ставка рассчитывается в соответствии с пунктом 15.4 настоящих Правил.

15.6. Олимпийские игры

Ставки 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.

15.7. В олимпийских видах единоборств оба спортсмена, победившие в поединке за бронзовую медаль, считаются занявшими третье место. В олимпийском боксе спортсменами, занявшими третье место, считаются оба спортсмена, проигравшие в полуфиналах.

РАЗДЕЛ 16. СТАВКИ НА ПРОЧИЕ СОБЫТИЯ

16.1. Ставки на трансферы

16.1.1. Предлагаются следующие виды ставок:

- на клуб, в который перейдет игрок;
- на игроков, которые могут перейти в клуб;
- на тренерский трансфер;
- на срок перехода (до конца трансферного окна, до определенного года и т. д.).

16.2. Ставки на ТВ-шоу

16.2.1. При изменении итога игры или голосования (ведущих, участников и т. д.) при расчете ставок учитываются первоначальные результаты. Первоначальными результатами считаются результаты, которые были озвучены в эфире шоу.

16.3. Ставки на телевизионную игру «Что? Где? Когда?»

В случае проведения «Решающего раунда» счет игры фиксируется 6:0 в пользу победителя.

По результату 6:0 рассчитываются ставки на победу в игре, фору и тотал.

Ставки на промежуточные результаты игры (последовательность выигрыша раундов, счет после 3 раундов и т. п.) рассчитываются на основании фактически сыгранных раундов.

Примечание. «Правильный ответ» – ответы на все вопросы, в том числе заданные в раундах «Блиц» и «Суперблиц». В раунде «Блиц» набранное очко присуждается тому, кто правильно ответил на последний вопрос.

16.4. Ставки на шоу GAZLIVE

GAZLIVE – YouTube-шоу, в котором известные личности отвечают на вопросы зрителей. Ставки принимаются на количество просмотров каждого выпуска шоу.

Расчет ставок осуществляется через 7 дней с момента публикации выпуска шоу на официальном источнике в 12:00.

16.5. Ставки на конкурс «Евровидение»

16.5.1. Предлагаются следующие виды ставок:

- на выход в финал и на победу по итогам конкурса;
- на место, которое займет представитель страны в финале по итогам конкурса.

16.5.2. В ставке «Кто выше» нужно указать участника, который в финале займет более высокое место по итогам конкурса. В случае равенства очков расчет ставок производится с коэффициентом 1.00.

16.6. Ставки на премии

16.6.1. Предлагаются следующие виды ставок:

- на лауреатов Нобелевской премии;
- на лауреатов кинопремий («Оскар», «Золотой глобус», «Сезар», «Ника» и т. д.);
- на лауреатов музыкальных премий («Грэмми», American Music Awards, BRIT Awards и т. д.).

16.7. Ставки на лотереи

16.7.1. В ставках на определение четности шар с номером 0 (ноль) считается четным.

16.7.2. В ставках на определение кратности шар с номером 0 (ноль) считается кратным любому числу.

16.7.3. Если в лотерее предусмотрены бонусные шары, то они учитываются при расчете ставок.

16.7.4. Все ставки рассчитываются по результату основного розыгрыша, если не оговорено иное.

16.7.5. В лотереях типа «Топ-3» основным розыгрышем считается второй тур.

16.7.6. В лотереях типа «КЕНО-Спортлото» основным розыгрышем считается второй тур.

16.7.7. В случае переноса розыгрыша тиража более чем на 12 часов от официально объявленного времени розыгрыша, все ставки на данный тираж подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

16.8. Ставки на BetGames

16.8.1. Игры BetGames (ставки на шары) – игры, проходящие в режиме реального времени в студиях, организованных компанией BetGames, и транслируемые посредством сети Интернет.

16.8.2. Ставки совершаются на различные игры, в которых Участник выбирает исход (цвет, номер, очередность и т. д.) выпавших шаров в соответствии с правилами игры. Расчет ставок в разделе «ТВ-игры» производится в соответствии с правилами расчета ставок на спортивные события.

16.8.3. Минимальные и максимальные суммы ставок и выплат определяются Организатором.

16.8.4. Сбои во время видеотрансляций не являются основанием для расчета ставок с коэффициентом 1.00 в случае, если событие состоялось и его результат представлен в разделе «Результаты».

Окончательное решение в спорных ситуациях принимает Организатор.

16.8.5. Типы и виды ставок, а также правила и правила расчета каждой игры доступны в разделе «ТВ-игры» в соответствующих разделах игр, а также во вкладке «Как играть?».

16.8.6. Если тираж не состоялся по техническим причинам (не выкатились все шарики, в ходе проведения тиража испортилась игровая машина, не состоялась запись тиража, видеозаписи нет в архиве), по всем принятым ставкам осуществляется расчет ставки с коэффициентом 1.00.

16.8.7. Если по техническим причинам Участник не мог видеть видео (пропал доступ к Интернету, отключение электричества и т. д.), но запись тиража имеется в архиве на интернет-странице www.betgames.tv, то такой тираж считается состоявшимся.

16.8.8. Ставки на Lucky 5

Участник может совершать ставки на очередность, четность и количество выпавших шариков определенного цвета, сумму чисел выпавших шариков, выпадет или не выпадет шарик с определенным номером, шариков каких цветов выпадет больше, количество выпавших шариков определенного цвета и т. д. Полный список событий, на которые Участник может совершить ставку, приведен на сайте Организатора.

В списке ставок на игру Lucky 5 номер каждого тиража состоит из 11 (одиннадцати) цифр и начинается на цифру 5.

16.8.9. Ставки на Lucky 6

Участник может совершать ставки на шарик с определенным номером в определенной зоне (А, В, С), сумму номеров шариков в определенной зоне (А, В, С), количество выпавших шариков с определенным номером и т. д.

16.8.10. Ставки на Lucky 7

Участник может совершать ставки на очередность, четность и количество выпавших шариков определенного цвета, сумму чисел как всех выпавших шариков, так и шариков определенного цвета, выпадет или не выпадет шарик с определенным номером, количество выпавших

шариков определенного цвета и т. д. Полный список событий, на которые Участник может совершить ставку, приведен на сайте Организатора.

Номер каждого тиража игры Lucky 7 состоит из 11 (одиннадцати) цифр и начинается на цифру 7.

16.9. Ставки на «БетБол»

16.9.1. «БетБол» – игра, целью которой является совершение ставки на предложенные исходы. По результатам проведения розыгрыша в случае верного указания исхода выплачивается выигрыш.

16.9.2. Основные термины и определения

Событие «БетБол» – выпадение случайным образом из лототрона шара, имеющего определенные номер и цвет.

Результат события – номер и цвет выигрышного шара.

Ролл – определение выигрышного шара.

Лототрон – механическое устройство, в которое помещаются шары для дальнейшего перемешивания. В процессе ролла извлекается выигрышный шар.

16.9.3. Каждый ролл проводится в режиме реального времени и транслируется посредством сети Интернет ежедневно с 10:05 до 23:45.

Ежедневная нумерация роллов начинается с единицы.

Каждый ролл имеет дату проведения и порядковый номер.

Результаты событий представлены в разделе «Результаты».

Минимальные и максимальные суммы ставок и выплат определяются Организатором.

16.10. Ставки на TVBET

16.10.1. Игры TVBET – игры, проходящие в режиме реального времени в студиях, организованных компанией TVBET, и транслируемые посредством сети Интернет.

16.10.2. Игровой процесс и режим видеотрансляций игр TVBET:

Все розыгрыши каждой из игр TVBET оформляются отдельными тиражами, каждый из которых имеет уникальный номер.

Для увеличения коэффициента ставки можно формировать ставку типа «экспресс» из ставок разных тиражей как в рамках одной игры, так и в рамках других представленных игр.

Если событие состоялось и его результат представлен на официальном сайте компании TVBET, то сбой во время видеотрансляции такого события не является основанием для расчета ставок с коэффициентом 1.00.

Минимальные и максимальные суммы ставок и выплат определяются Организатором.

16.10.3. Игра «TVBET: Кено»

В игре «TVBET: Кено» (20 шаров из 80) ставки совершаются на:

- тотал первых пяти номеров шаров;
- номер первого шара;
- тотал чисел всех шаров;
- номер последнего шара и т. д.

Полный список исходов, на которые Участник может совершить ставку, приведен на сайте Организатора.

16.10.4. Игра «TVBET: 7Бет»

В игре «TVBET: 7Бет» (7 шаров из 42) ставки совершаются на:

- номера шаров;
- цвет шаров;
- порядок выпадения цвета;
- тотал по всем шарам;
- тотал по цвету шаров и т. д.

Полный список исходов, на которые Участник может совершить ставку, приведен на сайте Организатора.

16.10.5. Игра «TVBET: 5Бет»

В игре «TVBET: 5Бет» (5 шаров из 36) ставки совершаются на:

- номера шаров;
- цвет шаров;
- порядок выпадения цвета;

- тотал по всем шарам;
- тотал по цвету шаров и т. д.

Полный список исходов, на которые Участник может совершить ставку, приведен на сайте Организатора.

16.10.6. Игра «TVBET: Лаки6»

В игре «TVBET: Лаки6» (35 шаров из 48) ставки совершаются на:

- порядок выпадения шаров;
- цвет шаров;
- четность номера шара;
- нечетность номера шара и т. д.

Полный список исходов, на которые Участник может совершить ставку, приведен на сайте Организатора.

16.10.7. Игра «TVBET: ФрутРейс»

В игре «TVBET: ФрутРейс» ставки совершаются на количество совпадений выпавших шаров с пиктограммами на боковой стойке. Выигрыш выплачивается при 4 или более совпадениях или в случае совпадения одного оранжевого шара (цифра 7).

16.11. Ставки на лотереи LiW

16.11.1. Общие положения

16.11.2. Лотереи LottoInstantWin (LiW) – предстоящие неспортивные события с заведомо неизвестным результатом, которые проводятся в режиме реального времени и транслируются онлайн в четырех студиях.

16.11.3. Выпадающий из барабана шар проходит через специальный сектор (точку сканирования), в котором осуществляется определение его номера. Количество шаров, их номера или цвета, необходимые для составления выигрышной комбинации, определяются правилами конкретной игры и зависят от вида ставки.

16.11.4. Выигрышная комбинация – комбинация шаров, выпавших из барабана в финале розыгрыша. В зависимости от сделанной ставки и правил игры, при частичном или полном совпадении шаров, указанных в ставке, с выигрышной комбинацией такая ставка выигрывает.

16.11.5. Системная ставка – ставка, содержащая ставки на несколько номеров. Максимальное количество номеров в такой ставке – 15. Системная ставка выиграет при совпадении хотя бы одной комбинации.

16.11.6. Совершение системных ставок предусмотрено в следующих играх: «Счастливая 6 (35 из 48)», «5 из 48», «7 из 48», «5 из 20», «10 из 20», «5 из 80», «10 из 80», «20 из 80», «30 из 80», «40 из 80», «50 из 80».

16.11.7. Результаты всех проведенных розыгрышей представлены в разделе «ЛОТЕРЕИ» – «Результаты».

16.11.8. Шаблон ставки – опция, позволяющая задать сумму ставки, которая по умолчанию будет отображаться в окне для введения суммы ставки над кнопкой «Поставить».

16.11.9. Организатор не несет ответственности за любые возможные нарушения и/или сетевые перегрузки, вызванные нестабильной работой сетевого соединения, что может приводить к транслированию розыгрышей с запаздыванием, а также с полным или частичным искажением изображения.

16.11.10. Розыгрыш признается несостоявшимся и Организатор производит расчет ставок с коэффициентом 1.00 в следующих случаях:

- первый шар выпал в момент, когда не все шары находились в барабане;
- выбранный шар выпал с транспортера до достижения точки сканирования.

16.11.11. В случаях, не описанных в пункте 16.11.10 настоящих Правил, решение о признании розыгрышей несостоявшимися принимает Организатор в течение 1 (одного) часа.

16.11.12. В случае признания розыгрыша несостоявшимся в соответствии с положением пункта 16.11.10, все завершенные игры на момент признания розыгрыша недействительным считаются состоявшимися и ставки на них не подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

16.11.13. Все розыгрыши, прерванные по техническим причинам и не связанные с ситуациями, перечисленными в пунктах 16.11.10 и 16.11.11 настоящих Правил, возобновляются после устранения причины, вызвавшей остановку розыгрыша.

16.11.14. В случае признания розыгрыша несостоявшимся все ставки на него подлежат расчету с коэффициентом 1.00.

16.11.15. Максимальная выплата – лимит выплаты по ставке, который заранее указан Организатором в соответствующем разделе каждой игры.

16.11.16. В случае если выигрыш превысит лимит выплаты, выигрыш выплачивается в размере, не превышающем максимальную выплату, указанную Организатором.

16.11.17. Правила расчета по играм

16.11.18. В Студии 1 проводятся следующие игры:

- «Счастливая 6 (35 из 48)»;
- «5 из 48»;
- «7 из 48».

16.11.19. «Счастливая 6 (35 из 48)»:

Выпадает 35 из 48 номеров в барабане.

Выбор от 6 до 15 номеров.

Выигрыш при совпадении 6 из выбранных номеров с выпавшими. Сумма выигрыша зависит от очередности выпадения 6-го шара из 35 шаров. Чем раньше выпадут все указанные в ставке 6 шаров, тем выше коэффициент выигрыша.

Коэффициенты «Счастливая 6 (35 из 48)»:

- 100.000 – 6 номеров, угаданных на первых 6 выпавших шарах;
- 1.00 – 6 номеров, последний из которых угадан на 35-м выпавшем шаре.

Системная ставка «Счастливой 6 (35 из 48)» выиграет, если в ней совпадает хотя бы одна комбинация (минимум 6 номеров).

16.11.20. Все ставки, сделанные в игре «Счастливая 6 (35 из 48)», участвуют в розыгрыше джекпота (Extra Win). При совпадении 6 номеров в ставке с последними 6 номерами в розыгрыше выплачивается джекпот. В случае нескольких выигравших ставок сумма джекпота распределяется между такими ставками.

16.11.21. «5 из 48»:

Выпадает 5 из 48 номеров в барабане.

Выбор от 1 до 5 номеров.

Выигрыш при совпадении всех выбранных в ставке номеров с выпавшими.

16.11.22. «7 из 48»:

Выпадает 7 из 48 номеров в барабане.

Выбор от 1 до 5 номеров.

Выигрыш при совпадении всех выбранных в ставке номеров с выпавшими.

16.11.23. В Специальной студии 1 предлагаются дополнительные ставки в следующих играх:

- а) цвет первого выпавшего шара (в игре «5 из 48») – один из восьми предложенных цветов;
- б) номер первого выпавшего шара (в игре «5 из 48») – «Больше» или «Меньше» предложенного номера;
- в) сумма первых 5 шаров (в игре «5 из 48») – «Больше» или «Меньше» указанной в ставке;
- г) сумма первых 5 шаров (в игре «5 из 48») – «Четное» или «Нечетное» число;
- д) выпадет полных наборов шаров одного цвета (в игре «35 из 48») – «0» (полных наборов не выпадет), «1», «2», «3» или «4+» (четыре или больше).

16.11.24. В Студии 2 проводятся следующие игры:

- «5 из 20»;
- «10 из 20».

16.11.25. «5 из 20»:

Выпадают 5 из 20 номеров в барабане.

Выбор от 1 до 5 номеров.

Выигрыш при совпадении всех выбранных в ставке номеров с выпавшими.

16.11.26. «10 из 20»:

Выпадают 10 из 20 номеров в барабане.

Выбор от 1 до 8 номеров.

Выигрыш при совпадении всех выбранных в ставке номеров с выпавшими.

16.11.27. В Специальной студии 2 предлагаются дополнительные ставки в следующих играх:

- а) цвет первого выпавшего шара (в игре «5 из 20») – один из четырех предложенных цветов;
- б) номер первого выпавшего шара (в игре «5 из 20») – «Больше» или «Меньше» предложенного номера;
- в) сумма первых 5 шаров (в игре «5 из 20») – «Больше» или «Меньше» указанной в ставке;
- г) первые 5 шаров (в игре «5 из 20») – «Четное» или «Нечетное» число;
- д) сумма выпавших шаров (в игре «10 из 20») – «Больше», «Равна» или «Меньше» указанной в ставке.

16.11.28. В Студии 3 проводится игра «1 из 37».

Выпадает 1 из 37 номеров в барабане.

Нумерация шаров от 0 до 36.

В игре «1 из 37» предлагаются следующие виды ставок:

- а) цвет выпавшего шара – один из восьми предложенных цветов;
- б) номер выпавшего шара – «Меньше», «Равен» или «Больше» указанного в ставке номера;
- в) диапазон чисел, в котором окажется номер выпавшего шара.

Предусмотрены следующие диапазоны:

- номер шара в диапазоне от 1 до 12 или от 1 до 18;
- номер шара в диапазоне от 13 до 24;
- номер шара в диапазоне от 25 до 36 или от 19 до 36.

Любые ставки на цвет выпавшего шара, а также на диапазон чисел, в котором окажется номер выпавшего шара, проигрывают, если выпадет шар с номером «0» (зеро).

16.11.29. В Студии 4 проводятся следующие игры:

- «Кено 5 из 80»;
- «Кено 10 из 80»;
- «Кено 20 из 80»;
- «5 из 80»;
- «10 из 80»;
- «20 из 80»;
- «30 из 80»;
- «40 из 80»;
- «50 из 80».

16.11.30. «Кено 5 из 80»:

- выпадают 5 из 80 номеров в барабане;
- выбор 5 номеров;
- сумма выигрыша зависит от количества номеров в ставке, совпавших с выпавшими.

16.11.31. «Кено 10 из 80»:

- выпадают 10 из 80 номеров в барабане;
- выбор 10 номеров;
- сумма выигрыша зависит от количества номеров в ставке, совпавших с выпавшими.

16.11.32. «Кено 20 из 80»:

- выпадают 20 из 80 номеров в барабане;
- выбор 10 номеров;
- сумма выигрыша зависит от количества номеров в ставке, совпавших с выпавшими.

16.11.33. «5 из 80»:

- выпадают 5 из 80 номеров в барабане;
- выбор от 1 до 5 номеров;
- выигрыш при совпадении всех выбранных в ставке номеров с выпавшими.

16.11.34. «10 из 80»:

- выпадают 10 из 80 номеров в барабане;
- выбор от 1 до 8 номеров;

– выигрыш при совпадении всех выбранных в ставке номеров с выпавшими.

16.11.35. «20 из 80»:

- выпадают 20 из 80 номеров в барабане;
- выбор от 1 до 8 номеров;
- выигрыш при совпадении всех выбранных в ставке номеров с выпавшими.

16.11.36. «30 из 80»:

- выпадают 30 из 80 номеров в барабане;
- выбор от 1 до 8 номеров;
- выигрыш при совпадении всех выбранных в ставке номеров с выпавшими.

16.11.37. «40 из 80»:

- выпадают 40 из 80 номеров в барабане;
- выбор от 1 до 8 номеров;
- выигрыш при совпадении всех выбранных в ставке номеров с выпавшими.

16.11.38. «50 из 80»:

- выпадают 50 из 80 номеров в барабане;
- выбор от 1 до 8 номеров;
- выигрыш при совпадении всех выбранных в ставке номеров с выпавшими.

РАЗДЕЛ 17. ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ ИГРОВОГО СЧЕТА, ИДЕНТИФИКАЦИИ ПОСЕТИТЕЛЯ ВИЗ И АУТЕНТИФИКАЦИИ УЧАСТНИКА АЗАРТНОЙ ИГРЫ

17.1. Для участия в азартной игре посредством глобальной компьютерной сети Интернет посетитель регистрирует в ВИЗ игровой счет по адресу fonbet.by. Организатор не рекомендует двум или нескольким посетителям ВИЗ проходить процедуру регистрации и совершать ставки с одного IP-адреса, с одного компьютера или из одной локальной сети во избежание возникновения конфликтных ситуаций. В таких случаях необходимо заранее согласовать с Организатором возможность участия в азартной игре с объяснением причин.

17.2. Для регистрации игрового счета необходимо предоставить Организатору:

- копию документа, удостоверяющего личность, в электронном виде;
- адрес электронной почты.

17.3. Подтвердив регистрацию игрового счета, Участник дает полное согласие на получение уведомлений, рекламной и иной информации путем рассылки писем и SMS-сообщений на электронную почту и мобильный номер телефона, указанные при регистрации. При этом Участник вправе требовать незамедлительного прекращения рассылки путем направления соответствующего сообщения в контактный центр Организатора.

17.4. После регистрации игрового счета Организатор создает Личный кабинет Участника и предоставляет к нему доступ посетителю ВИЗ.

17.5. В Личном кабинете Участника отображаются:

- уникальный номер игрового счета;
- баланс игрового счета;
- дата и время каждого пополнения игрового счета;
- ставки Участника;
- история ставок, совершенных Участником (дата и время совершения ставки, сумма ставки, ее тип, раздел, в котором она совершена (Прематч или Лайв), результат события, на которое принята ставка в азартной игре);
- выигрыши (возвращенные несыгравшие ставки), подлежащие перечислению (переводу) Участнику;
- выигрыши (возвращенные несыгравшие ставки), перечисленные (переведенные) Участнику;
- информация о приостановлении, неосуществлении, блокировании перечисления (перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- бонусы, предоставленные Организатором;
- заявления (запросы) Участника о перечислении (переводе) выигрыша (возврате несыгравших ставок);
- сведения об осуществлении (неосуществлении) перечисления (перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок) по результатам проведения экспертизы (исследования) в целях установления фактов использования Участником программного обеспечения и/или технических устройств либо иных средств, которые запрещены Организатором для использования;

– информация о последнем посещении виртуального игорного заведения Участником.

17.6. Организатор проводит идентификацию личности посетителя ВИЗ Организатора в целях подтверждения:

- достоверности предоставленных им данных, в том числе персональных;
- достижения им 21-летнего возраста;
- отсутствия сведений о нем в Перечне;
- наличия (отсутствия) запрета на его участие в азартной игре по основаниям, предусмотренным в соответствии с действующим законодательством Республики Беларусь в сфере игорного бизнеса.

Идентификация личности посетителя ВИЗ также может проводиться в следующих случаях:

- приема и регистрации ставок;
- пополнения (снятия) денежных средств игрового счета;
- проверки соответствия паспортных данных персональным данным, предоставленным посетителем ВИЗ при регистрации игрового счета;
- длительного неиспользования (более 3 месяцев) игрового счета Участником.

Идентификация проводится на основании копии документа, удостоверяющего личность, в электронном виде, а также данных, предоставленных посетителем ВИЗ по адресу fonbet.by.

В случае изменения данных документа, удостоверяющего личность (получения нового документа), Участник обязан самостоятельно уведомить об этом Организатора в течение 3 (трех) календарных дней с момента изменения таких данных (получения нового документа) путем предоставления Организатору скан-копии (фото) документа, удостоверяющего личность, для повторной идентификации.

Идентификация посетителя ВИЗ при его последующем доступе к сайту Организатора и игровому счету (аутентификация) производится с использованием логина и пароля доступа, зафиксированных Организатором при регистрации физического лица в качестве Участника (или иного пароля, если Участник сменил его после регистрации на сайте Организатора).

РАЗДЕЛ 18. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ СПОРОВ

18.1. Участник несет ответственность за достоверность информации, указанной при регистрации игрового счета. Организатор блокирует Участника, возвращает ставки, отменяет Бонусы, если предоставлены неверные данные или игровой счет создается неоднократно с использованием одного и того же IP-адреса. Остаток на счете Участника подлежит возврату после завершения разбирательства.

18.2. Организатор не рассматривает претензии Участников относительно корректности транслитерации в кириллицу с иностранных языков названий команд и фамилий спортсменов.

18.3. Организатор очень серьезно относится к договорным матчам и к вопросу честности в спорте. Организатор активно сотрудничает и обменивается информацией с независимыми спортивными ассоциациями для обеспечения честности букмекерской онлайн-игры и поддержания положительной репутации спортивных соревнований.

18.4. Все споры и разногласия, которые могут возникнуть в связи с совершенными ставками, решаются представлением спорящими сторонами документально подтвержденных фактов.

18.5. В спорных ситуациях, не имевших прецедента, окончательное решение принимается Организатором.

18.6. При невозможности решить споры или разногласия путем переговоров, они решаются в соответствии с законодательством Республики Беларусь. Судебные споры подлежат рассмотрению в суде по месту нахождения Организатора.

18.7. Организатор обязуется не разглашать данные игрового счета Участника и не несет ответственности за последствия, вызванные передачей Участником своих личных данных и пароля к игровому счету третьим лицам.

18.8. Участник вправе обратиться к Организатору по спорным вопросам, направив письмо на почтовый адрес 220030, а/я 126, город Минск. Организатор рассматривает поступившее обращение в течение 15 (пятнадцати) календарных дней со дня, следующего за днем направления такого обращения.

РАЗДЕЛ 19. ПОРЯДОК РАСЧЕТА. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ БУКМЕКЕРСКОЙ ОНЛАЙН-ИГРЫ (ПОРЯДОК ПРИЕМА СТАВОК). ПОРЯДОК ПЕРЕЧИСЛЕНИЯ (ПЕРЕВОДА,

ПЕРЕДАЧИ) ВЫИГРЫШЕЙ (ВОЗВРАТА НЕСЫГРАВШИХ СТАВОК)

19.1. Денежные средства (электронные деньги), перечисленные (переведенные) Организатору, отражаются на игровом счете Участника как баланс игрового счета. При совершении Участником ставки баланс игрового счета уменьшается на сумму такой ставки. При выигрыше (возврате несыгравших ставок) Участника баланс игрового счета увеличивается на сумму выигрыша (возвращенных несыгравших ставок). При положительном балансе своего игрового счета Участник может совершать ставки. Ставка считается принятой после списания суммы ставки с игрового счета Участника. Совершение ставки является подтверждением того, что Участник ознакомлен с Правилами.

19.2. Ставка с момента ее регистрации с применением СККС считается действительной в соответствии с условиями, определяемыми Правилами. После нажатия Участником кнопки «Сделать ставку» появляется окно с сообщением «Ваша ставка принята», и ставка Участника считается совершенной. Если это сообщение не появилось или была потеряна связь с сайтом во время совершения ставки, Участник должен проверить свою историю ставок или обратиться к Организатору для подтверждения совершения ставки. Если в процессе приема ставки после нажатия Участником кнопки «Сделать ставку» коэффициент изменится в большую сторону по отношению к тому, который был представлен в окне браузера, ставка принимается по большему коэффициенту без дополнительных сообщений Участнику.

Для удобства Организатор предоставляет возможность совершать ставки в один клик, однако не несет ответственности за возможные убытки, причиненные вследствие любого некорректного использования этой функции, преднамеренно или случайно.

19.3. Если введенная сумма ставки превышает максимальную ставку, то при нажатии кнопки «Сделать ставку» на странице появляется сообщение о максимальной сумме ставки на данный исход.

19.4. Все последние результаты и/или время матча, отображаемые по ходу события (онлайн), носят справочный характер.

19.5. Прием ставки осуществляется Организатором после проведения проверки посредством СККС сведений о физическом лице на предмет наличия его в Перечне. Прием ставок электронными деньгами осуществляется Организатором при условии идентификации владельца

электронного кошелька. Информация о ставке, принятой Организатором, отображается в Личном кабинете Участника.

19.6. Перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) производится в случае совпадения результата события со ставкой, совершенной Участником.

19.7. Организатор перечисляет (переводит) выигрыш (возвращает несыгравшие ставки) Участнику денежными средствами или электронными деньгами.

19.8. Перечисление Участнику выигрыша (возврат несыгравших ставок) в безналичном порядке осуществляется на текущий (расчетный) или иной банковский счет, с которого Участником перечислялись денежные средства, необходимые для участия в азартной игре, за исключением случая, когда по независящим от Организатора азартной игры и/или Участника причинам (ликвидации банка, истечения срока действия банковской платежной карты и иным) выигрыш (возврат несыгравших ставок) может перечисляться (переводиться, передаваться) в ином порядке по решению Организатора азартной игры, согласованному с Участником.

19.9. В решении Организатора азартной игры о перечислении (переводе) выигрыша (возврате несыгравших ставок) в ином порядке указывается причина, послужившая основанием для принятия такого решения.

19.10. О невозможности перечисления выигрыша (возврата несыгравших ставок) на текущий (расчетный) или иной банковский счет, с которого Участником перечислялись денежные средства, необходимые для участия в азартной игре, Организатор уведомляет Участника посредством направления ему электронного сообщения в Личный кабинет.

19.11. После уведомления Участника о невозможности перечисления выигрыша (возврата несыгравших ставок) на текущий (расчетный) или иной банковский счет, с которого Участником перечислялись денежные средства, необходимые для участия в азартной игре, перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) осуществляется:

19.11.1. На банковский счет Участника, указанный в его заявлении, в порядке и сроки, указанные в пунктах 19.12 и 19.13 Правил.

19.11.2. На электронный кошелек Участника в порядке и сроки, предусмотренные в пунктах 19.14, 19.19 и 19.20 Правил.

19.12. Перечисление Участнику выигрыша (возврат несыгравших ставок) в безналичном порядке осуществляется не позднее банковского дня, следующего за днем его обращения с заявлением к Организатору о перечислении выигрыша (возврате несыгравших ставок).

19.13. В заявлении Участника указываются:

19.13.1. Наименование Организатора.

19.13.2. Фамилия, имя, отчество (если таковое имеется) Участника.

19.13.3. Данные документа, удостоверяющего личность Участника (наименование документа, серия (при наличии), номер, дата выдачи, наименование государственного органа, выдавшего документ (если документ выдан государственным органом Республики Беларусь), идентификационный номер (если таковой имеется), официальное название иностранного государства, в котором выдан документ).

19.13.4. Сумма выигрыша (возврата несыгравших ставок).

19.13.5. Дата подачи заявления.

19.13.6. Номер счета в банке (при необходимости).

19.13.7. Иная информация, необходимая для осуществления перечисления выигрыша (возврата несыгравших ставок) в безналичном порядке.

19.14. Прием ставок и перевод выигрышей (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляются Организатором в соответствии с Правилами осуществления операций с электронными деньгами, утвержденными постановлением Правления Национального банка Республики Беларусь от 16.09.2022 № 350, и с учетом требований Положения № 139.

19.15. Перевод Участнику выигрыша (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляется на электронный кошелек, с которого этим Участником переводились электронные деньги, за исключением случая, когда по независящим от Организатора и/или Участника причинам (ликвидация банка-эмитента, сбой в работе программно-технического устройства, содержащего электронные деньги и/или обеспечивающего к ним доступ, и иное) выигрыш (возврат несыгравших ставок) может выплачиваться (перечисляться, переводиться) в ином порядке по решению Организатора,

согласованному с Участником. В решении Организатора о выплате (перечислении, переводе) выигрыша (возврате несыгравших ставок) в ином порядке указывается причина, послужившая основанием для принятия такого решения.

19.16. О невозможности перевода выигрыша (возврата несыгравших ставок) на электронный кошелек, с которого Участником переводились электронные деньги для участия в азартной игре, Организатор незамедлительно уведомляет Участника посредством направления ему электронного сообщения в Личный кабинет.

19.17. После уведомления Участника о невозможности перевода выигрыша (возврата несыгравших ставок) на электронный кошелек, с которого Участником переводились электронные деньги для участия в азартной игре, выплата (перечисление, перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) осуществляется:

19.18. На текущий (расчетный), иной банковский счет Участника азартной игры в порядке и сроки, предусмотренные в пунктах 19.12, 19.15 и 19.19 настоящих Правил.

19.18.1. На иной электронный кошелек Участника в порядке и сроки, предусмотренные в пунктах 19.12, 19.15, 19.19–19.21 настоящих Правил.

19.19. Перевод Участнику выигрыша (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляется при условии проведения идентификации владельца электронного кошелька и после обращения Участника с заявлением к Организатору о переводе выигрыша (возврате несыгравших ставок).

19.20. В заявлении Участника указываются следующие сведения:

19.20.1. Наименование Организатора.

19.20.2. Фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) Участника.

19.20.3. Данные документа, удостоверяющего личность Участника (наименование документа, серия (при наличии), номер, дата выдачи, наименование государственного органа, выдавшего документ (если документ выдан государственным органом Республики Беларусь), идентификационный номер (если таковой имеется), официальное название иностранного государства, в котором выдан документ).

19.20.4. Сумма выигрыша (возврата несыгравших ставок).

19.20.5. Дата подачи заявления.

19.20.6. Иная информация, необходимая для осуществления перечисления выигрыша (возврата несыгравших ставок) в безналичном порядке.

19.20.7. Данные об электронном кошельке, необходимые для перевода выигрыша (возврата несыгравших ставок).

19.21. Перевод выигрыша (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляется не позднее банковского дня, следующего за днем обращения Участника с заявлением к Организатору о переводе выигрыша (возврате несыгравших ставок).

19.22. Для того чтобы у Участника была возможность пополнения и получения денежных средств другим способом (отличным от того, которым он зачислял деньги на игровой счет), необходимо полностью разыграть денежные средства, зачисленные текущим способом, и/или полностью вывести их прежним способом. Только после того, как остаток денежных средств на игровом счете будет равен 0 BYN, а все ставки будут рассчитаны, Участник сможет пополнять и получать денежные средства другим способом.

19.23. Пополнение счета производится только в безналичном порядке. Организатор вправе принять решение о снятии Участником денежных средств со своего игрового счета только после использования с целью участия в азартной игре не менее 70 (семидесяти) процентов денежных средств от суммы пополнения игрового счета в безналичном порядке.

19.24. Способы пополнения и перечисления (перевода) денежных средств с игрового счета указаны на сайте Организатора в глобальной компьютерной сети Интернет.

РАЗДЕЛ 20. ПОРЯДОК И ОСНОВАНИЯ ПРИОСТАНОВЛЕНИЯ И НЕОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ПЕРЕВОДА (ПЕРЕЧИСЛЕНИЯ) ВЫИГРЫША (ВОЗВРАТА НЕСЫГРАВШИХ СТАВОК)

20.1. Перевод (перечисление) выигрышей (возврат несыгравших ставок), сведения об Участниках, получивших денежные средства (электронные деньги) от Организатора, регистрируются в журнале учета выплат, ведение которого обеспечивается СККС в электронном виде.

20.2. Организатор вправе провести экспертизу (исследование) в случае возникновения у него подозрений относительно фактов использования Участником:

- программного обеспечения и/или технических устройств, оказывающих воздействие на случайный результат игры или позволяющих его предвидеть;
- программного обеспечения либо иных средств для получения несанкционированного доступа к информации Организатора в целях ее уничтожения, блокировки, модификации, копирования, а также совершения в отношении данной информации Организатора иных неправомерных действий.

20.3. Экспертиза (исследование) проводится Организатором в целях установления фактов использования Участником программного обеспечения и/или технических устройств либо иных средств. На время проведения экспертизы (исследования) перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) приостанавливается по решению руководителя Организатора или его заместителя, но не более чем на 30 рабочих дней со дня обращения Участника за перечислением (переводом) выигрыша (возвратом несыгравших ставок). О приостановлении перечисления (перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок) Организатор информирует Участника посредством направления ему в Личный кабинет электронного уведомления, в котором указываются:

- наименование Организатора и его учетный номер плательщика;
- доменное имя сайта виртуального игорного заведения;
- порядковый номер электронного уведомления о приостановлении перечисления (перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- дата обращения Участника за перечислением (переводом) выигрыша (возвратом несыгравших ставок);
- дата принятия руководителем Организатора или его заместителем решения о приостановлении перечисления (перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- основания, послужившие поводом для принятия руководителем Организатора или его заместителем решения о приостановлении перечисления (перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- срок, на который перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) приостанавливается;
- дата оформления (направления) электронного уведомления о приостановлении перечисления (перевода) выигрыша (возврата

несыгравших ставок);
– фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) Участника, данные документа, удостоверяющего его личность (наименование документа, серия (при наличии), номер, дата выдачи, наименование государственного органа, выдавшего документ (если документ выдан государственным органом Республики Беларусь), идентификационный номер (если таковой имеется), официальное название иностранного государства, в котором выдан документ).

РАЗДЕЛ 21. БОНУСЫ

21.1. Предоставление Бонусов происходит в установленные Организатором сроки.

21.2. Сроки проведения, действия и условия Бонуса определяются Организатором в соответствии с настоящими Правилами.

21.3. Вся необходимая информация о сроках действия и согласованных в Правилах условиях предоставления Бонуса (Бонусов) размещается на сайте fonbet.by не позднее дня начала действия Бонуса (Бонусов).

21.4. Организатор вправе досрочно прекратить или изменить условия предоставления Бонуса (Бонусов) (максимальную и/или минимальную суммы Бонуса, количество Бонусов, минимальную и/или максимальную суммы первого пополнения для получения Бонуса, кратность, общую сумму ставок или сумму проигрышных ставок, необходимых для получения Бонуса, процент возврата) в соответствии с Правилами, при этом условия уже предоставленных Бонусов остаются неизменными. Организатор аннулирует Бонус в случае нарушения Участником правил и условий его предоставления.

21.5. Бонус начисляется не позднее 72 (семидесяти двух) часов с момента завершения бонусного предложения.

21.6. Максимальная и минимальная суммы Бонуса определяются Организатором.

21.7. Активировав Бонус, Участник выражает согласие с правилами и условиями данного Бонуса. Отказаться от начисления Бонуса возможно только на стадии его активации.

21.8. Вывод средств с игрового счета подлежит ограничению до выполнения условий отыгрыша Бонуса, или установленного

Организатором срока выполнения условий получения Бонуса, или установленного Организатором срока использования Бонуса.

21.9. Данные условия являются общими, если иное не установлено особенностями по каждому Бонусу.

21.10. Приветственный бонус

21.10.1. Участник, впервые зарегистрированный и впервые пополнивший игровой счет, имеет возможность получения Бонусов. Общая сумма Бонусов определяется суммой первого пополнения и не может превышать максимальную сумму Бонусов.

21.10.2. Количество и максимальная сумма Бонусов определяются Организатором. Организатор имеет право изменить количество и максимальную сумму Бонусов, при этом уже предоставленные Бонусы остаются неизменными.

21.10.3. Размер Бонуса определяется Организатором. Организатор имеет право изменить сумму Бонуса, при этом суммы уже предоставленных Бонусов остаются неизменными.

21.10.4. Минимальная и максимальная суммы первого пополнения игрового счета для получения Бонуса определяются Организатором.

21.10.5. Для получения очередного Бонуса необходимо оформление ставок на сумму кратно превышающую размер Бонуса. Кратность определяется Организатором.

21.10.6. Бонус начисляется в виде Бонусной ставки не позднее 48 (сорока восьми) часов с момента завершения бонусного предложения. Сумма выигрыша по данной ставке рассчитывается за вычетом суммы самой ставки. Например, если ставка в 10 BYN была сделана с коэффициентом 1.50, то выигрыш по данной ставке составит 5 BYN.

21.10.7. В случае совершения Участником Бонусной ставки, превышающей максимальный лимит ставки на спортивное событие, Организатор отклоняет такую ставку.

21.10.8. Бонус начисляется автоматически. После отыгрыша Бонуса Участник получает уведомление об успешном отыгрыше Бонуса.

21.10.9. Для получения Бонуса Участнику необходимо пополнить свой игровой счет одним платежом на сумму, установленную Организатором. Определяющим считается первое пополнение, которое соответствует

условиям данного Бонуса, в установленный Организатором срок действия Бонуса.

21.10.10. Срок выполнения условий для получения Бонусов ограничен и составляет 30 (тридцать) календарных дней с даты пополнения игрового счета.

21.10.11. Начисление Бонусов осуществляется при выполнении Участником условий отыгрыша. При этом общая максимальная сумма Бонусов, которую может получить Участник, определяется исходя из суммы первого пополнения, совершенного Участником, путем его округления (при необходимости) в большую сторону до суммы, кратной сумме Бонуса (расчет показан на примере максимальной суммы Бонуса 10 BYN): если сумма Бонуса 10 BYN, а сумма первого пополнения составила 21 BYN, то максимальная сумма начисленных Бонусов, которую может получить Участник при выполнении всех условий предоставления Бонуса, составляет 30 BYN.

21.10.12. Пример расчета начисления Бонусов исходя из суммы первого пополнения игрового счета и параметров, заданных Организатором – десятикратный отыгрыш, максимальный размер одного Бонуса – 10 BYN, максимальная сумма всех полученных Бонусов – 200 BYN.

Сумма первого пополнения	Общая сумма отыгрыша Бонуса	Количество Бонусов
10 BYN	100 BYN	1
10,01–20 BYN	200 BYN	2
20,01–30 BYN	300 BYN	3
30,01–40 BYN	400 BYN	4
40,01–50 BYN	500 BYN	5

21.10.13. Для отыгрыша очередного Бонуса учитываются ставки с коэффициентом не ниже 1.50. Для ставок типа «система» коэффициент каждого из событий должен составлять не менее 1.50.

21.10.14. Использование Бонуса возможно только для совершения ставки, коэффициент выигрыша по которой не превышает 3.50.

21.10.15. В отыгрыше Бонуса учитываются только спортивные ставки, за исключением ставок видов «фора» и «тотал», совершенных по ходу матча (Лайв-ставок). Учет таких ставок осуществляется только после расчета. Если расчет ставки произведен с коэффициентом 1.00, то такая ставка не учитывается в отыгрыше Бонуса.

Ставки типа «экспресс» и «система» также учитываются только после расчета всех исходов событий в зависимости от итогового суммарного коэффициента расчета всей ставки. Таким образом, если расчет одного из событий был произведен с коэффициентом 1.00, но итоговый суммарный коэффициент всей ставки типа «экспресс» или «система» составил 1.50 и выше, то ставка учитывается в отыгрыше очередного Бонуса. Если же итоговый суммарный коэффициент составил менее 1.50, то ставка типа «экспресс» или «система» не учитывается в отыгрыше Бонуса.

21.10.16. В случае если Участник совершит несколько ставок на противоположные по значению исходы одного и того же спортивного события, то в отыгрыше очередного Бонуса учитывается только сумма первой ставки. Суммы всех последующих ставок, совершенных на противоположные по значению исходы того же события, не учитываются в отыгрыше.

21.10.17. Если событие, в рамках которого принята ставка, было отменено или перенесено на значительный срок (в соответствии с пунктом 4.13 Правил), то такая ставка не учитывается в отыгрыше очередного Бонуса.

21.10.18. В случае если сумма ставки была зачтена в счет отыгрыша очередного Бонуса, но впоследствии Организатором было принято решение не засчитывать сумму ставки в отыгрыше в соответствии с пунктами 21.10.16 или 21.10.17 Правил, то Организатор вычитает сумму такой ставки из общей накопленной суммы отыгрыша очередного Бонуса. При этом в случае если при первоначальном учете суммы ставки в счет отыгрыша очередного Бонуса Участнику был начислен Бонус соответствующей суммы, то такой Бонус не аннулируется.

21.10.19. Для отыгрыша Бонуса учитывается вся сумма ставки. Если сумма ставки превышает сумму, необходимую для выполнения условия получения очередного Бонуса, сумма превышения переносится в счет отыгрыша следующего Бонуса.

21.10.20. Решение об учете ставок в отыгрыше очередного Бонуса, в том числе указанных в пунктах 21.10.18 и 21.10.19 Правил, принимается исключительно Организатором и не подлежит оспариванию со стороны Участника.

21.10.21. Организатор вправе в любое время ограничивать или устанавливать запрет на учет конкретных типов и видов ставок или событий для отыгрыша очередного Бонуса, информация об этом публикуется на сайте Организатора.

21.10.22. Начисление каждого Бонуса осуществляется Организатором в течение 48 (сорока восьми) часов с момента выполнения Участником условий получения такого Бонуса.

21.10.23. Участник, получивший Бонус, вправе использовать его для совершения ставок в течение 30 (тридцати) календарных дней с даты начисления такого Бонуса. По истечении указанного срока неиспользованный Бонус аннулируется.

21.10.24. Активировав Бонус, Участник автоматически соглашается с правилами и условиями данного Бонуса.

21.11. Бонус «Беспроигрышная ставка»

21.11.1. Участник может получить Бонус за проигрышную ставку на определенный матч, чемпионат или вид спорта в установленный Организатором срок действия Бонуса.

21.11.2. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил все или несколько условий Организатора:

- пополнил игровой счет на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленное Организатором событие;
- совершил ставку в установленный Организатором срок;
- совершил ставку с установленным Организатором коэффициентом;
- совершил установленное Организатором количество ставок.

21.11.3. Сумма Бонуса определяется Организатором.

21.11.4. Условия предоставления Бонуса устанавливаются Организатором.

21.11.5. Участник использует средства своего игрового счета для совершения ставки на сумму Бонуса (совершение такой ставки подтверждается нажатием кнопки «Беспроеигрышная ставка на [сумма беспроеигрышной ставки]» в купоне). В случае выигрыша Бонуса Участник получает весь выигрыш, в случае проигрыша – сумма ставки возвращается на игровой счет Участника.

21.12. Бонус VIP CASHBACK

21.12.1. К участию в VIP CASHBACK допускаются Участники, общая сумма ставок или сумма проигрыша которых в расчетном периоде, определенном Организатором, достигла суммы, установленной Организатором для получения статуса, определенного Организатором. Статус Участника в рамках Бонуса устанавливается на срок 1 (один) месяц. В последующие месяцы Участник получает статус при выполнении условий Организатора. При невыполнении условий происходит перерасчет статуса. Периодичность перерасчета статуса определяется Организатором.

21.12.2. Для получения Бонуса Участнику необходимо выполнить одно или несколько условий Организатора:

- совершить установленное Организатором количество ставок;
- совершить ставок на установленную Организатором сумму;
- совершить проигрышных ставок на установленную Организатором сумму.

21.12.3. Бонус VIP CASHBACK считается по следующей формуле: сумма проигрыша = общая сумма ставок - сумма выигрыша, где общая сумма ставок – общая сумма всех совершенных Участником ставок в течение расчетного периода, расчет которых был осуществлен Организатором согласно Правилам в этом же расчетном периоде, сумма выигрыша – общая сумма всех выигрышей Участника, начисленных Организатором по ставкам, совершенным Участником в течение расчетного периода.

21.12.4. В рамках участия в VIP CASHBACK Участник в зависимости от его статуса может получить Бонусы по итогам каждого из расчетных периодов. Количество и тип Бонуса устанавливаются Организатором для каждого статуса.

21.12.5. Досрочный расчет Бонуса (до истечения расчетного периода) не осуществляется.

21.12.6. Ставки, предоставленные в рамках бонусных предложений, и ставки, рассчитанные с коэффициентом 1.00, в общем количестве ставок для расчета Бонуса не учитываются.

21.12.7. Бонус начисляется не позднее 5 (пяти) дней с момента завершения расчетного периода.

21.12.8. Организатор вправе в любое время ограничивать или устанавливать запрет на учет конкретных типов и видов ставок или событий в рамках предоставления Бонуса, информация об этом публикуется на Сайте.

21.12.9. Участник вправе отказаться от участия в VIP CASHBACK, письменно уведомив Организатора.

21.12.10. Организатор вправе отказать или ограничить Участника от участия в бонусной программе в случае, если в отношении Участника у Организатора возникли обоснованные подозрения в том, что он заведомо недобросовестно осуществляет права на участие в VIP CASHBACK (злоупотребляет правами), подделывает данные или извлекает выгоду из любой подделки данных, необходимых для участия в VIP CASHBACK, нарушает условия участия в VIP CASHBACK.

21.13. Бонус «Код удачи»

21.13.1. Организатор определяет код, который дает Участнику право на получение Бонуса. Код – совокупность символов из букв и/или цифр, при вводе которых Участник подтверждает свое участие в Бонусе. Совокупность символов определяется Организатором. Информацию о коде Организатор размещает в условиях получения Бонуса на сайте.

21.13.2. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил все или несколько условий Организатора:

- пополнил игровой счет на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленное Организатором событие;
- совершил ставку в установленный Организатором срок;
- совершил ставку с установленным Организатором коэффициентом;
- совершил установленное Организатором количество ставок.

Событие, на которое распространяется действие Бонуса, сумма Бонуса, размер и срок действия Бонуса, а также значение кода и срок его действия определяются Организатором.

21.13.3. Бонус на событие, установленное Организатором, можно использовать до момента завершения такого события. По окончании события Бонус не предоставляется.

21.13.4. Бонус, полученный при вводе одного кода, может быть использован только один раз.

21.13.5. Бонус по решению Организатора предоставляется в виде денежных средств, которые Участник может использовать для совершения Беспроигрышной ставки или Бонусной ставки.

21.14. Бонус «Ставки по таймеру»

21.14.1. Участник получает уведомление о данном Бонусе на сайте ВИЗ.

21.14.2. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил все или несколько условий Организатора:

- пополнил игровой счет на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленное Организатором событие;
- совершил ставку в установленный Организатором срок;
- совершил ставку с установленным Организатором коэффициентом;
- совершил установленное Организатором количество ставок.

Событие, на которое распространяется действие Бонуса, условия получения Бонуса, срок на выполнение условий Бонуса, сумма Бонуса, размер и срок действия Бонуса определяются Организатором.

Событие, в рамках которого можно выполнить условия для получения Бонуса, срок на выполнение условий Бонуса, условия получения Бонуса, размер и срок действия Бонуса, а также минимальная сумма ставок и минимальный коэффициент событий определяются Организатором. В зачет идет факт совершения ставки (кроме проданных ставок), а не ее расчета.

21.14.3. Бонус по решению Организатора предоставляется в виде Беспроигрышной ставки или Бонусной ставки.

21.14.4. Участник нажимает кнопку «Запустить таймер» на сайте ВИЗ. После этого появляется всплывающее окно «Обратный отсчет», которое показывает количество оставшегося времени на выполнение условий, установленных Организатором.

21.14.5. При выполнении всех условий в течение установленного Организатором срока Участник получает уведомление о том, что все условия выполнены, после чего нажимает кнопку «Получить бонус».

21.14.6. Период использования Бонуса, а также события, в рамках которых может быть использован Бонус, определяются Организатором.

21.14.7. В случае невыполнения условий в установленный Организатором срок для выполнения условий получения Бонуса Участник получает возможность выполнить условия Бонуса еще раз.

21.14.8. Пример: в течение 24 часов с момента запуска таймера Участник должен сделать ставки на сумму 100 BYN с коэффициентом 1.50. При выполнении этих условий Участник получает Бонус на сумму 10 BYN.

21.15. Бонус «Серия побед»

21.15.1. Участник получает уведомление о данном Бонусе на сайте ВИЗ.

- 21.15.2. Участник нажимает кнопку «Участвовать» или «Отказаться».
- 21.15.3. При нажатии кнопки «Участвовать» Участнику необходимо пройти один или несколько этапов и на каждом из этапов выполнить условия получения Бонуса.
- 21.15.4. При выполнении условий нескольких или всех этапов в установленный Организатором срок действия Бонуса Участник получает Бонус в виде Беспроигрышной ставки или Бонусной ставки.
- 21.15.5. Срок, в течение которого можно использовать Бонус, срок на выполнение условий Бонуса, а также события, на которые Участник может использовать Бонус, определяются Организатором.
- 21.15.6. Условия получения Бонуса:
- событие, в рамках которого можно выполнить условия для получения Бонуса, определяется Организатором;
 - количество этапов определяется Организатором;
 - время на прохождение каждого из этапов – с 00:00 до 23:59. Время начала этапа определяется при запуске таймера. В 00:00 следующего дня Участник получает условия следующего этапа. Если Участник не выполняет условия этапа в течение нескольких дней, он получает уведомление о том, что он все еще продолжает участвовать и для выполнения условий следующего этапа ему нужно запустить таймер;
 - за прохождение каждого из этапов Участник получает баллы. Количество баллов для каждого из этапов определяется Организатором исходя из суммы ставок;
 - днем начала участия (получения заданий первого этапа) считается день, когда Участник подтвердил начало участия;
 - Участник может закончить участие на любом из этапов. Если при прохождении этапов Участник набрал необходимое для получения Бонуса количество баллов, то Участник получает возможность обменять баллы на Бонус.
- 21.15.7. Пример:
- Организатором определено 4 этапа получения Бонуса на следующих условиях:

Этап:	Условия:
-------	----------

Этап 1 – «Суперодинар»	• сумма ставок в день от 50 BYN, только с коэффициентом от 1.50, только одинары; • в зачет идут только выигрышные ставки; • срок проведения.
Этап 2 – «Собери купон»	• сумма ставок в день от 50 BYN, только с коэффициентом от 1.50; • в зачет идут как выигрышные, так и проигравшие ставки; • срок проведения.
Этап 3 – «Экспресс +»	• сумма ставок в день от 50 BYN, только с коэффициентом от 2.00, только экспрессы; • в зачет идут только выигрышные ставки; • срок проведения.
Этап 4 – «Total Football»	• сумма ставок в день от 50 BYN, только с коэффициентом от 1.50, только футбольные события; • в зачет идут только выигрышные ставки; • срок проведения.

При выполнении условий на каждом этапе Участник получает баллы, сумма которых рассчитывается исходя из суммы ставок.
Соотношения выдаваемых баллов от суммы ставки:

Сумма ставок за день (BYN)	Количество баллов за день
50–100	100
100,01–400	200
400,01–1000	300
>1000,01	400

Номинал Бонусной ставки рассчитывается исходя из количества полученных баллов. Соотношение полученных баллов к сумме Бонусной ставки:

Количество баллов	Номинал Бонусной ставки (BYN)
100	50
200	100

300	150
400	200

21.16. Бонус «День рождения»

21.16.1. Участник может получить Бонус в свой день рождения или в установленный Организатором период времени после него.

21.16.2. Размер Бонуса, срок, в течение которого можно использовать Бонус, а также события, на которые Участник может использовать Бонус, определяются Организатором.

21.16.3. Условия предоставления Бонуса устанавливаются Организатором.

21.16.4. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил все или несколько условий Организатора:

- зарегистрировался в установленный Организатором период времени;
- пополнил игровой счет на установленную Организатором сумму;
- совершил определенное количество ставок на определенную сумму с определенными коэффициентами. Количество ставок, их сумма и коэффициенты устанавливаются Организатором. В зачет идет факт совершения ставки (кроме проданных ставок), а не ее расчета.

21.16.5. По истечении указанного Организатором срока неиспользованный Бонус аннулируется.

21.17. Бонус «Ставка дня»

21.17.1. Участник может получить Бонус за ставку, которая сделана в установленный Организатором срок, при выполнении одного или нескольких условий Организатора:

- активировал Бонус в настройках счета;
- совершил ставку на сумму, установленную Организатором. В зачет идет факт совершения ставки (кроме проданных ставок), а не ее расчета;
- совершил ставку в установленный Организатором срок;
- совершил ставку на определенное Организатором событие;
- совершил ставку с определенным Организатором коэффициентом.

21.17.2. Сумма и срок использования Бонуса определяются Организатором.

21.17.3. Бонус предоставляется один раз в установленный Организатором срок. Срок действия Бонуса устанавливается Организатором.

21.18. Бонус «Добро пожаловать»

21.18.1. Участник, впервые зарегистрированный и пополнивший игровой счет в течение срока, установленного Организатором, или Участник, который не принимал участия в азартной игре на сайте ВИЗ в течение срока, установленного Организатором, может получить Бонус в размере, определенном Организатором, при выполнении условий Организатора:

- пополнил игровой счет на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленное Организатором событие;
- совершил ставку в установленный Организатором срок;
- совершил установленное Организатором количество ставок;
- совершил ставку с установленным Организатором коэффициентом.

21.18.2. Условия получения Бонуса, сумма Бонуса, событие, в рамках которого можно выполнить условия для получения Бонуса, срок на выполнение условий Бонуса, размер, срок действия и условия отыгрыша Бонуса определяются Организатором. В зачет идет факт совершения ставки (кроме проданных ставок), а не ее расчета.

21.19. Бонус «Быстрый старт»

21.19.1. Участник, впервые зарегистрированный и пополнивший игровой счет в срок, установленный Организатором, может получить Бонус при выполнении следующих условий Организатора:

- пополнил игровой счет на сумму, установленную Организатором;
- совершил первую ставку на сумму, установленную Организатором.

21.19.2. При выполнении условий Участник получает Бонус, установленный Организатором.

21.19.3. Максимальная сумма отыгрыша Бонуса, коэффициент на событие, условия отыгрыша и срок действия Бонуса устанавливаются Организатором.

21.19.4. Пример:

Бонус предоставляется Участнику при выполнении следующих условий:

- зарегистрировался и пополнил игровой счет в период, установленный Организатором;
- пополнил игровой счет на сумму 15 BYN;
- совершил ставку и отыгрыш на сумму от 15 BYN.

При выполнении условий Участник получает Бонус в виде Бонусной ставки номиналом 50 BYN. Максимальная сумма отыгрыша составляет 5 BYN, коэффициент – от 1.50, срок отыгрыша – 10 (десять) календарных дней (срок действия Бонуса составляет 10 дней, по окончании срока остаток неиспользованного Бонуса не может быть использован).

21.20. Бонус «Фрибет»

21.20.1. Участник может получить Бонус «Фрибет».

21.20.2. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил одно или несколько условий Организатора:

- пополнил игровой счет на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленное Организатором событие;
- совершил ставку в установленный Организатором срок;
- совершил ставку с установленным Организатором коэффициентом.

21.20.3. Бонус может быть использован только для ставок типа «одинар» или «экспресс».

21.20.4. Сумма Бонуса устанавливается Организатором. В случае выигрыша Бонусной ставки Участник получает на игровой счет сумму, равную выигрышу по данной ставке. В случае проигрыша изменения игрового счета не происходит.

21.20.5. Бонус может быть использован один раз. Моментом использования Бонуса является момент совершения ставки.

21.21. Бонус «Ставка + пополнение»

21.21.1. Участник может получить Бонус при выполнении следующих условий Организатора:

- пополнил игровой счет на установленную Организатором сумму в срок, установленный Организатором;
- совершил ставку на сумму, установленную Организатором, с коэффициентом, установленным Организатором, в период времени и на событие, установленные Организатором.

21.21.2. Бонус по решению Организатора предоставляется в виде Беспроигрышной ставки или Бонусной ставки.

21.21.3. Сумма Бонуса, срок, в течение которого можно использовать Бонус, события, в рамках которых Участник может использовать Бонус, и условия отыгрыша устанавливаются Организатором.

21.22. Бонус «Постоянный депозит»

21.22.1. Участник, впервые зарегистрированный и пополнивший игровой счет в срок, установленный Организатором, может получить Бонус. Бонус предоставляется Участнику после второго и/или последующего пополнения счета на сумму, установленную Организатором.

21.22.2. Моментом активации Бонуса является второе и/или последующее пополнение игрового счета.

21.22.3. Бонус предоставляется Участнику, который совершил ставку на сумму, установленную Организатором, в течение срока, установленного Организатором.

21.22.4. Сумма Бонуса рассчитывается от суммы второго и/или последующего пополнения.

21.22.5. Пример:

- первое пополнение счета – сумма не установлена;
- второе и последующее пополнение на сумму от 10 BYN;
- одинар на сумму от 10 BYN в течение 24 часов с момента второго и/или последующего пополнения. После совершения ставки Бонус становится активным.

В зависимости от суммы пополнения получает Бонус:

Сумма второго и/или последующего пополнения	Бонус (Беспроеигрышная ставка)
10–20 BYN	5
20,01–30 BYN	10
30,01–50 BYN	20

21.23. Бонус «Активный»

21.23.1. Участник получает возможность активировать Бонус после совершения количества ставок, установленного Организатором.

21.23.2. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил одно или несколько условий Организатора:

- совершил ставку на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленное Организатором событие;
- совершил ставку в установленный Организатором срок.

21.23.3. Минимальная сумма каждой ставки устанавливается Организатором. При совершении ставки на сумму меньше установленной Организатором данная ставка не идет в зачет получения Бонуса.

21.23.4. При выполнении условий, установленных Организатором, Участник получает Бонус, равный номиналу минимальной из ставок Участника.

21.24. Бонус «Экспресс-кешбэк»

21.24.1. Бонус предоставляется Участнику, который совершает ставки типа «экспресс» при выполнении следующих условий:

- в экспрессе должно быть не менее трех ставок с минимальным коэффициентом 1.50;
- минимальная сумма ставки экспресса устанавливается Организатором.

21.24.2. Расчет Бонуса будет производиться следующим образом:

- в экспрессе из 3–5 событий с коэффициентом 1.50 и выше – Бонус в размере 3% от суммы экспресса возвращается на игровой счет;
- в экспрессе из 6–10 событий с коэффициентом 1.50 и выше – Бонус в размере 4% от суммы экспресса возвращается на игровой счет;
- в экспрессе из более 11 событий с коэффициентом 1.50 и выше – Бонус в размере 3% от суммы экспресса возвращается на игровой счет.

21.24.3. Бонус предоставляется Участнику в случае, если экспресс проигрышный.

21.25. Бонус «Гонка баллов»

21.25.1. Участник получает уведомление о данном Бонусе на сайте ВИЗ.

21.25.2. Участник нажимает кнопку «Участвовать» или «Отказаться».

21.25.3. Срок на выполнение условий Бонуса, сумма Бонуса, размер и срок действия Бонуса определяются Организатором.

21.25.4. При выполнении условий получения Бонуса Участник получает Бонус в виде Бонусной ставки.

21.25.5. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил все или несколько условий Организатора:

- совершил ставки в установленный Организатором период;
- совершил установленное Организатором количество ставок;
- совершил ставки на установленную Организатором сумму;
- совершил ставки на установленное Организатором событие;
- совершил ставки с установленным Организатором коэффициентом.

21.25.6. При выполнении условий на каждом этапе Участник получает баллы, сумма которых рассчитывается следующим образом: сумма баллов = коэффициент ставки × 100. Баллы за все ставки суммируются.

21.25.7. По окончании срока, установленного Организатором для выполнения условий, номинал Бонусной ставки рассчитывается исходя

из количества полученных баллов. Соотношение полученных баллов к сумме Бонусной ставки устанавливается Организатором.

21.26. Бонус «Гонка коэффициентов»

21.26.1. Участник получает уведомление о данном Бонусе на сайте ВИЗ.

21.26.2. Участник нажимает кнопку «Участвовать» или «Отказаться».

21.26.3. Срок на выполнение условий Бонуса, сумма Бонуса, размер и срок действия Бонуса определяются Организатором.

21.26.4. При выполнении условий получения Бонуса Участник получает Бонус в виде Бонусной ставки.

21.26.5. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил все или несколько условий Организатора:

- совершил ставки в установленный Организатором период;
- совершил установленное Организатором количество ставок;
- совершил ставки на установленную Организатором сумму;
- совершил ставки на установленное Организатором событие;
- совершил ставки с установленным Организатором коэффициентом.

21.26.6. При выполнении условий на каждом этапе Участник получает баллы, сумма которых рассчитывается следующим образом: сумма баллов = коэффициент выигрышной ставки × 100 (баллы за ставки не суммируются, в зачет идет только ставка с наибольшим коэффициентом).

21.26.7. По окончании срока, установленного Организатором для выполнения условий, номинал Бонусной ставки рассчитывается исходя из количества полученных баллов. Соотношение полученных баллов к сумме Бонусной ставки устанавливается Организатором.

21.27. Бонус «Кешбэк от результата»

21.27.1. Участник получает уведомление о данном Бонусе на сайте ВИЗ.

21.27.2. Участник нажимает кнопку «Участвовать» или «Отказаться».

21.27.3. Срок на подтверждение участия, срок на выполнение условий Бонуса, процентная ставка определяются Организатором.

21.27.4. Бонус рассчитывается следующим образом: кешбэк = (сумма ставок за период - сумма выплат за период) × процентная ставка.

21.28. Бонус «Кешбэк от депозита»

21.28.1. Участник получает уведомление о данном Бонусе на сайте ВИЗ.

21.28.2. Участник нажимает кнопку «Участвовать» или «Отказаться».

21.28.3. Срок на подтверждение участия, срок на выполнение условий Бонуса, процентная ставка определяются Организатором.

21.28.4. Бонус рассчитывается следующим образом: кешбэк = сумма пополнений игрового счета × процентная ставка.

21.29. Бонус «Кешбэк от оборота»

21.29.1. Участник получает уведомление о данном Бонусе на сайте ВИЗ.

21.29.2. Участник нажимает кнопку «Участвовать» или «Отказаться».

21.29.3. Срок на подтверждение участия, срок на выполнение условий Бонуса, процентная ставка определяются Организатором.

21.29.4. Бонус рассчитывается следующим образом: кешбэк = сумма ставок (оборот) за период × процентная ставка.

21.30. Бонус «Кешбэк от проигрыша»

21.30.1. Участник получает уведомление о данном Бонусе на сайте ВИЗ.

21.30.2. Участник нажимает кнопку «Участвовать» или «Отказаться».

21.30.3. Срок на подтверждение участия, срок на выполнение условий Бонуса, процентная ставка определяются Организатором.

21.30.4. Бонус рассчитывается следующим образом: кешбэк = сумма проигрышных ставок за период × процентная ставка.

21.31. Бонус «Страховка ставки»

21.31.1. Участник получает уведомление о данном Бонусе на сайте ВИЗ.

21.31.2. Участник нажимает кнопку «Участвовать» или «Отказаться».

21.31.3. Срок на выполнение условий Бонуса определяется Организатором.

21.31.4. Бонус будет начислен Участнику в случае, если его ставка на квалификационное событие будет рассчитана проигрышем.

21.31.5. Квалификационное событие определяется Организатором.

21.31.6. Размер Бонуса определяется Организатором.

Бонус предоставляется Участнику, который выполнил все или несколько условий Организатора:

- совершил ставки в установленный Организатором период;
- совершил ставки на установленную Организатором сумму;
- совершил ставки на установленное Организатором событие;
- совершил ставки с установленным Организатором коэффициентом;
- пополнил игровой счет на установленную Организатором сумму;
- пополнил игровой счет в установленный Организатором период.

21.31.7. Если событие в рамках Бонуса было отменено или перенесено на неопределенный срок, то Бонус будет аннулирован.

21.32. Бонус «Турнир»

21.32.1. Участник может получить Бонус «Турнир» за участие в азартной игре на сайте ВИЗ.

21.32.2. Участник, выполнивший условия Бонуса «Турнир», установленные Организатором, получает сумму Бонуса, установленную Организатором.

21.32.3. Период проведения, сроки действия и размер Бонуса устанавливаются Организатором.

21.32.4. Бонус предоставляется Участнику за совершение ставок и/или получение выигрыша в азартных играх в период, определенный Организатором на сайте ВИЗ.

21.32.5. При выполнении условий Участник получает место в рейтинге. Соответствующая информация размещается на сайте Организатора.

21.32.6. Общая сумма Бонуса распределяется между Участниками в зависимости от места в рейтинге в соответствии с условиями бонусного предложения.

21.32.7. Бонус начисляется автоматически после завершения бонусного предложения в течение периода, установленного Организатором. Срок действия Бонуса устанавливается Организатором.

21.33. Бонус «Удачный старт»

21.33.1. Участник получает уведомление о данном Бонусе на сайте ВИЗ.

21.33.2. Организатор вправе установить категорию Участников, которым предоставляется данный Бонус (например, Участники, зарегистрированные в определенный период, Участники, пополнившие свой игровой счет в течение установленного Организатором срока, Участники, совершившие пополнение своего игрового счета на сумму, установленную Организатором, и т. д.)

21.33.3. Сроки проведения, действия и условия Бонуса определяются Организатором в соответствии с настоящими Правилами.

21.33.4. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил все или несколько условий Организатора:

- пополнил игровой счет на сумму, установленную Организатором;
- совершил количество пополнений игрового счета, установленное Организатором;
- совершил ставку на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленное Организатором событие;
- совершил ставку в установленный Организатором срок;
- совершил ставку с установленным Организатором коэффициентом;
- совершил выигрышные или проигрышные ставки на сумму, установленную Организатором;
- совершил количество ставок, установленное Организатором, и прочее.

21.33.5. Количество условий, которые необходимо выполнить для получения Бонуса, устанавливается Организатором в соответствии с настоящими Правилами.

21.33.6. При выполнении условий для получения Бонуса Участник получает баллы в установленный Организатором срок, которые рассчитываются исходя из количества выполненных условий.

21.33.7. Исходя из количества набранных баллов, Участник получает Бонус, установленный Организатором.

21.34. Бонус «Серия ставок»

21.34.1. Условия предоставления Бонуса размещаются на сайте ВИЗ.

21.34.2. Сроки проведения, действия и условия Бонуса определяются Организатором в соответствии с настоящими Правилами.

21.34.3. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил одно или несколько условий Организатора:

- совершил ставку в установленный Организатором срок;
- совершил ставку на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленное Организатором событие;
- совершил ставку с установленным Организатором коэффициентом;
- совершил установленное Организатором количество ставок.

21.34.4. Количество условий, которые необходимо выполнить для получения Бонуса, устанавливается Организатором в соответствии с настоящими Правилами.

21.34.5. Для получения Бонуса Участнику необходимо совершить одну или несколько серий из ставок с соблюдением условий, установленных Организатором.

21.34.6. Размер Бонуса определяется по формуле: сумма Бонуса = сумма ставок в серии / количество ставок в серии. Максимальная сумма Бонуса и условия его использования определяются Организатором.

21.34.7. Бонус начисляется Участнику после каждой серии ставок, совершенных с соблюдением условий, установленных Организатором. Максимальное количество Бонусов, которое может получить Участник, устанавливается Организатором.

21.35. Бонус «Прогнозы»

21.35.1. Условия предоставления Бонуса размещаются на сайте ВИЗ.

21.35.2. Сроки проведения, действия и условия Бонуса определяются Организатором в соответствии с настоящими Правилами.

21.35.3. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил одно или несколько условий Организатора:

- составил прогноз на количество событий, установленное Организатором;
- составил прогноз на событие(-я) в установленный Организатором срок;
- совершил ставку в установленный Организатором срок;

- совершил ставку на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленные Организатором события;
- совершил ставку с установленным Организатором коэффициентом.

21.35.4. Количество условий, которые необходимо выполнить для получения Бонуса, устанавливается Организатором в соответствии с настоящими Правилами.

21.35.5. Сумма Бонуса, начисляемая Участнику, выполнившему условия Организатора, определяется одним из следующих способов:

- общая сумма Бонуса распределяется равными частями между всеми Участниками, составившими верный прогноз;
- фиксированная сумма Бонуса начисляется Участнику в зависимости от количества верных прогнозов.

Способ определения суммы Бонуса устанавливается Организатором.

21.35.6. Бонус начисляется Участнику в срок, установленный Организатором. Условия использования Бонуса определяются Организатором.

21.36. Бонус «Fonpass»

21.36.1. Уведомление о данном Бонусе размещается на сайте ВИЗ.

21.36.2. Участнику необходимо пройти один или несколько этапов и на каждом из этапов выполнить условия получения Бонуса.

21.36.3. При выполнении условий нескольких или всех этапов в установленный Организатором срок действия Бонуса Участник получает баллы.

21.36.4. Исходя из количества набранных баллов Участник получает Бонус, установленный Организатором.

21.36.5. Бонус предоставляется Участнику, который выполнил все или несколько условий этапов Организатора:

- пополнил игровой счет на сумму, установленную Организатором;
- совершил количество пополнений игрового счета, установленное Организатором;
- совершил ставку на установленную Организатором сумму;
- совершил ставку на установленное Организатором событие;
- совершил ставку в установленный Организатором срок;
- совершил ставку с установленным Организатором коэффициентом;
- совершил выигрышные или проигрышные ставки на сумму, установленную Организатором;
- совершил количество ставок, установленное Организатором;
- выполнил игровые задания (действие, которое необходимо совершить в компьютерной игре) и прочее.

21.36.6. Условия получения Бонуса:

- время на прохождение каждого из этапов устанавливается Организатором;
- Участник может перейти на следующий этап после выполнения условий текущего этапа;
- за выполнение каждого условия, предусмотренного в этапе, Участник получает баллы, количество баллов для каждого из этапов определяется Организатором;
- Участник может закончить участие на любом из этапов (если при прохождении этапов Участник набрал необходимое для получения Бонуса количество баллов, то Участник получает возможность обменять баллы на Бонус);
- количество условий для прохождения одного или нескольких этапов устанавливается Организатором;
- количество этапов определяется Организатором.

21.36.7. Пример:

Организатором определено 3 этапа получения Бонуса на следующих условиях:

Этап:	Условия:
Этап 1 Задание	– совершить ставок на сумму от 50 BYN с коэффициентом от 1.50 на любые спортивные события; – в зачет идут только выигрышные ставки; – срок на выполнение этапа – 7 календарных дней.
Этап 2 Задание	– совершить 5 пополнений игрового счета; – минимальная сумма пополнения – 10 BYN; – срок на выполнение этапа – 7 календарных дней.

Этап 3 Задание	– выиграть 7 раундов в Counter-Strike 2; – задание можно выполнить, играя только в рейтинговом режиме (командный матч, соло-матчмейкинг, рейтинговый матч, турнирный матч) или в режиме обычной игры; – срок на выполнение этапа – 7 календарных дней.
-------------------	--

При выполнении условий на каждом этапе Участник получает баллы. Таблица распределения баллов за выполненные задания этапов:

Задания этапов:	Количество баллов:
Этап 1 Задание: совершить ставок на сумму от 50 BYN с коэффициентом от 1.50	100
Этап 2 Задание: совершить 5 пополнений игрового счета на сумму от 10 BYN	200
Этап 3 Задание: выиграть 7 раундов в Counter-Strike 2	500

Соотношение полученных баллов к сумме Бонусов:

500	Фрибет 30 BYN
500	Бонус 30 BYN (отыгрыш – x30)

Количество баллов	Бонусы (BYN)
100	Фрибет 5 BYN
100	Бонус 10 BYN (отыгрыш – x30)
300	Фрибет 15 BYN
300	Бонус 30 BYN (отыгрыш – x30)

РАЗДЕЛ 22. LIVE CASINO (LIVE-КАЗИНО)

22.1. В данном разделе представлены игры, в которых организовано взаимодействие Участника с живым дилером в режиме онлайн (Live-режиме). На сайте Организатора доступны следующие виды азартных игр:

- игра в карты в Live-режиме;
- игра в кости в Live-режиме;
- цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме.

Указанные азартные игры проводятся с использованием игровых столов, расположенных за пределами территории Республики Беларусь.

22.2. Информация об азартных играх, доступных на сайте Организатора, и провайдерах таких азартных игр содержится в Приложении № 3 к настоящим Правилам.

Сведения об особенностях каждой из азартных игр, указанных в Приложении № 3 к настоящим Правилам, доступны в меню азартных игр на сайте Организатора.

22.3. Цель игры в карты в Live-режиме – посредством расклада карт определить выигрыш и его размер.

Цель игры в кости в Live-режиме – выбрасыванием чисел костей определить выигрыш и его размер.

Цель цилиндрической игры (рулетки) в Live-режиме – получить выигрыш, определяя комбинации чисел, символов и других знаков с помощью вращающегося устройства.

22.4. Порядок проведения игр в карты в Live-режиме, игр в кости в Live-режиме и цилиндрических игр (рулеток) в Live-режиме, а также результат, при наступлении которого Участнику подлежит выплате (перечислению, переводу) выигрыш, определяются провайдером и приведены в меню азартных игр на сайте Организатора.

22.5. Размеры минимальных и максимальных ставок устанавливаются Организатором.

Приложение № 1 к Правилам организации и (или) проведения азартных игр посредством виртуального игорного заведения ООО «БИЗОН БЕТ» (букмекерской онлайн-игры, игры в карты в Live-режиме, игры в кости в Live-режиме, цилиндрической игры (рулетки) в Live-режиме)

При сборе результатов Организатор букмекерской онлайн-игры принимает во внимание информацию, полученную на нижеприведенных сайтах (но не ограничиваясь ими).

При расчете ставок для турниров, не указанных в приведенных списках, используются судейские протоколы матчей, а также официальные сайты этих турниров при наличии таковых.

ФУТБОЛ

Официальный сайт ФИФА – www.fifa.com

Официальный сайт УЕФА – www.uefa.com

Футбол. Лига чемпионов УЕФА, Лига Европы – www.uefa.com
Футбол. Лига чемпионов CONCACAF – www.concacaf.com
Футбол. Лига чемпионов Африки – www.cafonline.com
Футбол. Лига чемпионов Азии – www.the-afc.com
Футбол. Чемпионат Англии – www.premierleague.com
Футбол. Чемпионат Австралии – keepup.com.au/a-leagues
Футбол. Чемпионат Австралии. VPL лига – www.footballvictoria.com.au
Футбол. Чемпионат Австрии – www.bundesliga.at
Футбол. Чемпионат Аргентины – www.afa.com.ar
Футбол. Чемпионат Беларуси – football.by
Футбол. Чемпионат Бельгии – www.proleague.be/nl/jpl
Футбол. Чемпионат Болгарии – www.fpleague.bg
Футбол. Чемпионат Боснии и Герцеговины – www.nfsbih.ba
Футбол. Чемпионат Бразилии – esporte.uol.com.br
Футбол. Чемпионат Венгрии – www.mlsz.hu
Футбол. Чемпионат Венесуэлы – www.federacionvenezolanadefutbol.org
Футбол. Чемпионат Германии – www.bundesliga.com
Футбол. Чемпионат Нидерландов – eredivisie.nl
Футбол. Чемпионат Греции – www.slgr.gr
Футбол. Чемпионат Дании – www.dbu.dk
Футбол. Чемпионат Египта – www.efa.com.eg
Футбол. Чемпионат Израиля – www.one.co.il
Футбол. Чемпионат Индии – www.the-aiff.com
Футбол. Чемпионат Индонезии – ligaindonesiabarur.com
Футбол. Чемпионат Ирана – www.persianleague.com
Футбол. Чемпионат Ирландии – leagueofireland.ie
Футбол. Чемпионат Исландии – www.ksi.is
Футбол. Чемпионат Испании – www.laliga.com/en-RU
Футбол. Чемпионат Италии – www.legaseriea.it
Футбол. Чемпионат Казахстана – www.kff.kz
Футбол. Чемпионат Канады – www.canadiansoccerleague.ca
Футбол. Чемпионат Китая – sports.sina.com.cn
Футбол. Чемпионат Кипра – www.cfa.com.cy
Футбол. Чемпионат Коста-Рики – www.unafut.com
Футбол. Чемпионат Колумбии – www.dimayor.com.co
Футбол. Чемпионат Кувейта – www.kfa.org.kw
Футбол. Чемпионат Латвии – www.lff.lv
Футбол. Чемпионат Литвы – www.lff.lt
Футбол. Чемпионат Северной Македонии – www.ffm.com.mk
Футбол. Чемпионат Мальты – www.mfa.com.mt
Футбол. Чемпионат Марокко – www.frmf.ma

Футбол. Чемпионат Мексики – fmf.mx
Футбол. Чемпионат Новой Зеландии – www.nzfootball.co.nz
Футбол. Чемпионат Норвегии – www.fotball.no
Футбол. Чемпионат ОАЭ – www.uaeproleague.ae
Футбол. Чемпионат Парагвая – www.apf.org.py
Футбол. Чемпионат Перу – www.peru.com/futbol
Футбол. Чемпионат Польши – www.ekstraklasa.org
Футбол. Чемпионат Португалии – www.ligaportugal.pt
Футбол. Чемпионат России. Премьер-Лига – premierliga.ru
Футбол. Чемпионат России. Первый дивизион – 1fnl.ru
Футбол. Чемпионат Румынии – lpf.ro
Футбол. Чемпионат Саудовской Аравии – www.spl.com.sa
Футбол. Чемпионат Северной Ирландии – nifootballleague.com
Футбол. Чемпионат Сербии – www.superliga.rs
Футбол. Чемпионат Сингапура – www.spl.sg
Футбол. Чемпионат Словакии – www.futbalsfz.sk
Футбол. Чемпионат Словении – www.nzs.si
Футбол. Чемпионат США (MLS) – www.mlssoccer.com
Футбол. Чемпионат США (USSF) – www.ussoccer.com
Футбол. Чемпионат Турции – www.tff.org
Футбол. Чемпионат Украины – upl.ua
Футбол. Чемпионат Уэльса – www.faw.cymru
Футбол. Чемпионат Уругвая – www.auf.org.uy
Футбол. Чемпионат Финляндии – www.veikkausliiga.com
Футбол. Чемпионат Франции – www.lequipe.fr
Футбол. Чемпионат Хорватии – hns-cff.hr
Футбол. Чемпионат Чехии – www.fortunaliga.cz
Футбол. Чемпионат Чили – www.anfp.cl
Футбол. Чемпионат Швейцарии – www.football.ch
Футбол. Чемпионат Швеции – www.svenskfotboll.se
Футбол. Чемпионат Шотландии – spfl.co.uk
Футбол. Чемпионат Эквадора – www.ecuafutbol.org
Футбол. Чемпионат Эстонии – www.jalgpall.ee
Футбол. Чемпионат Южной Кореи (K-League) – www.kleague.com
Футбол. Чемпионат Южной Кореи (National League) – www.n-league.net
Футбол. Чемпионат Японии – www.jleague.jp

ФУТБОЛ – дополнительные ресурсы

Информация из дополнительных ресурсов используется при отсутствии данных в основных.

Результаты футбольных чемпионатов и лиг:

Немецкая Бундеслига – www.bundesliga.de

Остальные чемпионаты – www.futbol24.com

Остальные чемпионаты – www.xscores.com

ФУТБОЛ – минуты голов

Данные о минутах забитых голов (первый гол, последний гол, интервалы и т. д.):

Чемпионат мира: финальный и отборочный турниры – www.fifa.com

Чемпионаты Европы: финальные и отборочные турниры; матчи еврокубков – www.uefa.com

В случае отсутствия данных на указанных сайтах, а также для остальных футбольных матчей данные берутся из нижеприведенных источников (в порядке приоритета):

www.futbol24.com

www.xscores.com

Организатор букмекерской онлайн-игры оставляет за собой право произвести расчет данных о минутах голов на основании официальных сайтов турниров и клубов при наличии таковых.

ФУТБОЛ – статистические показатели и прочие данные

– www.fifa.com

– www.uefa.com

– www.mlssoccer.com – www.espn.com

– www.sportinglife.com

– RunningBall

– Betradar

– Real Time Sportscast

– Betgenius

– SportLevel

– Megafeed

– Whoscored

– Futbol24

– Xscores

– Flashscore

– Sofascore

- IMG Arena
- иные информационные сайты, указанные в строке комментария к событию.

ХОККЕЙ

- Хоккей. Сборные – www.iihf.com
- Хоккей. AHL – www.theahl.com
- Хоккей. NHL – www.nhl.com
- Хоккей. Fonbet Чемпионат КХЛ – www.khl.ru
- Хоккей. ВХЛ – www.vhlru.ru
- Хоккей. Азиатская лига – www.alhockey.com
- Хоккей. Чемпионат Австрии – www.ice.hockey
- Хоккей. Чемпионат Беларуси – www.hockey.by
- Хоккей. Чемпионат Великобритании – eliteleague.co.uk
- Хоккей. Чемпионат Германии – www.del.org
- Хоккей. Чемпионат Германии. Лига 1 – www.esbg.de
- Хоккей. Чемпионат Дании – metalligaen.dk
- Хоккей. Чемпионат Италии – www.fisg.it/web/league/?dis=5
- Хоккей. Чемпионат Казахстана – pro.ligasy.kz
- Хоккей. Чемпионат Латвии – www.lhf.lv
- Хоккей. Чемпионат Норвегии – www.hockey.no
- Хоккей. Чемпионат Польши – www.hokej.net
- Хоккей. Чемпионат Словакии – www.hockeyslovakia.sk/sk
- Хоккей. Чемпионат Финляндии – www.liiga.fi
- Хоккей. Чемпионат Финляндии. Первая лига – www.mestis.fi
- Хоккей. Чемпионат Франции – www.hockeyfrance.com
- Хоккей. Чемпионат Чехии – www.hokej.cz
- Хоккей. Чемпионат Швейцарии – www.sihf.ch/de
- Хоккей. Чемпионат Швеции – www.shl.se
- Хоккей. Чемпионат Швеции. Первая лига – hockeyallsvenskan.se
- Хоккей. ECHL. США – www.echl.com
- Хоккей. NCAA. США – uscho.com
- Хоккей. OHL. Канада – ontariohockeyleague.com
- Хоккей. QMJHL. Канада – theqmjhl.ca
- Хоккей. WHL. Канада – whl.ca
- Хоккей. Эрсте Лига – www.jegkorongszovetseg.hu
- Хоккей. МХЛ – mhl.khl.ru
- Хоккей. НМХЛ – nmhl.fhr.ru
- Хоккей. ВХЛ-Б – www.vhlru.ru
- Хоккей. ЖХЛ – whl.khl.ru
- Шорт-хоккей. Лига Про – www.sport-liga.pro/ru/hockey/

В случае отсутствия данных на указанных сайтах, а также для остальных хоккейных матчей данные берутся из нижеприведенных источников (в порядке приоритета):

- www.xscores.com
- www.flashscore.com

Организатор букмекерской онлайн-игры оставляет за собой право произвести расчет данных о минутах голов на основании официальных сайтов турниров и клубов при наличии таковых.

БАСКЕТБОЛ

Баскетбол 3х3 – play.fiba3x3.com/events

Турниры ФИБА – www.fiba.com

Баскетбол. Турниры ФИБА-Еврокап – www.fibaeurope.com

Баскетбол. Лига Чемпионов – www.championsleague.basketball

Баскетбол. Евролига. УЛЕБ – www.euroleague.net

Баскетбол. Еврокубок. УЛЕБ – eurocupbasketball.com

Баскетбол. Евролига. Женщины – www.fiba.basketball/euroleaguewomen

Баскетбол. Еврокубок. Женщины – www.fiba.basketball/eurocupwomen

Баскетбол. Адриатическая лига. Мужчины – www.aba-liga.com

Баскетбол. Адриатическая лига. Женщины –

www.eurobasket.com/Eurocup/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Alpe Adria Cup – www.eurobasket.com/Alpe-Adria-Cup/basketball.asp

Баскетбол. Балканская лига – www.balkanleague.net

Баскетбол. Балтийская лига. Женщины – bwbl.lt

Баскетбол. Восточно-Европейская лига. Женщины – www.girlsbasket.eu

Баскетбол. Лига ВТБ – www.vtb-league.com

Баскетбол. Лига ВТБ. U21 – www.vtbyouth-league.com

Баскетбол. NBA – www.nba.com

Баскетбол ВСЕЙ Северной Америки (все лиги и прочее). Мужчины – www.usbasket.com

Баскетбол ВСЕЙ Северной Америки (все лиги и прочее). Женщины – www.usbasket.com/?Women=1

Баскетбол. WNBA – www.wnba.com

Баскетбол. NCAA. Мужчины – www.ncaa.com/sports/basketball-men/d1

Баскетбол. NCAA. Женщины – www.ncaa.org/sports/womens-basketball

Баскетбол. Чемпионат Австралии. NBL – www.nbl.com.au

Баскетбол. Чемпионат Австралии. Big V – australia.basketball/leagues/big-v

v

Баскетбол. Чемпионат Австралии. Waratah – websites.mygameday.app/assoc_page.cgi?client=0-4878-68302-67178-7893623

Баскетбол. Чемпионат Австралии. SBL – sbl.asn.au

Баскетбол. Чемпионат Австралии. SA – basketballsa.com.au

Баскетбол. Чемпионат Австралии. Женщины – wnbl.com.au

Баскетбол. Чемпионат Австрии – basketballaustria.at

Баскетбол. Чемпионат Австрии. Вторая лига – www.eurobasket.com/Austria/basketball-2-Bundesliga.asp

Баскетбол. Чемпионат Албании. Мужчины – fshb.basketball

Баскетбол. Чемпионат Албании. Женщины – www.eurobasket.com/Albania/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Аргентины. Мужчины – www.lnb.com.ar

Баскетбол. Чемпионат Аргентины. Женщины – www.laliganacional.com.ar/lfb/page/resultados

Баскетбол. Чемпионат Аргентины. TNA – www.latinbasket.com/Argentina/basketball-League-TNA.asp

Баскетбол. Чемпионат Армении. Мужчины – www.facebook.com/Basketball-Federation-of-Armenia-613644018677785

Баскетбол. Чемпионат Армении. Женщины – www.eurobasket.com/Armenia/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Азербайджана – basketball.az

Баскетбол. Премьер-лига Беларуси – belarus.basketball

Баскетбол. Первая лига Беларуси – nbl.by

Баскетбол. Чемпионат Бельгии. Мужчины – euromillionsbasketball.be

Баскетбол. Чемпионат Бельгии. Женщины – www.basketfeminin.com

Баскетбол. Чемпионат Бельгии. Топ 1 – www.eurobasket.com/Belgium/basketball-Top-Division-I.asp

Баскетбол. Чемпионат Болгарии. Мужчины – www.basketball.bg

Баскетбол. Чемпионат Болгарии. Мужчины. Дивизион А – bgbasket.com

Баскетбол. Чемпионат Болгарии. Женщины – bgbasket.com

Баскетбол. Чемпионат Боснии и Герцеговины. Мужчины – www.eurobasket.com/Bosnia/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Боснии и Герцеговины. Женщины – www.eurobasket.com/Bosnia/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Бразилии. Мужчины – lnb.com.br

Баскетбол. Чемпионат Бразилии. Женщины – lbf.com.br

Баскетбол. Чемпионат Бразилии. Лига Ouro – www.latinbasket.com/Brazil/basketball-Liga-Ouro.asp

Баскетбол. Чемпионат Великобритании. Мужчины – www.bbl.org.uk

Баскетбол. Чемпионат Великобритании. Женщины –

www.basketballengland.co.uk
Баскетбол. Чемпионат Венгрии. Мужчины – hunbasket.hu
Баскетбол. Чемпионат Венгрии. Женщины – hunbasket.hu
Баскетбол. Чемпионат Германии – www.basketball-bundesliga.de
Баскетбол. Чемпионат Германии. Про А – www.zweite-basketball-bundesliga.de
Баскетбол. Чемпионат Германии. Женщины – www.toyota-dbbi.de
Баскетбол. Чемпионат Нидерландов. Мужчины – www.debasketballsitenvannederland.nl
Баскетбол. Чемпионат Нидерландов. Женщины – www.eurobasket.com/Holland/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Чемпионат Греции. Мужчины – www.esake.gr
Баскетбол. Чемпионат Греции. Женщины – www.basket.gr
Баскетбол. Чемпионат Греции. А2 – www.basket.gr
Баскетбол. Чемпионат Грузии. Мужчины – gbf.ge
Баскетбол. Чемпионат Грузии. Женщины – www.eurobasket.com/Georgia/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Дании. Мужчины – www.basketligaen.dk
Баскетбол. Чемпионат Дании. Женщины – dameligaen.dk
Баскетбол. Чемпионат Дании. Первый дивизион – www.eurobasket.com/Denmark/basketball-1st-Division.asp
Баскетбол. Чемпионат Израиля. Мужчины – www.bsl.org.il
Баскетбол. Чемпионат Израиля. Женщины – www.eurobasket.com/Israel/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Израиля. Национальная лига. Мужчины – www.eurobasket.com/Israel/basketball-National-League.asp
Баскетбол. Чемпионат Исландии. Мужчины – www.kki.is
Баскетбол. Чемпионат Исландии. Женщины – www.eurobasket.com/Iceland/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Чемпионат Исландии. Первый дивизион. Мужчины – www.eurobasket.com/Iceland/basketball-League-D1.asp
Баскетбол. Чемпионат Испании. Мужчины – www.acb.com
Баскетбол. Чемпионат Испании. ЛЕБ Оро – www.lebor.es/inicio.aspx
Баскетбол. Чемпионат Испании. ЛЕБ Плата – www.lebplata.es/inicio.aspx
Баскетбол. Чемпионат Испании. Женщины – www.feb.es
Баскетбол. Чемпионат Италии. Мужчины – www.legabasket.it
Баскетбол. Чемпионат Италии. Мужчины. Серия А2 – www.legapallacanestro.com
Баскетбол. Чемпионат Италии. Серия Б – www.playbasket.it/index.php
Баскетбол. Чемпионат Италии. Женщины – www.legabasketfemminile.it

Баскетбол. Чемпионат Ирландии. Мужчины – www.basketballireland.ie
 Баскетбол. Чемпионат Ирландии. Женщины – www.basketballireland.ie
 Баскетбол. Чемпионат Кипра. Мужчины – cbf.basketball
 Баскетбол. Чемпионат Кипра. Женщины – cbf.basketball
 Баскетбол. Чемпионат Китая. Мужчины – sports.sina.com.cn/cba
 Баскетбол. Чемпионат Китая. Мужчины. NBL – www.asia-basket.com/China/basketball-League-NBL.asp
 Баскетбол. Чемпионат Китая. Женщины – sports.sina.com.cn/wcba
 Баскетбол. Чемпионат Косово. Мужчины – www.basketbolli.com
 Баскетбол. Чемпионат Косово. Женщины – www.eurobasket.com/Kosovo/basketball.asp?Women=1
 Баскетбол. Чемпионат Латвии. Мужчины – www.basket.lv
 Баскетбол. Чемпионат Латвии. Женщины – www.wbbl.eu
 Баскетбол. Чемпионат Латвии 2 – www.eurobasket.com/Latvia/basketball-League-LBL2.asp
 Баскетбол. Чемпионат Литвы. Мужчины – www.lkl.lt
 Баскетбол. Чемпионат Литвы. Женщины – moterulyga.lt/rungtynes/rezultatai.html
 Баскетбол. Чемпионат Литвы 2 (NKL) – www.nklyga.lt
 Баскетбол. Чемпионат Люксембурга. Мужчины – www.flbb.lu
 Баскетбол. Чемпионат Люксембурга. Женщины – www.flbb.lu
 Баскетбол. Чемпионат Северной Македонии. Мужчины – kfsm.mk
 Баскетбол. Чемпионат Северной Македонии. Женщины – www.eurobasket.com/FYR-Macedonia/basketball.asp?women=1
 Баскетбол. Чемпионат Мальты – mba.org.mt
 Баскетбол. Чемпионат Мексики. Мужчины – www.lnbp.mx
 Баскетбол. Чемпионат Мексики. Женщины – lmbpf.com.mx
 Баскетбол. Мексика CIBACOPA – cibacopa.org
 Баскетбол. Чемпионат Норвегии. Мужчины – www.basket.no/blno
 Баскетбол. Чемпионат Норвегии. Женщины – www.basket.no/blno/blno-kvinner
 Баскетбол. Чемпионат Норвегии. Первый дивизион – www.eurobasket.com/Norway/basketball-1-Division.asp
 Баскетбол. Чемпионат Молдовы. Мужчины – moldova.basketball
 Баскетбол. Чемпионат Молдовы. Женщины – moldova.basketball
 Баскетбол. Чемпионат Новой Зеландии. Мужчины – nz.basketball/Tall-Blacks
 Баскетбол. Чемпионат Новой Зеландии. Женщины – nz.basketball/tallferns
 Баскетбол. Чемпионат Польши. Мужчины – www.plk.pl
 Баскетбол. Чемпионат Польши. Мужчины. Первая лига –

www.eurobasket.com/Poland/basketball-1-Liga.asp
Баскетбол. Чемпионат Польши. Мужчины. Вторая лига –
www.eurobasket.com/Poland/basketball-2-Liga.asp
Баскетбол. Чемпионат Польши. Женщины – www.basketligakobiet.pl
Баскетбол. Чемпионат Португалии. Мужчины – www.fpb.pt/resultados
Баскетбол. Чемпионат Португалии. Женщины –
www.eurobasket.com/Portugal/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Чемпионат Португалии. Пролига –
www.eurobasket.com/Portugal/basketball-Proliga.asp
Баскетбол. Чемпионаты (первенства) России – russiabasket.ru
Баскетбол. Россия. Суперлига 1 – russiabasket.ru
Баскетбол. Россия. Суперлига 2 – russiabasket.ru
Баскетбол. Премьер-Лига России. Женщины – russiabasket.ru
Баскетбол. Россия. Суперлига 1. Женщины – russiabasket.ru
Баскетбол. Россия. Суперлига 2. Женщины – russiabasket.ru
Баскетбол. Чемпионат Румынии – www.frbaschet.ro
Баскетбол. Чемпионат Сербии. Мужчины – www.kls.rs
Баскетбол. Чемпионат Сербии. Первая лига – lige.kss.rs
Баскетбол. Чемпионат Сербии. Женщины – www.kss.rs/#
Баскетбол. Чемпионат Словакии. Мужчины – www.basketliga.sk/sk
Баскетбол. Чемпионат Словакии. Женщины – exz.sk/home
Баскетбол. Чемпионат Словакии. Первая лига –
www.eurobasket.com/Slovakia/basketball-1-Liga.asp
Баскетбол. Чемпионат Словении. Мужчины – www.kzs.si
Баскетбол. Чемпионат Словении. Женщины –
www.eurobasket.com/Slovenia/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Чемпионат Словении. Вторая лига –
www.eurobasket.com/Slovenia/basketball-League-2SKL.asp
Баскетбол. Чемпионат Турции – www.tbf.org.tr
Баскетбол. Чемпионат Турции. Первая лига –
www.eurobasket.com/Turkey/basketball-League-TBL.asp
Баскетбол. Чемпионат Турции. Вторая лига –
www.eurobasket.com/Turkey/basketball-League-TB2L.asp
Баскетбол. Чемпионат Турции. Женщины – tbf.org.tr/ligler/kbsl-2019-2020
Баскетбол. Чемпионат Турции. Женщины. Первая лига –
tbf.org.tr/ligler/tkbl-2019-2020
Баскетбол. Чемпионат Украины. Суперлига – fbu.ua
Баскетбол. Чемпионат Украины. Высшая лига –
www.eurobasket.com/Ukraine/basketball-Higher-League.asp
Баскетбол. Чемпионат Филиппин – www.pba.ph

Баскетбол. Чемпионат Филиппин. D-Лига – www.asia-basket.com/Philippines/basketball-PBA-D-League.asp

Баскетбол. Чемпионат Финляндии. Мужчины – koris.fi

Баскетбол. Чемпионат Финляндии. Женщины – www.basket.fi/naisten-korisliiga

Баскетбол. Чемпионат Финляндии. Первый дивизион – www.basket.fi/basket/

Баскетбол. Чемпионат Франции. Мужчины – www.lnb.fr

Баскетбол. Чемпионат Франции. Мужчины. Про Б – www.eurobasket.com/France/basketball-League-ProB.asp

Баскетбол. Чемпионат Франции. Женщины – www.basketlfb.com

Баскетбол. Чемпионат Франции. Женщины. Лига 2 – www.eurobasket.com/France/basketball-League-LF2.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Хорватии. Мужчины – www.hks-cbf.hr

Баскетбол. Чемпионат Хорватии. Женщины – www.eurobasket.com/Croatia/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Хорватии. Первая лига – www.eurobasket.com/Croatia/basketball-Prva-Liga.asp

Баскетбол. Чемпионат Чехии. Мужчины – www.cbf.cz

Баскетбол. Чемпионат Чехии. Женщины – www.eurobasket.com/Czech-Republic/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Чехии. Первая лига – www.eurobasket.com/Czech-Republic/basketball-1Liga.asp

Баскетбол. Чемпионат Черногории. Мужчины – www.kscg.me/kscg/site_cg/public/index.php/index/kategorija?1

Баскетбол. Чемпионат Черногории. Женщины – www.eurobasket.com/Montenegro/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Черногории. Первая лига – www.eurobasket.com/Montenegro/basketball-League-Prva-B.asp

Баскетбол. Чемпионат Швеции – www.svenskabasketligan.se

Баскетбол. Чемпионат Швеции. Superettan – basketliganherr.se

Баскетбол. Чемпионат Швеции. Женщины – www.basket.se

Баскетбол. Чемпионат Швейцарии. Мужчины – swiss.basketball

Баскетбол. Чемпионат Швейцарии. Женщины – swiss.basketball

Баскетбол. Чемпионат Шотландии. Мужчины – basketballscotland.co.uk

Баскетбол. Чемпионат Шотландии. Женщины – basketballscotland.co.uk

Баскетбол. Чемпионат Эстонии. Мужчины – www.basket.ee

Баскетбол. Чемпионат Эстонии. Женщины – www.basket.ee

Баскетбол. Чемпионат Эстонии. Лига 1 – www.basket.ee

Баскетбол. Чемпионат Южной Кореи. Мужчины – www.kbl.or.kr

Баскетбол. Чемпионат Южной Кореи. Женщины – www.wkbl.or.kr

Баскетбол. Чемпионат Японии. Мужчины – www.bleague.jp
 Баскетбол. Чемпионат Японии. Женщины – www.wjbl.org/pc_index_html
 Баскетбол. Чемпионат Японии. Б2 – www.asia-basket.com/Japan/basketball-B2-League.asp
 Баскетбол. Чемпионат Японии. Б3 – www.asia-basket.com/Japan/basketball-B3-League.asp
 Баскетбол. Чемпионат Вьетнама. Мужчины – www.facebook.com/VBA.vn
 Баскетбол. Чемпионат Вьетнама. Женщины – www.asia-basket.com/Vietnam/basketball.asp?women=1
 Баскетбол. Чемпионат Индонезии. Мужчины – iblindonesia.com
 Баскетбол. Чемпионат Индонезии. Женщины – www.asia-basket.com/Indonesia/basketball-League-WIBL.asp?women=1
 Баскетбол. Чемпионат Ирана. Мужчины – www.iribf.ir
 Баскетбол. Чемпионат Ирана. Женщины – www.asia-basket.com/Iran/basketball.asp?Women=1
 Баскетбол. Чемпионат Иордании – www.jbf.jo
 Баскетбол. Чемпионат Иордании. Первый дивизион – www.asia-basket.com/Jordan/basketball-League-D1.asp
 Баскетбол. Чемпионат Кыргызстана – www.asia-basket.com/Kyrgyzstan/basketball.asp
 Баскетбол. Чемпионат Казахстана. Мужчины – www.nbf.kz
 Баскетбол. Чемпионат Казахстана. Женщины – www.asia-basket.com/Kazakhstan/basketball.asp?Women=1
 Баскетбол. Чемпионат Кувейта – www.asia-basket.com/Kuwait/basketball.asp
 Баскетбол. Чемпионат Ливана – www.asia-basket.com/Lebanon/basketball-League-LBL_2019-2020.asp
 Баскетбол. Чемпионат Малайзии – www.asia-basket.com/Malaysia/basketball.asp
 Баскетбол. Чемпионат Катара – www.qatarbasketball.qa/ar
 Баскетбол. Чемпионат Саудовской Аравии – www.asia-basket.com/Saudi-Arabia/basketball.asp
 Баскетбол. Чемпионат Тайваня. Мужчины – sleague.tw
 Баскетбол. Чемпионат Тайваня. Женщины – www.asia-basket.com/Taiwan/basketball.asp?Women=1
 Баскетбол. Чемпионат Таиланда – tba.web.geniussports.com/competitions/?cu=TBA/schedule
 Баскетбол. Чемпионат Алжира – www.basketalgerie.com
 Баскетбол. Чемпионат Египта – www.afrobasket.com/Egypt/basketball.asp
 Баскетбол. Чемпионат Марокко. Мужчины –

www.goalzz.com/main.aspx?g=397
Баскетбол. Чемпионат Марокко. Женщины –
www.goalzz.com/main.aspx?c=16674
Баскетбол. Чемпионат Туниса –
www.afrobasket.com/Tunisia/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Чили – www.latinbasket.com/Chile/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Колумбии –
dpb.web.geniussports.com/competitions/?cu=LDT/schedule
Баскетбол. Чемпионат Кубы. Мужчины –
www.latinbasket.com/Cuba/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Кубы. Женщины –
www.latinbasket.com/Cuba/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Доминиканской Республики –
www.latinbasket.com/Dominican-Republic/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат ОАЭ – www.asia-basket.com/United-Arab-Emirates/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Эль-Сальвадора – fesabal.web.geniussports.com
Баскетбол. Чемпионат Перу – www.perubasket.com
Баскетбол. Чемпионат Уругвая – www.urubasket.com
Баскетбол. Чемпионат Венесуэлы –
www.latinbasket.com/Venezuela/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Пуэрто-Рико. Мужчины – www.bsnpr.com
Баскетбол. Чемпионат Пуэрто-Рико. Женщины –
www.bsnfpur.com/calendario
БАСКЕТБОЛ – дополнительные ресурсы
Информация из дополнительных ресурсов используется при отсутствии данных в основных.
Баскетбол. Турниры ФИБА. Кубок Европы – www.eurobasket.com/FIBA-Europe-Cup/basketball.asp
Баскетбол. Лига чемпионов – www.eurobasket.com/Basketball-Champions-League/basketball.asp
Баскетбол. Евролига. УЛЕБ –
www.eurobasket.com/EuroLeague/basketball.asp
Баскетбол. Еврокубок. УЛЕБ –
www.eurobasket.com/EuroCup/basketball.asp
Баскетбол. Евролига. Женщины –
www.eurobasket.com/Euroleague/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Еврокубок. Женщины –
www.eurobasket.com/Eurocup/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Адриатическая лига – www.eurobasket.com/ABA-League/basketball.asp

Баскетбол. Балканская лига – www.eurobasket.com/Balkan-League/basketball.asp

Баскетбол. Балтийская лига. Мужчины – www.eurobasket.com/Baltic-League/basketball.asp

Баскетбол. Балтийская лига. Женщины – www.eurobasket.com/Baltic-League/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Восточно-Европейская лига. Женщины – www.eurobasket.com/EEWBL/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Лига ВТБ – www.eurobasket.com/VTB-United-League/basketball.asp

Баскетбол. Лига ВТБ. U21 – www.eurobasket.com/Russia/basketball-VTB-Youth-League.asp

Баскетбол. Чемпионат Австралии. NBL – www.australiabasket.com/Australia/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Австралии. Женщины – www.australiabasket.com/Australia/basketball-League-WNBL.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Австрии. Мужчины – www.eurobasket.com/Austria/basketball-A-Bundesliga.asp

Баскетбол. Чемпионат Австрии. Женщины – www.eurobasket.com/Austria/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Албании – www.eurobasket.com/Albania/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Аргентины. Мужчины – www.latinbasket.com/Argentina/basketball-LigaA.asp

Баскетбол. Чемпионат Аргентины. Женщины – www.latinbasket.com/Argentina/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Азербайджана – www.eurobasket.com/Azerbaijan/basketball.asp

Баскетбол. Премьер-лига Беларуси – www.eurobasket.com/Belarus/basketball.asp

Баскетбол. Первая лига Беларуси – www.eurobasket.com/Belarus/basketball-First-League_2013-2014.asp

Баскетбол. Чемпионат Бельгии. Мужчины – www.eurobasket.com/Belgium/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Бельгии. Женщины – www.eurobasket.com/Belgium/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Болгарии. Мужчины – www.eurobasket.com/Bulgaria/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Болгарии. Мужчины. Дивизион А – www.eurobasket.com/Bulgaria/basketball-Division-A.asp

Баскетбол. Чемпионат Болгарии. Женщины –
www.eurobasket.com/Bulgaria/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Чемпионат Бразилии. Мужчины –
www.latinbasket.com/Brazil/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Бразилии. Женщины –
www.latinbasket.com/Brazil/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Великобритании. Мужчины –
www.eurobasket.com/United-Kingdom/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Великобритании. Женщины –
www.eurobasket.com/United-Kingdom/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Чемпионат Венгрии. Мужчины –
www.eurobasket.com/Hungary/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Венгрии. Женщины –
www.eurobasket.com/Hungary/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Германии. Мужчины –
www.eurobasket.com/Germany/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Германии. Про А –
www.eurobasket.com/Germany/basketball-League-ProA.asp
Баскетбол. Чемпионат Германии. Женщины –
www.eurobasket.com/Germany/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Нидерландов –
www.eurobasket.com/Holland/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Греции. Мужчины –
www.eurobasket.com/Greece/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Греции. Женщины –
www.eurobasket.com/Greece/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Чемпионат Греции. А2 –
www.eurobasket.com/Greece/basketball-League-A2.asp
Баскетбол. Чемпионат Грузии –
www.eurobasket.com/Georgia/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Дании. Мужчины –
www.eurobasket.com/Denmark/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Дании. Женщины –
www.eurobasket.com/Denmark/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Чемпионат Израиля. Мужчины –
www.eurobasket.com/Israel/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Исландии. Мужчины –
www.eurobasket.com/Iceland/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Испании. Мужчины –
www.eurobasket.com/Spain/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Испании. ЛЕБ Оро –

www.eurobasket.com/Spain/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Испании. ЛЕБ Плата –
www.eurobasket.com/Spain/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Испании. Женщины –
www.eurobasket.com/Spain/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Италии. Мужчины –
www.eurobasket.com/Italy/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Италии. Мужчины. Серия A2 –
www.eurobasket.com/Italy/basketball-League-Serie-A2.asp
Баскетбол. Чемпионат Италии. Серия Б –
www.eurobasket.com/Italy/basketball-League-Serie-B.asp
Баскетбол. Чемпионат Италии. Женщины –
www.eurobasket.com/Italy/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Ирландии. Мужчины –
www.eurobasket.com/Ireland/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Ирландии. Женщины –
www.eurobasket.com/Ireland/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Чемпионат Кипра. Мужчины –
www.eurobasket.com/Cyprus/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Кипра. Женщины –
www.eurobasket.com/Cyprus/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Китая. Мужчины – [www.asia-](http://www.asia-basket.com/China/basketball.asp)
[basket.com/China/basketball.asp](http://www.asia-basket.com/China/basketball.asp)
Баскетбол. Чемпионат Китая. Женщины – [www.asia-](http://www.asia-basket.com/China/basketball-League-WCBA.asp?women=1)
[basket.com/China/basketball-League-WCBA.asp?women=1](http://www.asia-basket.com/China/basketball-League-WCBA.asp?women=1)
Баскетбол. Чемпионат Косово. Мужчины –
www.eurobasket.com/Kosovo/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Латвии. Мужчины –
www.eurobasket.com/Latvia/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Латвии. Женщины –
www.eurobasket.com/Latvia/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Литвы. Мужчины –
www.eurobasket.com/Lithuania/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Литвы. Женщины –
www.eurobasket.com/Lithuania/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Литвы 2 (NKL) –
www.eurobasket.com/Lithuania/basketball-League-NKL.asp
Баскетбол. Чемпионат Люксембурга. Мужчины –
www.eurobasket.com/Luxembourg/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Люксембурга. Женщины –
www.eurobasket.com/Luxembourg/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Северной Македонии –
www.eurobasket.com/FYR-Macedonia/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Мальты –
www.eurobasket.com/Malta/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Мексики. Мужчины –
www.latinbasket.com/Mexico/basketball-League-LNBP.asp

Баскетбол. Чемпионат Мексики. Женщины –
www.latinbasket.com/Mexico/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Мексика. CIBACOPA –
www.latinbasket.com/Mexico/basketball-League-CIBACOPA.asp

Баскетбол. Чемпионат Норвегии. Мужчины –
www.eurobasket.com/Norway/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Норвегии. Женщины –
www.eurobasket.com/Norway/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Молдовы. Мужчины –
www.eurobasket.com/Moldova/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Молдовы. Женщины –
www.eurobasket.com/Moldova/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Новой Зеландии. Мужчины –
www.australiabasket.com/New-Zealand/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Новой Зеландии. Женщины –
www.australiabasket.com/New-Zealand/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Польши. Мужчины –
www.eurobasket.com/Poland/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Польши. Женщины –
www.eurobasket.com/Poland/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Португалии –
www.eurobasket.com/Portugal/basketball.asp

Баскетбол. Россия. Суперлига 1 – www.eurobasket.com/Russia/basketball-Superleague-1.asp

Баскетбол. Россия. Суперлига 2 – www.eurobasket.com/Russia/basketball-Superleague-2.asp

Баскетбол. Премьер-Лига России. Женщины –
www.eurobasket.com/Russia/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Россия. Суперлига 1. Женщины –
www.eurobasket.com/Russia/basketball-Superleague-1-Women.asp?women=1

Баскетбол. Россия. Суперлига 2. Женщины –
www.eurobasket.com/Russia/basketball-Superleague-2-Women.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Румынии –

www.eurobasket.com/Romania/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Сербии –
www.eurobasket.com/Serbia/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Сербии. Первая лига –
www.eurobasket.com/Serbia/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Сербии. Женщины –
www.eurobasket.com/Serbia/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Словакии. Мужчины –
www.eurobasket.com/Slovakia/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Словакии. Женщины –
www.eurobasket.com/Slovakia/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Словении –
www.eurobasket.com/Slovenia/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Турции. Мужчины –
www.eurobasket.com/Turkey/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Турции. Женщины –
www.eurobasket.com/Turkey/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Турции. Женщины. Первая лига –
www.eurobasket.com/Turkey/basketball-League-TKBL.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Украины. Высшая лига –
www.eurobasket.com/Ukraine/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Филиппин – www.asia-basket.com/Philippines/basketball-League-PBA.asp
Баскетбол. Чемпионат Финляндии. Мужчины –
www.eurobasket.com/Finland/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Финляндии. Женщины –
www.eurobasket.com/Finland/basketball.asp?Women=1
Баскетбол. Чемпионат Финляндии. Первый дивизион –
www.eurobasket.com/Finland/basketball-1st-Division.asp
Баскетбол. Чемпионат Франции. Мужчины –
www.eurobasket.com/France/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Франции. Женщины –
www.eurobasket.com/France/basketball-League-LFB.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Хорватии –
www.eurobasket.com/Croatia/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Чехии – www.eurobasket.com/Czech-Republic/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Черногории –
www.eurobasket.com/Montenegro/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Швеции. Мужчины. Superettan –
www.eurobasket.com/Sweden/basketball-League-SuperEttan.asp

Баскетбол. Чемпионат Швеции. Женщины – www.eurobasket.com/Sweden/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Швейцарии. Мужчины – www.eurobasket.com/Switzerland/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Швейцарии. Женщины – www.eurobasket.com/Switzerland/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Шотландии. Мужчины – www.eurobasket.com/Scotland/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Шотландии. Женщины – www.eurobasket.com/Scotland/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Эстонии. Мужчины – www.eurobasket.com/Estonia/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Эстонии. Женщины – www.eurobasket.com/Estonia/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Эстонии. Первая лига – www.eurobasket.com/Estonia/basketball-League-1-Liiga.asp

Баскетбол. Чемпионат Южной Кореи. Мужчины – www.asia-basket.com/South-Korea/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Южной Кореи. Женщины – www.asia-basket.com/South-Korea/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Японии. Мужчины – www.asia-basket.com/Japan/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Японии. Женщины – www.asia-basket.com/Japan/basketball.asp?women=1

Баскетбол. Чемпионат Вьетнама – www.asia-basket.com/Vietnam/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Индонезии. Мужчины – www.asia-basket.com/Indonesia/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Индонезии. Женщины – www.asia-basket.com/Indonesia/basketball.asp?Women=1

Баскетбол. Чемпионат Ирана – www.asia-basket.com/Iran/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Иордании – www.asia-basket.com/Jordan/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Казахстана – www.asia-basket.com/Kazakhstan/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Ливана – www.asia-basket.com/Lebanon/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Катара – www.asia-basket.com/Qatar/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Тайваня – www.asia-basket.com/Taiwan/basketball.asp

Баскетбол. Чемпионат Таиланда – [142](http://www.asia-</p></div><div data-bbox=)

basket.com/Thailand/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат ОАЭ – www.facebook.com/basketballuae
Баскетбол. Чемпионат Алжира –
www.afrobasket.com/Algeria/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Марокко. Мужчины –
www.afrobasket.com/Morocco/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Марокко. Женщины –
www.afrobasket.com/Morocco/basketball.asp?women=1
Баскетбол. Чемпионат Колумбии –
www.latinbasket.com/Colombia/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Эль-Сальвадора – www.latinbasket.com/El-Salvador/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Перу – www.latinbasket.com/Peru/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Уругвая –
www.latinbasket.com/Uruguay/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Пуэрто-Рико. Мужчины –
www.latinbasket.com/Puerto-Rico/basketball.asp
Баскетбол. Чемпионат Пуэрто-Рико. Женщины –
www.latinbasket.com/Puerto-Rico/basketball.asp?women=1

ТЕННИС

Официальный сайт АТР – www.atptour.com
Официальный сайт WTA – www.wtatennis.com
Официальный сайт ITF – www.itftennis.com
Точный счет геймов – www.betradar.com
Лига Про. Москва – www.sport-liga.pro/ru
НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС

Лига Про. Москва – www.sport-liga.pro/ru
ТТ Cup. Украина – tt-cup.com
Серия «Челленджер» – www.challengerseries.net
Чемпионат Австрии – www.ttbundesliga.at
Чемпионат Чехии – stis.ping-pong.cz/htm
Чемпионат Франции – www.fftt.com/pro
Чемпионат Германии – www.tischtennis.de/ligen.html
Чемпионат Венгрии – asztaliteniszezz.hu
Чемпионат Польши – www.pzts.pl/rozgrywki-ligowe
Чемпионат Швеции – sbt.se/spela-tavla/seriespel/resultat-tabeller
Континентальный чемпионат ФНТР. Россия – kcr.ttfr.ru
Европейская Суперлига – xttv.oettv.info/ed/index.php?oid=268&sjid=17
НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС – прочие данные

Официальный сайт Европейского союза настольного тенниса –
www.ettu.org/en

Официальный сайт Международной федерации настольного тенниса –
www.ittf.com

Официальный сайт Федерации настольного тенниса России – ttfr.ru
ПИНГ-ПОНГ

Пинг-понг. Украина. TT Cup – pingpong.tt-cup.com

ПАДЕЛ-ТЕННИС

Падел-теннис. Россия. Liga Pro – www.sport-liga.pro/ru/padel

ВОЛЕЙБОЛ

Волейбол. Международная федерация – www.fivb.com

Волейбол. Европейская конфедерация – www.cev.eu

Волейбол. Конфедерация волейбола Северной, Центральной Америки и
Карибского бассейна – www.norcesa.info

Волейбол. Южноамериканская конфедерация – www.voleysur.org

Волейбол. Африканская конфедерация – www.cavb.africa

Волейбол. Балканская ассоциация – www.balkanvolleyball.org

Волейбол. Среднеевропейская лига – mevza.volley.net.at

Волейбол. Балтийская лига – www.volley.ee

Волейбол. Лига Про – www.sport-liga.pro/ru

Волейбол. Чемпионат Австралии – volleyball.org.au

Волейбол. Чемпионат Австрии – www.volley.net.at

Волейбол. Чемпионат Алжира – [mail.afvb.org](mailto:afvb.org)

Волейбол. Чемпионат Англии – volleyballengland.org

Волейбол. Чемпионат Аргентины – www.aclav.com

Волейбол. Чемпионат Барбадоса – www.volleybarbados.com

Волейбол. Чемпионат Бельгии – www.volleyvlaanderen.be

Волейбол. Чемпионат Беларуси – bvf.by

Волейбол. Чемпионат Бразилии – www.cbv.com.br

Волейбол. Чемпионат Болгарии – bgvolleyball.com

Волейбол. Чемпионат Венгрии – www.hunvolley.hu

Волейбол. Чемпионат Вьетнама – volleyball.vn

Волейбол. Чемпионат Германии – www.volleyball-bundesliga.de

Волейбол. Чемпионат Гонконга – www.vbahk.org.hk

Волейбол. Чемпионат Греции. Мужчины – www.volleyleague.gr

Волейбол. Чемпионат Греции. Женщины – www.volleyball.gr

Волейбол. Чемпионат Дании – www.volleyball.dk

Волейбол. Чемпионат Израиля – www.iva.org.il

Волейбол. Чемпионат Ирана – volleyball.ir

Волейбол. Чемпионат Исландии – www.bli.is
Волейбол. Чемпионат Испании – www.rfeyb.com
Волейбол. Чемпионат Италии. Мужчины – www.legavolley.it
Волейбол. Чемпионат Италии. Женщины – www.legavolleyfemminile.it
Волейбол. Чемпионат Казахстана – www.volley.kz
Волейбол. Чемпионат Канады – usports.ca/en
Волейбол. Чемпионат Катар – www.volleyball.qa
Волейбол. Чемпионат Кипра – new.volleyball.org.cy
Волейбол. Чемпионат Китая – www.volleychina.org
Волейбол. Чемпионат Латвии – www.volejbols.lv
Волейбол. Чемпионат Ливана – www.lebvolley.com
Волейбол. Чемпионат Литвы – www.ltf.lt
Волейбол. Чемпионат Нидерландов – www.volleybal.nl
Волейбол. Чемпионат Норвегии – volleyball.no
Волейбол. Чемпионат Перу – fpv.org.pe
Волейбол. Чемпионат Польши. Мужчины – www.plusliga.pl
Волейбол. Чемпионат Польши. Женщины – www.tauronliga.pl
Волейбол. Польша. Низшие лиги – www.pzps.pl
Волейбол. Чемпионат Португалии – www.fpvoleibol.pt
Волейбол. Чемпионат Пуэрто-Рико – fedpurvoli.com
Волейбол. Чемпионат России – www.volley.ru
Волейбол. Чемпионат Румынии – www.frvolei.ro
Волейбол. Чемпионат Сербии – www.wienerliga.org
Волейбол. Сербия. Первенство Белграда. До 17 лет – www.osb.org.rs
Волейбол. Чемпионат Словакии – www.svf.sk
Волейбол. Чемпионат Словении – www.odbojka.si
Волейбол. Чемпионат США. NCAA – www.ncaa.com
Волейбол. Чемпионат США. NAIA – www.naiasports.org
Волейбол. Чемпионат Таиланда – volleyball.or.th
Волейбол. Чемпионат Туниса – www.ftvb.org
Волейбол. Чемпионат Турции – www.tvf.org.tr
Волейбол. Чемпионат Украины – fvu.in.ua
Волейбол. Чемпионат Финляндии – www.mestaruusliiga.fi
Волейбол. Чемпионат Филиппин. Shakey's V-League – pvl.ph
Волейбол. Чемпионат Филиппин. Суперлига – philippinesuperliga.com
Волейбол. Чемпионат Франции – lnv.fr
Волейбол. Чемпионат Хорватии – hos-cvf.hr
Волейбол. Чемпионат Черногории – www.oscg.me
Волейбол. Чемпионат Чехии – www.cvf.cz
Волейбол. Чемпионат Швейцарии – www.volleyball.ch
Волейбол. Чемпионат Швеции – www.volleyboll.se

Волейбол. Чемпионат Эстонии – www.volley.ee
Волейбол. Чемпионат Южной Кореи – kovo.co.kr
Волейбол. Чемпионат Японии – www.vleague.jp
Волейбол. Чемпионат малых стран Европы – cevsca.com
Волейбол. Греция. Низшие лиги – espaaa.gr
Волейбол. Чемпионат Люксембурга – www.flvb.lu
Волейбол. Чемпионат Боснии и Герцеговины – osbih.ba
Волейбол. Чемпионат Албании – fshv.org.al
Волейбол. Испания. Региональная лига – fcvolei.cat
Волейбол. Италия. Региональная лига –
www.sol.milano.federvolley.it/sol/Campionati.aspx
Волейбол. Восточно-Европейская ассоциация – www.eevza.eu
ВОЛЕЙБОЛ – дополнительные ресурсы
Информация из дополнительных ресурсов используется при отсутствии
данных в основных.
Международные матчи – www.fivb.org
Конфедерация волейбола Северной и Центральной Америки,
Карибского бассейна – www.norcesca.info
Чемпионат Бразилии – superliga.cbv.com.br

ВОЛЕЙБОЛ – статистические показатели и прочие данные

Betradar
Real Time Sportscast
Betgenius
SportLevel

ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ

Основной сайт для мирового пляжного волейбола –
www.fivb.org/EN/BeachVolleyball
Основной сайт для европейского пляжного волейбола – cev.eu
Швейцарский тур (Coop Beach Tour) – beachvolleytour.ch
Немецкий тур (Techniker Beach Tour) – beach.volleyball-verband.de/public/tur.php
Американский тур AVP – avp.com/events
EEVZA тур – eevza.eu
Чемпионат Бразилии и Brasilia Open – voleidepraia.cbv.com.br

ГАНДБОЛ

Гандбол. Турниры IHF – www.ihf.info
Гандбол. Турниры EHF – www.eurohandball.com
Гандбол. Европейская лига чемпионов – ehfcl.eurohandball.com
Гандбол. Чемпионат Австрии – www.oehb.at/de

Гандбол. Чемпионат Алжира – fahb-dz.net
Гандбол. Чемпионат Аргентины – www.femebal.com
Гандбол. Чемпионат Беларуси – handball.by
Гандбол. Чемпионат Боснии и Герцеговины – www.sportsport.ba
Гандбол. Чемпионат Бразилии – www.brasilhandebol.com.br
Гандбол. Чемпионат Венгрии – new.mkszh.hu
Гандбол. Чемпионат Германии – www.handball-bundesliga.de
Гандбол. Чемпионат Греции – www.handball.org.gr
Гандбол. Чемпионат Грузии – geohandball.ge
Гандбол. Чемпионат Дании – tophaandbold.dk
Гандбол. Чемпионат Израиля – www.handballisr.co.il
Гандбол. Чемпионат Ирана – irhf.ir
Гандбол. Чемпионат Исландии – www.hsi.is
Гандбол. Чемпионат Испании – www.asobal.es
Гандбол. Чемпионат Италии – www.federhandball.it
Гандбол. Чемпионат Катара – www.qatarhandball.com
Гандбол. Чемпионат Китая – www.myhandball.com
Гандбол. Чемпионат Латвии – www.handball.lv
Гандбол. Чемпионат Литвы – www.rankinis.lt
Гандбол. Чемпионат Люксембурга – www.flh.lu
Гандбол. Чемпионат Северной Македонии –
www.macedoniahandball.com.mk
Гандбол. Чемпионат Нидерландов – www.handbal.nl
Гандбол. Чемпионат Норвегии – www.handball.no
Гандбол. Чемпионат Польши – www.zprp.pl
Гандбол. Чемпионат Португалии – www.fpa.pt
Гандбол. Чемпионат России – www.rushandball.ru
Гандбол. Чемпионат Румынии – www.frh.ro
Гандбол. Чемпионат Саудовской Аравии – sahf.org.sa
Гандбол. Чемпионат Сербии – www.rss.org.rs
Гандбол. Чемпионат Словакии – www.slovakhandball.sk
Гандбол. Чемпионат Словении – www.rokometna-zveza.si
Гандбол. Чемпионат Туниса – www.federationhandball.tn
Гандбол. Чемпионат Турции – www.thf.gov.tr
Гандбол. Чемпионат Украины – handball.net.ua
Гандбол. Чемпионат Финляндии – finnhandball.net
Гандбол. Чемпионат Франции – www.ffhandball.fr
Гандбол. Чемпионат Хорватии – hrs.hr
Гандбол. Чемпионат Черногории – rscg.me
Гандбол. Чемпионат Чехии – www.handball.cz
Гандбол. Чемпионат Швейцарии – www.handball.ch

Гандбол. Чемпионат Швеции – www.svenskhandboll.se
Гандбол. Чемпионат Южной Кореи – www.handballkorea.com
Гандбол. Чемпионат Японии – www.jhl.handball.jp/eng
Балтийская лига – www.baltichandball.net
СЕНА лига – www.seha-liga.com

Прочие:

– www.asianhandball.org
– cahbonline.info
– www.goalzz.com

ГАНДБОЛ – дополнительные ресурсы

Информация из дополнительных ресурсов используется при отсутствии данных в основных.

Еврокубки – www.ehfcl.com

Чемпионат Аргентины – www.handballargentina.org

Чемпионат Германии – www.handball-welt.de

Чемпионат Австрии – www.hla.at

Чемпионат Дании – www.dhf.dk

РЕГБИ

Регби. Мир – www.worldrugby.org

Регби. Европа – www.rugbyeurope.eu

Регби. Австралия – www.rugby.com.au

Регби. Италия – www.federugby.it

Регби. ЮАР – super.rugby

Регби. Новая Зеландия – www.allblacks.com

РЕГБИ – дополнительные ресурсы

Информация из дополнительных ресурсов используется при отсутствии данных в основных.

Чемпионат и кубок России – rugby.ru

Английская Премьер-лига, кубок Англии и Уэльса –
www.premiershiprugby.com

Чемпионат Франции – www.lnr.fr

Кубок чемпионов и Challenge Cup – www.epcrugby.com

Лиги Супер Регби – super.rugby

Турнир Mitre 10 Cup – www.provincial.rugby

Турнир Guinness PRO14 – www.unitedrugby.com

Турнир НРЛ – www.nrl.com

Английские и европейские турниры по регбилиг – www.rugby-league.com

КИБЕРСПОРТ – результаты, статистика, видеотрансляции

Dota 2. Результаты и статистика – dotabuff.com

Counter-Strike 2. Результаты и статистика – hltv.org

CS 2x2. Результаты – <https://h2h.sport/counter-strike>

League of Legends. Результаты и статистика – leagueofgraphs.com

H2H Liga (Rocket League, Counter-Strike 2, интерактивные футбол, хоккей, баскетбол) – <https://h2h.sport>

Liga Pro (интерактивные футбол, хоккей, баскетбол) – <https://www.sport-liga.pro/ru>

РФБ. Интерактивная Суперлига – <https://rfb-esports.ru>

Overwatch. Результаты и статистика – wiki.teamliquid.net/overwatch

Rainbow Six Siege. Результаты и статистика – liquipedia.net

Rainbow Six Siege. Официальный сайт турнира – <https://www.ubisoft.com/en-us/esports/rainbow-six/siege>

PUBG. Результаты и статистика – liquipedia.net

StarCraft II. Результаты и статистика – liquipedia.net

Deadlock. Результаты и статистика – liquipedia.net

ФУТЗАЛ

Футзал. Чемпионат Бразилии – ligafutsal.com.br

Футзал. Чемпионат Испании – www.lnfs.es

Футзал. Чемпионат Италии – www.divisionecalcioa5.it

Футзал. Высшая лига. Россия – www.amfr.ru

Футзал. Суперлига. Россия – superliga.rfs.ru

БЕЙСБОЛ

Бейсбол. MLB – www.mlb.com

Бейсбол. NPB – npb.jp

ХОККЕЙ С МЯЧОМ

Хоккей с мячом. Чемпионат России – www.rusbandy.ru

Хоккей с мячом. Чемпионат Швеции – www.svenskbandy.se

ЕДИНОБОРСТВА

Единоборства UFC – www.ufc.com

Статистика UFC – ufcstats.com

Единоборства – www.sherdog.com

ШАХМАТЫ

Данные берутся из нижеприведенных источников (в порядке приоритета):

www.fide.com

www.chess-results.com

chess24.com
www.chesspro.ru

ЛОШАДИНЫЕ СКАЧКИ

Австралия – www.racingaustralia.horse
Австралия – www.harness.org.au/racing/results
Великобритания и Европа – www.racingpost.com/results Великобритания
и Европа – www.attheraces.com/results
Скандинавия – www.swedishhorseracing.com/races#/calendar
США – www.offtrackbetting.com/results
США – www.trackinfo.com
Чили – www.sporting.cl
Другие страны – www.asianracing.org

СОБАЧЬИ БЕГА

Австралия – www.thedogs.com.au/racing
Австралия – www.grv.org.au/results
Великобритания и Европа – www.gbgb.org.uk/racing/results
Великобритания и Европа – www.attheraces.com/results
США – www.offtrackbetting.com/results
США – www.trackinfo.com

ПРОЧИЕ

NFL (американский футбол) – www.nfl.com
Международные соревнования биатлонистов – www.biathlonworld.com
Международные соревнования в лыжных видах спорта – www.fis-ski.com
Соревнования под эгидой Международной федерации водных видов спорта – www.fina.org
Индийская премьер-лига (IPL) по крикету – www.iplt20.com
Гонки машин класса «Формула-1» – www.formula1.com
Соревнования по велоспорту – www.procyclingstats.com и firstcycling.com
Соревнования по бильярду и снукеру – www.worldsnooker.com
Австралийский футбол – www.afl.com.au
Бокс – www.boxrec.com
Сумо – www.sumo.or.jp
Бадминтон – bwf.tournamentsoftware.com/Home
Сквош – psaworldtour.com/pages/live
Гольф. PGA Tour. Расписание – www.pgatour.com/schedule

Гольф. Турнир DP World Tour Championship. Расписание – www.europeantour.com/dpworld-tour/schedule
Гольф. Женская ассоциация профессионального спорта (LPGA) – www.lpga.com
Профессиональная лига кабадди (PKL) – <https://www.prokabaddi.com>
Юва кабадди сериес – <https://www.yuvakabaddi.com>
Олимпийские игры – tokyo2020.org
«Что? Где? Когда?» – <http://chgk.tvigra.ru>
GAZLIVE – www.youtube.com/user/gazgolder
Еurovision – <https://eurovision.tv>
Кинопремия «Оскар» – www.oscars.org
Кинопремия «Золотой глобус» – www.goldenglobes.com
Кинопремия «Сезар» – www.academie-cinema.org
Кинопремия «Ника» – <http://kino-nika.com>
Музыкальная премия «Грэмми» – www.grammy.com
Музыкальная премия American Music Awards – www.theamas.com
Музыкальная премия BRIT Awards – www.brits.co.uk
Лотереи – www.stoloto.ru
Лотереи – <https://loto.by>
Лотереи LottoInstantWin – <http://lottery.live>
Игры BetGames – www.betgames.tv
Игры «БетБол» – <http://superbets.tv>
Игры TVBET – www.tvbet.tv

Организатор оставляет за собой право произвести расчет ставок на статистические показатели на основании видеотрансляции, а также информации собственного представителя на матче.

Если в названии соревнования явно указан источник, то он является приоритетным при определении результата.

В случае отсутствия результатов события в источниках информации, указанных на сайте Организатора, а также в специализированных источниках спортивной статистики, Организатор вправе использовать альтернативные источники информации.

Приложение № 2 к Правилам организации и (или) проведения азартных игр посредством виртуального игорного заведения ООО «БИЗОН БЕТ» (букмекерской онлайн-игры, игры в карты в Live-режиме, игры в кости в Live-режиме, цилиндрической игры (рулетки) в Live-режиме)

При сборе результатов Организатор букмекерской онлайн-игры принимает во внимание информацию, полученную от нижеприведенных провайдеров трансляций:

Sportradar
 Stats Perform
 IMG Arena
 Betgenius
 BetConstruct
 SportLevel
 Grid Esports
 Официальные сайты спортивных лиг и федераций
 Официальные сайты команд

Приложение № 3 к Правилам организации и (или) проведения азартных игр посредством виртуального игорного заведения ООО «БИЗОН БЕТ» (букмекерской онлайн-игры, игры в карты в Live-режиме, игры в кости в Live-режиме, цилиндрической игры (рулетки) в Live-режиме)

№ п/п	Провайдер	Название игровой программы	Вид игровой программы
1.	PragmaticPlay LTD	Live Mega Sic Bo	Игра в кости в Live-режиме
2.	PragmaticPlay LTD	Live Mega Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
3.	PragmaticPlay LTD	Live Mega Wheel	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
4.	PragmaticPlay LTD	Live Auto Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
5.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме

6.	PragmaticPlay LTD	Live PowerUP Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
7.	PragmaticPlay LTD	Live Sweet Bonanza Candyland	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
8.	PragmaticPlay LTD	Live Roulette - Azure	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
9.	PragmaticPlay LTD	Live Roulette - Macao	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
10.	PragmaticPlay LTD	Live Roulette 9 - The Club	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
11.	PragmaticPlay LTD	Live Roulette 10 - Ruby	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
12.	PragmaticPlay LTD	Live One Blackjack	Игра в карты в Live-режиме

13.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 17 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
14.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 18 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
15.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 27 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
16.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 28 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
17.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Baccarat - 10	Игра в карты в Live-режиме
18.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Baccarat - 13	Игра в карты в Live-режиме
19.	PragmaticPlay LTD	Live Boom City	Букмекерская онлайн-игра

20.	UAB TV Zaidimai (платформа BetgamesTV)	Live Bet on Baccarat	Игра в карты в Live-режиме
21.	UAB TV Zaidimai (платформа BetgamesTV)	Live Bet on Poker	Игра в карты в Live-режиме
22.	UAB TV Zaidimai (платформа BetgamesTV)	Live War of Bets	Игра в карты в Live-режиме
23.	UAB TV Zaidimai (платформа BetgamesTV)	Live 6+ Poker	Игра в карты в Live-режиме
24.	UAB TV Zaidimai (платформа BetgamesTV)	Live Speedy 7	Игра в карты в Live-режиме
25.	UAB TV Zaidimai (платформа BetgamesTV)	Live Andar Bahar	Игра в карты в Live-режиме
26.	UAB TV Zaidimai (платформа BetgamesTV)	Live Dice Duel	Игра в кости в Live-режиме

27.	UAB TV Zaidimai (платформа BetgamesTV)	Live Wheel of Fortune	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
28.	PragmaticPlay LTD	Live Baccarat 8	Игра в карты в Live- режиме
29.	PragmaticPlay LTD	Live Baccarat 1	Игра в карты в Live- режиме
30.	PragmaticPlay LTD	Live Baccarat 2	Игра в карты в Live- режиме
31.	PragmaticPlay LTD	Live Baccarat 6	Игра в карты в Live- режиме
32.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 3 - Azure (Azure Studio I)	Игра в карты в Live- режиме
33.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 6 - Azure (Azure Studio I)	Игра в карты в Live- режиме

34.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 7 - Azure (Azure Studio I)	Игра в карты в Live-режиме
35.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 1 - Azure (Azure Studio I)	Игра в карты в Live-режиме
36.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 2 - Azure (Azure Studio I)	Игра в карты в Live-режиме
37.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 20 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
38.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 22 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
39.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 23 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
40.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 24 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме

41.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 25 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
42.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 26 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
43.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 30 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
44.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 31 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
45.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 32 - Azure (Azure Studio II)	Игра в карты в Live-режиме
46.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 5 - Azure (Azure Studio I)	Игра в карты в Live-режиме
47.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Baccarat 1	Игра в карты в Live-режиме

48.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Baccarat 11	Игра в карты в Live-режиме
49.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Baccarat 12	Игра в карты в Live-режиме
50.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Baccarat 2	Игра в карты в Live-режиме
51.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Baccarat 3	Игра в карты в Live-режиме
52.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Blackjack 5 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
53.	PragmaticPlay LTD	Live Andar Bahar	Игра в карты в Live-режиме
54.	PragmaticPlay LTD	Live Dragon Tiger	Игра в карты в Live-режиме

55.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 10 - Azure (Azure Studio I)	Игра в карты в Live-режиме
56.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 14 (Green Studio)	Игра в карты в Live-режиме
57.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 15 (Green Studio)	Игра в карты в Live-режиме
58.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 16 (Green Studio)	Игра в карты в Live-режиме
59.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 64 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
60.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 65 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
61.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 66 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме

62.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 67 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
63.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 68 – Ruby	Игра в карты в Live-режиме
64.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 69 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
65.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 70 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
66.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Blackjack 6 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
67.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Blackjack 7 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
68.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Blackjack 8 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме

69.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Blackjack 9 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
70.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Blackjack 10 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
71.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Blackjack 11 - Azure	Игра в карты в Live-режиме
72.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Blackjack 12 - Azure	Игра в карты в Live-режиме
73.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Blackjack 14 - Azure	Игра в карты в Live-режиме
74.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 4 - Azure (Azure Studio I)	Игра в карты в Live-режиме
75.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 9 - Azure (Azure Studio I)	Игра в карты в Live-режиме

76.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 11 (Green Studio)	Игра в карты в Live-режиме
77.	PragmaticPlay LTD	Live Blackjack 12 (Green Studio)	Игра в карты в Live-режиме
78.	PragmaticPlay LTD	Live ONE Blackjack 2 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
79.	PragmaticPlay LTD	Live Roulette 2	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
80.	PragmaticPlay LTD	Live Speed Roulette 2	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
81.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 33 - The Club	Игра в карты в Live-режиме
82.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 34 - The Club	Игра в карты в Live-режиме

83.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 35 - The Club	Игра в карты в Live-режиме
84.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 36 - The Club	Игра в карты в Live-режиме
85.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 37 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
86.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 41 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
87.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 42 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
88.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 43 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
89.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 45 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме

90.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 48 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
91.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 49 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
92.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 50 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
93.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 51 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
94.	PragmaticPlay LTD	Speed Baccarat 15	Игра в карты в Live-режиме
95.	PragmaticPlay LTD	Speed Baccarat 5	Игра в карты в Live-режиме
96.	PragmaticPlay LTD	Speed Baccarat 6	Игра в карты в Live-режиме

97.	PragmaticPlay LTD	Speed Baccarat 7	Игра в карты в Live-режиме
98.	PragmaticPlay LTD	Speed Baccarat 8	Игра в карты в Live-режиме
99.	PragmaticPlay LTD	VIP Blackjack 1 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
100.	PragmaticPlay LTD	VIP Blackjack 2 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
101.	PragmaticPlay LTD	VIP Blackjack 3 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
102.	PragmaticPlay LTD	VIP Blackjack 4 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме
103.	PragmaticPlay LTD	VIP Blackjack 5 - Ruby	Игра в карты в Live-режиме

104.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 8 - Azure (Azure Studio I)	Игра в карты в Live-режиме
105.	PragmaticPlay LTD	Blackjack 59 - Azure	Игра в карты в Live-режиме
106.	PragmaticPlay LTD	Baccarat 5	Игра в карты в Live-режиме
107.	PragmaticPlay LTD	Speed Baccarat 14	Игра в карты в Live-режиме
108.	PragmaticPlay LTD	Speed Blackjack 19	Игра в карты в Live-режиме
109.	PragmaticPlay LTD	Speed Blackjack 20	Игра в карты в Live-режиме
110.	PragmaticPlay LTD	Speed Blackjack 21	Игра в карты в Live-режиме

111.	PragmaticPlay LTD	Speed Blackjack 22	Игра в карты в Live-режиме
112.	PragmaticPlay LTD	VIP Blackjack 6	Игра в карты в Live-режиме
113.	PragmaticPlay LTD	VIP Blackjack 7	Игра в карты в Live-режиме
114.	PragmaticPlay LTD	VIP Blackjack 8	Игра в карты в Live-режиме
115.	Soft Construct (Malta) Limited	Dragon Tiger	Игра в карты в Live-режиме
116.	Soft Construct (Malta) Limited	Swift Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
117.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме

118.	Soft Construct (Malta) Limited	Free Bet Blackjack	Игра в карты в Live-режиме
119.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
120.	Soft Construct (Malta) Limited	Cashout Blackjack	Игра в карты в Live-режиме
121.	Soft Construct (Malta) Limited	No Commission Baccarat	Игра в карты в Live-режиме
122.	UAB TV Zaidimai	Football Grid	Букмекерская онлайн-игра
123.	UAB TV Zaidimai	T-Basket (Twain Sport)	Букмекерская онлайн-игра
124.	UAB TV Zaidimai	T-Kick (Twain Sport)	Букмекерская онлайн-игра

125.	Soft Construct (Malta) Limited	Dragon Tiger A	Игра в карты в Live-режиме
126.	Soft Construct (Malta) Limited	Swift Roulette 8 IN ONE	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
127.	Soft Construct (Malta) Limited	No Commission Baccarat A	Игра в карты в Live-режиме
128.	Soft Construct (Malta) Limited	No Commission Baccarat B	Игра в карты в Live-режиме
129.	Soft Construct (Malta) Limited	No Commission Baccarat C	Игра в карты в Live-режиме
130.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed H	Игра в карты в Live-режиме
131.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed I	Игра в карты в Live-режиме

132.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack FIESTA	Игра в карты в Live- режиме
133.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed A	Игра в карты в Live- режиме
134.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed B	Игра в карты в Live- режиме
135.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed C	Игра в карты в Live- режиме
136.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed D	Игра в карты в Live- режиме
137.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed E	Игра в карты в Live- режиме
138.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed F	Игра в карты в Live- режиме

139.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed G	Игра в карты в Live- режиме
140.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed J	Игра в карты в Live- режиме
141.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed K	Игра в карты в Live- режиме
142.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed L	Игра в карты в Live- режиме
143.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed M	Игра в карты в Live- режиме
144.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed N	Игра в карты в Live- режиме
145.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Creed O	Игра в карты в Live- режиме

146.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Atrium A	Игра в карты в Live- режиме
147.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Atrium B	Игра в карты в Live- режиме
148.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Premium	Игра в карты в Live- режиме
149.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack VIP A	Игра в карты в Live- режиме
150.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack VIP B	Игра в карты в Live- режиме
151.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Russian A	Игра в карты в Live- режиме
152.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack Russian B	Игра в карты в Live- режиме

153.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack FTV	Игра в карты в Live-режиме
154.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack FTV VIP	Игра в карты в Live-режиме
155.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack VISION A	Игра в карты в Live-режиме
156.	Soft Construct (Malta) Limited	BlackJack VISION D	Игра в карты в Live-режиме
157.	Soft Construct (Malta) Limited	Free Bet BJ CREED A	Игра в карты в Live-режиме
158.	Soft Construct (Malta) Limited	Free Bet BJ CREED B	Игра в карты в Live-режиме
159.	Soft Construct (Malta) Limited	Free Bet BJ FIESTA	Игра в карты в Live-режиме

160.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette A	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
161.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette Speed	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
162.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette FTV	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
163.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette C	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
164.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette D	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
165.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette F	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
166.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette B	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме

167.	Soft Construct (Malta) Limited	Auto Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
168.	Soft Construct (Malta) Limited	Auto Roulette Speed	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
169.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette PopOk	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
170.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette A Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
171.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette Speed Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
172.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette FTV Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
173.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette C Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме

174.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette D Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
175.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette F Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
176.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette B Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
177.	Soft Construct (Malta) Limited	Auto Roulette Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
178.	Soft Construct (Malta) Limited	Auto Roulette Speed Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
179.	Soft Construct (Malta) Limited	Roulette PopOk Aurum	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
180.	Evolution Malta Limited	Blackjack A	Игра в карты в Live- режиме

181.	Evolution Malta Limited	Blackjack C	Игра в карты в Live-режиме
182.	Evolution Malta Limited	Speed Blackjack M	Игра в карты в Live-режиме
183.	Evolution Malta Limited	2 Hand Casino Hold'em	Игра в карты в Live-режиме
184.	Evolution Malta Limited	Double Ball Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
185.	Evolution Malta Limited	Instant Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
186.	Evolution Malta Limited	Lightning Baccarat	Игра в карты в Live-режиме
187.	Evolution Malta Limited	Lightning Blackjack	Игра в карты в Live-режиме

188.	Evolution Malta Limited	Lightning Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
189.	Evolution Malta Limited	Peek Baccarat	Игра в карты в Live-режиме
190.	Evolution Malta Limited	Speed Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
191.	Evolution Malta Limited	Three Card Poker	Игра в карты в Live-режиме
192.	Evolution Malta Limited	Ultimate Texas Hold'em	Игра в карты в Live-режиме
193.	Evolution Malta Limited	XXXtreme Lightning Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
194.	Evolution Malta Limited	Caribbean Stud Poker	Игра в карты в Live-режиме

195.	Evolution Malta Limited	Casino Hold'em	Игра в карты в Live-режиме
196.	Evolution Malta Limited	Texas Hold'em Bonus Poker	Игра в карты в Live-режиме
197.	Evolution Malta Limited	Auto-Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
198.	Evolution Malta Limited	Speed Auto Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
199.	TV Žaidimai Ltd	Starzle	Букмекерская онлайн-игра (с ГСЧ)
200.	TV Žaidimai Ltd	Crypt of Giza	Букмекерская онлайн-игра (с ГСЧ)
201.	Evolution Malta Limited	Dragon Tiger	Игра в карты в Live-режиме

202.	Evolution Malta Limited	Crazy Time	Букмекерская онлайн-игра (с ГСЧ)
203.	Evolution Malta Limited	Crazy Pachinko	Букмекерская онлайн-игра (с ГСЧ)
204.	Evolution Malta Limited	Funky Time	Букмекерская онлайн-игра (с ГСЧ)
205.	UAB TV Žaidimai	Flash Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме
206.	UAB TV Žaidimai	Live Roulette	Цилиндрическая игра (рулетка) в Live-режиме