

Согласовано

**Министерство по налогам и сборам
Республики Беларусь**

Заместитель Министра
В. В. Серинский



«12» *августа* 2022

Утверждаю

**Директор Частного
предприятия «Ставка-Бет»**
Л. В. Леонов /Леонов Л.В./



«13» *августа* 2022

Правила

**Организации и (или) проведения букмекерских и букмекерских
онлайн-игр**

Частное унитарное предприятие по оказанию услуг «Ставка-Бет»

Минск

2022

Общие положения, термины и определения, используемые в азартных играх

Настоящие Правила организации и проведения азартных игр в букмекерских конторах, а также посредством виртуального игорного заведения (далее по тексту – Правила) в Частном предприятии «Ставка-Бет» (далее – Организатор) 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 г. № 9 (далее – Положение № 9); Положением о порядке осуществления деятельности в сфере игорного бизнеса по содержанию букмекерской конторы, утвержденным Постановлением Совета Министров Республики Беларусь от 18.02.2011 № 211 (далее – Положение № 211); 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 (далее – Положение № 139); Постановлением Министерства по налогам и сборам Республики Беларусь от 31.01.2019 г. № 9 «О правилах организации и (или) проведения азартных игр»; Гражданским кодексом Республики Беларусь. Настоящие Правила организации и проведения азартных игр, утвержденные директором Частного предприятия «Ставка-Бет», вступают в силу на следующий день после их согласования с Министерством по налогам и сборам Республики Беларусь.

Оригинал настоящих Правил написан на русском языке. В случае возникновения каких-либо споров, связанных с его переводом на другие языки (смысловыми разночтениями и т.д.), оригинал Правил на русском языке имеет преимущественную силу.

Настоящие Правила размещаются на главной странице виртуального игорного заведения организатора азартных игр 1xbet.by (далее - сайт Организатора). По требованию участника азартной игры Правила предоставляются для ознакомления в букмекерской конторе.

При внесении изменений в настоящие Правила и согласовании таких изменений в Министерстве по налогам и сборам Республики Беларусь участники пари оповещаются об этом соответствующими объявлениями в игорных заведениях ЧП «Ставка-Бет». Также новая редакция Правил размещается на сайте Организатора. Ставки, принятые начиная с даты вступления в силу измененной редакции настоящих Правил, должны соответствовать требованиям новой, измененной редакции Правил. Условия ранее сделанных ставок остаются неизменными.

Местом приема ставок является виртуальное игорное заведение ЧП «Ставка-Бет», имеющее доменное имя **1xbet.by** и **m.1xbet.by**,

букмекерские конторы, указанные в специальном разрешении (лицензии) на осуществление деятельности в сфере игорного бизнеса.

Цель азартной игры — заключение основанного на риске соглашения о выигрыше между участником азартной игры и ее Организатором, в котором участник делает ставку на результат события (заклучает пари с организатором азартной игры), а размер выигрыша определяется до начала игры и зависит от частичного или полного совпадения прогноза с наступившими, документально подтвержденными фактами.

1. Основные термины и определения, используемые в азартной игре.

Для целей настоящих Правил применяются термины в значениях, установленных в Приложении к Положению № 9, Положении № 211, Положении № 139, в том числе:

1. Азартная игра - основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное участниками азартной игры между собой либо участником (участниками) азартной игры с организатором азартной игры.

2. Букмекерская игра – азартная игра, в которой ее участник делает ставку в букмекерской конторе на результат события (заклучает пари с организатором азартной игры), а размер выигрыша определяется до начала этой игры и зависит от частичного или полного совпадения прогноза с наступившими, документально подтвержденными фактами.

3. 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 (заклучает 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.

4. Виртуальное игорное заведение (далее – ВИЗ) – информационная система, состоящая из сайта, позволяющего с использованием глобальной компьютерной сети Интернет организовать и (или) проводить азартные игры, принимать участие в азартной игре, а также программных и технических средств, обеспечивающих сбор, обработку, хранение, передачу, защиту информации, аудиовизуальных изображений и других результатов, производство вычислений, связанных с организацией и (или) проведением азартных игр с использованием глобальной компьютерной сети Интернет.

5. Возврат (отмена ставки) – несостоявшееся пари по причинам, определенным настоящими Правилами, по которому выплата

производится с коэффициентом «1».

6. Выигрыш - денежные средства, электронные деньги, иное имущество, подлежащие (подлежащее) выплате (передаче, перечислению, переводу) участнику азартной игры при наступлении результата, предусмотренного правилами организации и проведения азартной игры

7. 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).

8. Документ, подтверждающий выплату – документ, сформированный в игорном заведении посредством использования специальной компьютерной кассовой системы, обеспечивающей контроль за оборотами в сфере игорного бизнеса (далее - СККС).

9. Игровая сессия - сеанс посещения виртуального игорного заведения, состоящий из действий, выполняемых участником азартной игры в течение промежутка времени, начинающегося с момента входа участника азартной игры на сайт виртуального игорного заведения с использованием своих логина и пароля и заканчивающегося моментом его выхода с сайта виртуального игорного заведения, независимо от причин.

10. Игровой счет (счет) – учетная запись, зарегистрированная посетителем виртуального игорного заведения в виртуальном игорном заведении для участия в азартных играх, позволяющая участнику азартной игры распоряжаться предварительно перечисленными (переведенными) организатору азартных игр денежными средствами (электронными деньгами).

11. Исход – результат события, которому присвоен коэффициент выигрыша.

12. Иностранный сегмент глобальной компьютерной сети Интернет - совокупность информационных сетей, систем и ресурсов, имеющих подключение к глобальной компьютерной сети Интернет, размещенных за пределами территории Республики Беларусь.

13. Букмекерская карточка – документ, выдаваемый участнику азартной игры при приеме ставок, подтверждающий заключение пари, содержащий информацию о наименовании и месте расположения игорного заведения или организатора азартных игр игры, подробную информацию о событиях и условиях ставки, сумме ставки, дате и времени ее приема.

14. Касса букмекерской конторы – специально оборудованное одно рабочее место, где осуществляется выплата выигрышей (возврат несыгравших ставок).

- 15. Коэффициент выигрыша** – предлагаемая Организатором котировка (число, на которое умножается сумма ставки участника азартной игры при определении выигрыша) исхода события.
- 16. Копия документа, удостоверяющего личность, в электронном виде** - электронная копия документа, удостоверяющего личность, выполненная путем его сканирования, фотографирования или иным образом, позволяющая полностью воспроизвести информацию и данные этого документа в электронно-цифровой форме.
- 17. Личный кабинет участника азартной игры** - отдельный раздел виртуального игорного заведения, доступ к которому предоставляется физическому лицу после его регистрации в качестве участника азартной игры виртуального игорного заведения.
- 18. Лайв-ставка** – ставка, сделанная Игроком по ходу события, то есть ставка, которую может сделать Игрок в тот момент, когда событие уже началось и продолжается.
- 19. Линия** – перечень событий и их исходов с коэффициентами выигрыша, предлагаемых Организатором для заключения пари.
- 20. Оборудование организатора азартных игр** - игровой стол, игровой автомат, иное оборудование, имеющие техническую возможность подключения к СККС и используемые для организации и (или) проведения азартных игр.
- 21. Оборудование СККС** - контроллер игрового зала, контроллер игрового автомата, кассовый терминал, коммутатор, источник бесперебойного питания, иное оборудование, а также программные и (или) программно-аппаратные средства, с помощью которых мониторинговым центром осуществляется подключение игорных заведений и (или) оборудования организатора виртуальных игорных заведений к СККС и обеспечивается передача данных о работе виртуальных игорных заведений в СККС.
- 22. Организатор азартной игры** (далее по тексту - Организатор) – юридическое лицо Республики Беларусь, осуществляющее деятельность в сфере игорного бизнеса.
- 23. Основное время матча** — это продолжительность матча в соответствии с правилами проведения соревнования по данному виду спорта, включающее добавленное арбитром время. Основное время матча не включает дополнительное время, овертаймы, серии пенальти, буллитов.
- 24. Пари** - азартная игра, исход которой зависит от результата события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет.
- 25. Платежный документ** – документ, сформированный в игорном заведении посредством использования СККС, подтверждающий прием наличных денежных средств и (или) осуществление расчетов с использованием банковских платежных карточек, получение электронных

денег для участия в азартных играх.

26. Посетители виртуального игорного заведения - физические лица, предоставившие организатору азартных игр, осуществляющему деятельность по содержанию виртуального игорного заведения, для регистрации данные, в том числе персональные, и копии документов, удостоверяющих их личность, в электронном виде, позволяющие идентифицировать этих физических лиц, и допущенные им к заключению основанного на риске соглашения о выигрыше.

27. Ставка - денежные средства (электронные деньги) либо их эквивалент (фишки, жетоны, иное), переданные (перечисленные, переведенные) участником азартной игры ее организатору или другому участнику азартной игры и являющиеся условием участия в азартной игре в соответствии с правилами организации и (или) проведения азартной игры.

28. Специальная компьютерная кассовая система - программно-аппаратный комплекс, содержащий пакет прикладных программ, предназначенных для обеспечения контроля за деятельностью в сфере игорного бизнеса путем автоматизированной передачи, приема, регистрации, обработки, учета, накопления и сохранения данных о совершаемых операциях.

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

- техническое выпадение дробного разделителя с появлением двух- или трёхзначных чисел в коэффициенте, форе или тотале;
- появление положительной форы вместо отрицательной на фаворита события;
- появление на фаворита более высокого коэффициента вместо более низкого, чем на аутсайдера;
- в перечне событий присутствуют однозначно определенные исходы (например, на момент регистрации ставки «Кто забьет первый гол» первый гол уже был забит);
- организатором азартной игры получена неверная информация от процессингового центра о текущем счете того или иного события, либо по причине изменения судейского решения происходит отмена гола, очка и т.п., кардинально влияющая на правильность коэффициентов, установленных в перечне событий;
- в случае технической ошибки принятые ставки подлежат возврату.

30. Тотал - суммарное количество очков (голов), набранных участниками (одним из участников) события.

31. Условия приёма ставок - совокупность определенных Организатором коэффициентов, фор, минимальной ставки, максимальной

ставки и обстоятельств, при наступлении которых производится выплата выигрыша по ставке.

32. Участник азартной игры (далее – Игрок, Клиент) – физическое лицо, принимающее участие в азартной игре и заключающее основанное на риске соглашение о выигрыше с организатором азартной игры или другим ее участником.

33. Фаворит – один из наиболее вероятных победителей в событии.

34. Форa – преимущество или отставание команды (игрока, гонщика и т.п.), выраженное в голах, очках, сетах секундах и т.д., которое определяется Организатором, для уравнивания вероятности исходов предстоящего события.

35. Электронный журнал действий участника азартной игры - совокупность сведений о действиях, совершаемых каждым из зарегистрированных в виртуальном игорном заведении участников азартной игры в течение их игровых сессий и отображаемых в личном кабинете участника азартной игры в соответствии с настоящими Правилами, а также IP-адресах устройств, с которых участники азартных игр принимали участие в азартной игре.

2. Права и обязанности организатора и участника азартной игры.

2.1. Организатору запрещается:

- допускать в игорное заведение физических лиц, сведения о которых включены в перечень физических лиц, ограниченных в посещении игорных заведений, виртуальных игорных заведений и участии в азартных играх (далее – «Перечень») или не достигших 21-летнего возраста, за исключением работников Организатора, обменных пунктов, мониторингового центра, работников правоохранительных органов, контролирующих (надзорных) органов при исполнении ими служебных обязанностей;
- допускать в виртуальное игорное заведение физических лиц, сведения о которых включены в 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 игорного заведения, посетителю ВИЗ или Игроку для участия в азартной игре денежные средства (электронные деньги) либо их эквивалент (фишки, жетоны, иное) при отсутствии у посетителя игорного заведения, посетителя ВИЗ или Игрока необходимой суммы денежных средств (электронных денег) либо их эквивалента (фишки, жетоны, иное).

2.2. Посетителям игорных заведений запрещается:

- находиться в игорных заведениях в пьяном виде, оскорбляющем человеческое достоинство и нравственность, состоянии наркотического или токсического опьянения;
- иметь при себе оружие, независимо от наличия разрешения на его хранение и ношение, боеприпасы, отравляющие и взрывоопасные вещества;
- входить в служебную зону, а также на рабочие места работников Организатора;
- вести кино-, фото- и видеосъемку посетителей игорного заведения без их разрешения и разрешения специально уполномоченного должностного лица Организатора;
- использовать при проведении азартной игры технические устройства, оказывающие воздействие на случайный результат игры или позволяющие его предвидеть;
- принимать участие в букмекерской игре, если эти посетители игорного заведения оказывают или могут оказать влияние на результат события этой игры;
- предоставлять другому посетителю игорного заведения денежные средства (электронные деньги) либо их эквивалент (фишки, жетоны, иное) для участия в азартной игре.

2.3. Посетителям ВИЗ запрещается:

- принимать участие в букмекерской онлайн-игре если эти посетители ВИЗ 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 ВИЗ или Игроку денежные средства (электронные деньги) либо их эквивалент (фишки, жетоны, иное) для участия в азартной игре;
- передавать (разглашать) другим посетителям ВИЗ, Игрокам информацию о своих логинах и паролях доступа.

2.4. Посетители игорных заведений обязаны:

- предъявлять документы, удостоверяющие личность;

- соблюдать правила посещения игорного заведения, установленные Организатором;
- играть строго по Правилам;
- вести себя корректно, не допускать нарушений общественного порядка;
- выполнять законные требования работников Организатора.

2.5. Посетители игорных заведений имеют право ознакомиться с режимом работы игорного заведения, а также с Правилами.

2.6. Организатор вправе запретить доступ в игорное заведение посетителю игорного заведения, если посетитель игорного заведения ранее:

- неоднократно (два и более раза) нарушал требования, установленные в абзацах втором – пятом пункта 2.2. и пункта 2.4. настоящих Правил, и указанные факты были документально оформлены и подтверждены;
- использовал при проведении азартной игры технические устройства, оказывающие воздействие на случайный результат игры или позволяющие его предвидеть, и этот факт был документально оформлен и подтвержден;
- принимал участие в букмекерской игре и оказывал влияние на результат события данной азартной игры, и этот факт был документально оформлен и подтвержден;
- предоставлял другому посетителю игорного заведения или Игроку денежные средства (электронные деньги) либо их эквивалент (фишки, жетоны, иное) для участия в азартной игре, и этот факт был документально оформлен и подтвержден.

2.7. Посетитель ВИЗ обязан:

- предоставлять данные, в том числе персональные, и копию документа, удостоверяющего личность, в электронном виде, позволяющие идентифицировать посетителя ВИЗ, для проверки сведений о нем на предмет наличия такого посетителя в Перечне и регистрации Организатором;
- выполнять законные требования Организатора.

2.8. Посетители ВИЗ имеют право ознакомиться с настоящими Правилами, размещенными на главной странице сайта виртуального игорного заведения.

2.9. Организатор вправе отказать в участии в азартной игре, если посетитель ВИЗ ранее:

- 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;

- принимал участие в онлайн-букмекерской игре и оказывал влияние на результат события данной азартной игры (воздействие на случайный результат игры), и этот факт был документально оформлен и подтвержден;
- предоставлял другому посетителю ВИЗ или Игроку денежные средства (электронные деньги) либо их эквивалент (фишки, жетоны, иное) для участия в букмекерской онлайн-игре, и этот факт был документально оформлен и подтвержден;
- использовал программное обеспечение либо иные средства для получения несанкционированного доступа к информации организатора азартных игр, осуществляющего деятельность по содержанию виртуального игорного заведения, 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.

2.10. Организатор обязан обеспечить:

- законность проведения букмекерской игры;
- своевременную уплату налога на игорный бизнес;
- компетентность и профессионализм привлеченных к организации и (или) проведению азартных игр работников;
- выплату (перечисление, перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) в соответствии с настоящими Правилами;
- своевременное перечисление в бюджет сумм исчисленного и удержанного подоходного налога с физических лиц в отношении выплаченных физическим лицам доходов (в том числе зачисленных в электронный кошелек электронных денег) в виде выигрышей (возвращенных несыгравших ставок);
- проверку у посетителей игорного заведения документов, удостоверяющих личность;
- личную безопасность посетителей игорного заведения, охрану игорного заведения, в том числе его оборудования;
- в каждом его игорном заведении в течение всего рабочего времени такого заведения прием заявлений от физических лиц, принявших решение об ограничении себя в посещении игорных заведений, виртуальных игорных заведений и участия в азартных играх; своевременное внесение достоверных сведений об этих лицах в перечень, выдачу данным лицам документов, формируемых СККС и подтверждающих прием заявлений, и внесение соответствующих сведений в перечень;
- проверку посредством СККС сведений о посетителе игорного заведения на предмет наличия его в Перечне;

- регистрацию в СККС суммы принятых (перечисленных) денежных средств, переведенных электронных денег для участия в азартных играх, выплаты (перечисления, перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок) Игроку;
- прием ставок и (или) перевод выигрышей (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами только при идентификации физического лица – владельца электронного кошелька;
- организацию и (или) проведение азартных игр посредством виртуального игорного заведения, подключенного к СККС;
- при регистрации игрового счета и (или) при приеме ставки проверку посредством СККС сведений о физическом лице на предмет наличия его в перечне;
- хранение копии документа, удостоверяющего личность Игрока, в электронном виде, данных, в том числе персональных, представленных посетителем виртуального игорного заведения, журнала действий Игрока, IP-адреса устройства, с которого Игрок принимал участие в азартной игре, не менее пяти лет с даты проведения азартной игры;
- 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;
- наличие на первое число первого месяца каждого квартала на специальном счете, открытом в банке или небанковской кредитно-финансовой организации Республики Беларусь (далее – специальный счет), денежных средств в размере, определенном Советом Министров Республики Беларусь;
- передачу в электронном виде в СККС сведений о принятых ставках и выплаченных (перечисленных, переведенных) выигрышах (возвращенных несыгравших ставках) по каждому виду проводимых виртуальным игорным заведением азартных игр;
- идентификацию физического лица при его регистрации в качестве Игрока.
- регистрацию действий Клиента, IP-адреса устройства, с которого Игрок принимал участие в азартной игре, в электронном журнале действий участника азартной игры;
- организацию и (или) проведение азартных игр посредством сайтов, доменные имена которых указаны в специальном разрешении (лицензии) на осуществление деятельности в сфере игорного бизнеса;
- размещение на сайте виртуального игорного заведения информации об ограничении доступа к азартным играм лицам, не достигшим 21-летнего возраста, ограниченных в посещении игорных заведений;

- применение технических решений, не позволяющих посетителям ВИЗ или Клиентам предоставлять другому посетителю ВИЗ или Клиенту посредством использования ВИЗ денежные средства (электронные деньги) либо их эквивалент (фишки, жетоны, иное) для участия в азартной игре.

2.11. Организатор азартной игры имеет право:

- прекратить прием ставок на то или иное событие в любой момент;
- изменить максимальную сумму ставки без уведомления и объяснения причин;
- не принимать повторные ставки на одно событие, один исход или комбинацию исходов от одного Игрока;
- рассчитать с коэффициентом 1 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 игр и букмекерских онлайн-игр.

2.12. Физическое лицо может самостоятельно ограничить себя в посещении игорных заведений, виртуальных игорных заведений и участия в азартных играх на срок от шести месяцев до трех лет путем личной подачи организатору азартной игры в букмекерской конторе письменного заявления (далее – Заявление) с одновременным предъявлением документа, удостоверяющего его личность.

Заявление должно содержать:

- сведения о наименовании организатора азартной игры, которому подается данное заявление;
- сведения о фамилии, собственном имени, отчестве (если таковое имеется) физического лица;
- данные документа, удостоверяющего личность физического лица (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);
- срок отказа от посещения игорных заведений, виртуальных игорных заведений и участия в азартных играх;
- дату заявления;
- личную подпись.

Поданное заявление не подлежит возврату, за исключением случаев, указанных в части пятой настоящего пункта.

Подача заявления любому организатору азартных игр рассматривается как подача заявления всем организаторам азартных игр на территории Республики Беларусь.

Организатор возвращает заявление физическому лицу, если:
не соблюдены требования к содержанию заявления, установленные в части второй настоящего пункта;
указанные в заявлении фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) физического лица, данные документа, удостоверяющего его личность, не соответствуют данным предъявленного физическим лицом документа, удостоверяющего его личность;
срок отказа от посещения игорных заведений, виртуальных игорных заведений и участия в азартных играх не соответствует сроку, указанному в части первой настоящего пункта.

Организатор в день подачи заявления вносит сведения о физическом лице, принявшем решение об ограничении себя в посещении игорных заведений, виртуальных игорных заведений и участия в азартных играх, в перечень. Физическому лицу, подавшему заявление, выдается документ, формируемый СККС и подтверждающий прием заявления и внесение соответствующих сведений в перечень.

2.13. По требованию работников Организатора посетитель игорного заведения, нарушающий требования Положения № 9 и (или) правила посещения игорного заведения, обязан немедленно его покинуть.

3. Порядок и основания приостановления и неосуществления выплаты (перечисления, перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок).

Организатор азартных игр вправе провести экспертизу (исследование) в случае возникновения у него подозрений относительно фактов использования Игроком:

- 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.

Экспертиза (исследование) проводится Организатором в целях установления фактов использования Игроком программного обеспечения

и (или) технических устройств либо иных средств, указанных в абзацах втором и третьем части второй настоящего пункта.

На время проведения экспертизы (исследования) выплата (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 Игрока за выплатой (перечислением, переводом) выигрыша (возвратом несыгравших ставок).

О приостановлении выплаты (перечисления, перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок) Организатор информирует Игрока посредством направления ему в личный кабинет электронного уведомления, в котором указываются:

- наименование организатора азартных игр и его учетный номер плательщика;
- доменное имя сайта виртуального игорного заведения;
- порядковый номер электронного уведомления о приостановлении выплаты (перечисления, перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- дата обращения Игрока за выплатой (перечислением, переводом) выигрыша (возвратом несыгравших ставок);
- дата принятия руководителем организатора азартных игр или его заместителем решения о приостановлении выплаты (перечисления, перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- основания, послужившие поводом для принятия руководителем организатора азартных игр или его заместителем решения о приостановлении выплаты (перечисления, перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- срок, на который выплата (перечисление, перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) приостанавливается;
- дата оформления (направления) электронного уведомления о приостановлении выплаты (перечисления, перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) Игрока, 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).

По результатам проведения экспертизы (исследования) Организатор составляет заключение об установлении (неустановлении) факта использования Игроком программного обеспечения и (или) технических устройств либо иных средств, в котором указываются:

- наименование организатора азартных игр и его учетный номер плательщика;
- доменное имя сайта виртуального игорного заведения;
- основания для проведения экспертизы (исследования);
- фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) Игрока, в отношении которого проводится экспертиза (исследование), 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);
- обстоятельства, установленные в ходе проведения экспертизы (исследования), подтверждающие (опровергающие) факт использования Игроком программного обеспечения и (или) технических устройств либо иных средств, указанных в абзацах втором и третьем части первой настоящего пункта;
- решение, принятое организатором азартных игр по результатам проведения экспертизы (исследования), содержащее вывод относительно установления (неустановления) факта использования Клиентом программного обеспечения и (или) технических устройств либо иных средств, указанных в абзацах втором и третьем части первой настоящего пункта.

В случае установления Организатором факта использования Игроком программного обеспечения и (или) технических устройств либо иных средств, указанных в абзацах втором и третьем части второй настоящего пункта, выплата (перечисление, перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) не осуществляется. Электронная копия соответствующего заключения формируется с использованием СККС и не позднее дня его составления направляется Игроку.

В случае неустановления Организатором факта использования Игроком программного обеспечения и (или) технических устройств либо иных средств, указанных в абзацах втором и третьем части второй настоящего пункта, выплата (перечисление, перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) осуществляется не позднее банковского дня, следующего за днем составления соответствующего заключения, в порядке и сроки, установленные в пунктах 17 и 18 Положения №139.

Положения раздела 3 настоящих Правил распространяются на деятельность Организатора по содержанию ВИЗ.

4. Виды ставок и выбор исходов при букмекерской игре и букмекерской онлайн-игре.

Организатор азартной игры предлагает следующие виды ставок:

1. «Одиночная ставка» (далее – Одинар) – ставка на отдельный исход одного события. Выигрыш равен произведению суммы ставки на коэффициент данного исхода, установленный организатором.

2. «Экспресс» – ставка, сделанная на исходы двух или более независимых друг от друга событий. Выигрыш по «Экспрессу» равен произведению суммы ставки на коэффициент «Экспресса».

- Коэффициент «экспресса» равен произведению коэффициентов исходов всех событий, входящих в «Экспресс». В Экспресс можно включать любую комбинацию исходов, независимых между собой событий, по любым видам спорта. Экспресс считается выигранным, если правильно спрогнозированы все без исключения входящие в него события. Проигрыш по одному из исходов означает проигрыш ставки данного вида.

- Зависимые исходы событий - два или более различных события, в которых оказались связанными обстоятельства их исходов и/или событий. В ставках с зависимыми исходами событий не обязательно, что они содержат один и тот же результат, или относятся к одному и тому же событию.

- Поскольку взаимосвязь исходов не всегда очевидна как в примерах, приведенных ниже этого абзаца Правил, организатор оставляет за собой право определять, какие именно исходы событий зависимы.

- Если ставка типа экспресс или система, в которой было указано два или более исходов, зависимых между собой, ошибочно принята, то организатор считает эту ставку, либо ее часть, недействительной, при этом коэффициенты выигрышей по зависимым исходам, кроме одного с самым высоким коэффициентом, принимаются равными коэффициенту «1».

Пример 1: Так как счет в матче 1:1 — это ничья в матче, то при завершении матча с таким счетом ничьих в туре будет уже как минимум одна, а значит событие «счет матча 1:1 - да» и событие «ничьих в туре (>) больше 0,5», как и другие схожие логически исходы событий, являются зависимыми исходами событий.

Пример 2: Так как в случае победы в гонке «Формулы 1» Х. П. Монтойя не может быть ниже любого участника, и, соответственно, будет выше Д. Култхарда, а значит событие «Х. П. Монтойя победит – да» и «Х. П. Монтойя выше Д. Култхарда», и/или «Д. Култхард победит – нет», и/или «Команда McLaren (Д. Култхард, К. Райкконен) победит – нет», как и другие схожие логически исходы событий, являются зависимыми исходами событий.

3. **«Система»** – полная комбинация экспрессов заданного размера из заранее определенного количества исходов событий. При ставке на систему необходимо указать общее количество исходов и размерность одного экспресса (варианта системы). Выигрыш по системе равен сумме выигрышей по экспрессам, входящим в систему. Максимальное количество исходов событий в системе – 20. Максимальное количество вариантов в системе – 184756. Пример расчета смотрите пункт 9.1 раздел 9 «Приложение» данных Правил.

- В «Экспрессы» и «Системы» не могут включаться различные исходы одного и того же матча, различные ставки на одного и того же игрока в рамках одного турнира (например, на победу в турнире и победу в матче), даже не взаимосвязанные напрямую.

- Если ставка типа экспресс или система, в которой было указано два или более исходов, зависимых между собой, ошибочно принята, то данная ставка подлежит возврату.

4. **«Цепочка»** - набор одиночных ставок на различные события. Сумма ставки на каждую одиночную ставку равна сумме ставки на первую одиночную ставку в цепочке. (Пример расчета смотрите пункт 9.2 раздел 9 «Приложение» данных Правил).

5. **Лаки** - это совокупность одинаров и всех возможных экспрессов из выбранных событий. Минимальное количество событий в данном виде ставок - 2, максимальное - 8.

Чтобы получить выигрыш по ставке, необходимо правильно определить исход хотя бы одного события.

Пример расчета пункт 9.5 раздел 9 «Приложение» данных Правил.

6. **Патент** – это совокупность всех возможных экспрессов из выбранных событий. Минимальное количество событий в данном виде ставок - 3, максимальное - 8.

Чтобы получить выигрыш по ставке, необходимо правильно определить исход хотя бы любых двух событий.

Пример расчета пункт 9.6 раздел 9 «Приложение» данных Правил.

7. **Goldbet** - ставка, максимальный размер которой повышен относительно максимального размера ставки, ограниченного стандартной линией. Ставка Goldbet может быть Одиночной ставкой, Экспрессом, Системой, ставкой Live. Для размещения ставки Goldbet Игрок должен отправить запрос организатору. После того, как Игрок отправил запрос на подтверждение Goldbet - ставки, отменить запрос невозможно. организатор принимает или отклоняет Goldbet - ставки без объяснения причин.

Прием Goldbet - ставок ведется в пределах текущего баланса игрового счета Игрока.

5. Условия приема ставок в букмекерской игре и букмекерской онлайн-игре; результат, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (перечислению, переводу, передаче) выигрыш (возврат несыгравших ставок).

1. Организатор принимает ставки на предварительный прогноз спортивного, культурного и иного значимого события, происходящие в Республике Беларусь и за рубежом, не связанного с проведением референдума, выборов или их результатами, необходимостью приобретения алкогольных, слабоалкогольных напитков, пива, табачных изделий, совершением противоправных деяний или деяний, направленных на осуществление экстремистской деятельности либо представляющих угрозу жизни и здоровью, национальной безопасности, осуществлению прав и свобод, исполнению обязанностей. Для участия в букмекерской онлайн-игре необходимо пройти регистрацию в виртуальном игорном заведении Организатора по адресу: 1xbet.by.

2. При приеме ставок посредством виртуального игорного заведения, букмекерская карточка оформляется в электронном виде. Карточка, оформленная в электронном виде, размещается в личном кабинете Игрока.

3. Изменения в Линии (форы, коэффициенты выигрышей, тоталы, ограничения на экспрессы) могут происходить в любое время, при этом условия ранее сделанных ставок остаются прежними, за исключением случаев технических ошибок.

4. В случае технической ошибки в каком-либо исходе события, все ставки, принятые на этот исход, рассчитываются с коэффициентом «1».

5. В случае расчета ставок с коэффициентом «1» на основании технической ошибки Организатор не обязан уведомлять об этом Игрока, кроме случаев непосредственного обращения Игрока в кассу игорного заведения по данной ставке.

6. Организатор принимает ставки на основании Линии. Дата и время начала событий, указанные в Линии, носят информационный характер.
 7. Минимальная ставка – 20 (двадцать) копеек.
 8. Максимальный коэффициент для всех видов ставок, по которому рассчитывается сумма выигрыша – 1000. Если коэффициент выигрыша превышает максимальный, то этот выигрыш рассчитывается с коэффициентом 1000. Максимальная сумма выплаты на одну ставку равна 60 000 (шестьдесят тысяч) белорусских рублей.
 9. Максимальные суммы ставок устанавливается Организатором, как на каждый исход события, так и на каждый конкретный вид Ставки. Организатор азартной игры не принимает повторные ставки на одно и то же событие, один и тот же исход или комбинацию исходов от одного Игрока.
 10. Ставки принимаются до начала события. Ставки, сделанные после фактического начала события, подлежат возврату, за исключением Live-ставок. Можно делать одиночные Live-ставки и объединять их в один экспресс. Live-ставки отмене и изменению не подлежат. Текущие результаты матчей, по которым принимаются Live-ставки, носят информационный характер и не является основанием для отмены ставки. Для расчетов результатов Live-ставки Организатор использует собственные данные о фактическом ходе игры, при отсутствии информации на официальном сайте организатора события. Если по каким-либо причинам (потеря трансляции, отсутствие результатов на официальных сайтах организаторов событий и других источников информации, подтверждающих правильность результатов) результаты событий не могут быть установлены, то по Live-ставкам на эти события будет произведен возврат.
 11. Если матч или соревнование не начнется в назначенный срок и будет перенесено более чем на 48 часов от официального запланированного времени начала, то по ставкам на это событие будет произведен возврат, если иное не установлено особенностями определения результатов по видам спорта настоящими Правилами.
- Организатор производит расчет выплаты с коэффициентом «1» (даже если ставка уже сыграла) в случае технической ошибки, а также в случаях, если ставка сделана на исход, результат которого в момент ставки уже был известен.
- При возникновении споров относительно времени начала события в случае, если официальные регулирующие органы соответствующего турнира/события не предоставляют такую информацию или таковой не располагают, информация Организатора о времени начала данного события считается единственно правильной при расчете ставок.

12. Если матч или соревнование прерывается и возобновляется в течение 5 часов после его начала, то все ставки остаются в силе. Если прерванный матч или соревнование не возобновится в течение 5 часов после его начала, то все выплаты по ставкам, результаты которых определены к моменту прерывания, рассчитываются по текущим результатам, а ставки, результаты которых не определены, подлежат возврату, если иное не установлено особенностями определения результатов по видам спорта настоящими Правилами.
13. В случае переноса матча на нейтральное поле ставки сохраняются. При переносе на поле команды-соперницы ставки подлежат возврату. Исключение составляют случаи переноса игры команд из одного города. В международных соревнованиях возврат ставок происходит только при переносе матча в другую страну.
14. В случае отмены или изменения результата события (протест, допинг, незафиксированный гол) для расчетов исходов принимается результат, зафиксированный сразу после окончания события на основании официальных протоколов непосредственно после завершения события.
15. При возникновении спорных ситуаций – при несовпадении результатов, размещённых различными источниками и организаторами мероприятий, окончательное решение об определении результатов для расчёта ставок принимает Организатор с учетом положения, указанного в пункте 4.11. настоящих Правил.
16. Организатор не несёт ответственности и не принимает претензий за неточность русскоязычной транскрипции написания фамилий участников событий, названий команд, названий городов, где будут происходить события, на исход которых заключается пари. Опечатка в инициалах спортсмена, вместо Иванов А. написано Иванов В., не является основанием для возврата ставки на это событие.
17. В командных соревнованиях, при замене одного или нескольких участников любой из команд по любой причине, пари на исход всего матча остается в силе. В парных матчах, если указан состав пар, при замене хотя бы одного из участников будет произведен возврат ставки; если состав участников не указан, пари остается в силе.
18. При сборе результатов Организатор принимает во внимание информацию, полученную из сайтов, указанных в приложении 10 к настоящим Правилам, но не исчерпывается ими.
19. Организатор объявляет результаты на основании данных официальных сайтов организаторов мероприятий. При отсутствии у организатора мероприятия информации данные берутся с официальных источников чемпионатов или команд-участниц соревнования. При возникновении спорных ситуаций – при несовпадении результатов, размещённых официальными источниками чемпионата и команд-

участниц соревнования, окончательное решение об определении результатов для расчёта ставок принимает Организатор.

20. Если победителем соревнования объявляется более чем один участник (команда), то по ставкам, сделанным на победу в соревновании этих участников (команд), производится возврат, в случае если иное не установлено особенностями правил по отдельным видам спорта и игровым соревнованиям

21. В случаях неправильно рассчитанных сумм выплат из-за ошибочно введённых результатов, производится их пересчет. При этом другие пари, сделанные этим же Игроком между ошибочным расчётом и перерасчётом, считаются действительными.

22. Сделав ставку, Игрок тем самым подтверждает свое согласие с условиями ставки, суммой ставки, датой и временем ее приема, с настоящими Правилами.

- 6. Порядок проведения азартной игры в ВИЗ;
порядок идентификации посетителя ВИЗ;
порядок аутентификации участника азартной игры в ВИЗ;
порядок регистрации посетителем ВИЗ в виртуальном игорном заведении игрового счета;
порядок возврата Игроку денежных средств (электронных денег) (включая выигрыши (возвращенные несыгравшие ставки) по совершенным ставкам после их расчета) при блокировании Организатором повторных игровых счетов;
порядок выплаты (перечисления, перевода, передачи) выигрыша (возврата несыгравших ставок).**

Если намерения посетителя виртуального игорного заведения соответствуют Правилам организатора ВИЗ, то ему необходимо предоставить организатору азартных игр, осуществляющему деятельность по содержанию виртуального игорного заведения, для регистрации данные, в том числе персональные, и копии документов, удостоверяющих его личность, в электронном виде, позволяющие его идентифицировать.

1. Идентификация посетителя виртуального игорного заведения Организатором осуществляется в целях подтверждения:

- достоверности представленных 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 пункте 25 Положения № 9.

2. Аутентификация посетителя проводится в следующих случаях:

- прием и регистрация ставок Игрока;
- при пополнении игрового счета, снятии денежных средств с игрового счета Игроком, а также при регистрации посетителем игрового счета на сайте Организатора;
- для проверки соответствия паспортных данных персональным данным, предоставленным посетителем при регистрации игрового счета;
- игровой счет долгое время (3 месяца и более) не использовался Игроком.

3. На время проведения идентификации и аутентификации Игрока игровой счет блокируется до предоставления его владельцем скан-копий (фото) страниц документа, удостоверяющего личность, содержащих следующие данные: ФИО, дата рождения, серия и номер, дата выдачи, орган выдавший документ, место регистрации, идентификационный номер.

- Обязательным условием прохождения Игроком идентификации и аутентификации является предоставление фото на фоне документа, удостоверяющего личность (для предотвращения несанкционированного использования документов), а именно, с разворотом, на котором расположена фотография владельца документа. При направлении такой фотографии посредством электронной почты, фотография должна быть четкой и позволяющей достоверно установить принадлежность документа определенному Игроку.

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

4. Для участия в азартных играх, проводимых посредством виртуального игорного заведения, посетитель виртуального игорного заведения регистрируется в виртуальном игорном заведении на сайте Организатора 1xbet.by.

5. Для регистрации на сайте необходимо указать свои персональные данные:

- E-mail (адрес электронной почты);
- Номер телефона;
- фамилию, имя, отчество (если таковое имеется);
- дату рождения
- данные документа, удостоверяющего личность:
- вид документа,
- серия документа,

- номер документа,
- дата выдачи документа,
- наименование Органа, выдавшего документ;
- личный номер;
- придумать и ввести пароль для входа в Личный кабинет.

6. После регистрации Игроку присваивается номер игрового счета (логин).

7. Участник азартной игры может иметь только один игровой счет. Зарегистрированный на сайте Организатора Игрок не имеет права проходить повторную регистрацию в качестве нового участника азартной игры (под новым логином), с новым адресом электронной почты.

8. Выявленные организатором азартных игр повторные игровые счета подлежат блокировке с предварительным уведомлением участника азартной игры, их зарегистрировавшего посредством направления электронного письма на адрес электронной почты, указанной участником азартной игры при регистрации на сайте Организатора.

9. При блокировании организатором азартных игр повторных игровых счетов денежные средства (электронные деньги) с них (включая выигрыши (возвращенные несыгравшие ставки) по сделанным ставкам после их расчета) возвращаются участнику азартной игры после направления участником азартной игры Организатору соответствующего заявления в порядке и сроки, предусмотренные в пп.20-22, 25-26, 28, 33-35, 45-46 настоящих Правил.

10. Игрок несет ответственность в соответствии с Правилами за достоверность информации, указанной при регистрации игрового счета.

11. Регистрируясь на сайте Организатора, Игрок соглашается с информационной и рекламной рассылкой от Организатора. Игрок может отказаться от рассылок, обратившись в **support@1xbet.by**, либо нажав на соответствующую ссылку в полученном письме.

12. После регистрации игрового счета Игроку запрещено передавать третьим лицам любую информацию, касающуюся игрового счета (в том числе логин, пароль). Также Игроку запрещено использовать игровые счета третьих лиц для участия в азартной игре посредством виртуального игорного заведения.

13. При нарушении Игроком вышеуказанного условия (передача третьим лицам любой информации, касающейся игрового счета (в том числе, логина и/или пароля) или использование игровых счетов третьих лиц для участия в азартной игре посредством виртуального игорного заведения и/или посещения виртуального игорного заведения) и выявления таких нарушений Организатором, последний отказывает в

участии в азартной игре таким Игрокам.

14. Любые операции, подтвержденные вводом номера игрового счета (логина) и пароля владельца счета, считаются действительными и имеют законную силу. Ограничением их выполнения служат несоответствие паспортных данных персональным данным, предоставленным Игроком при регистрации игрового счета, и текущий остаток игрового счета.

При подозрении на потерю данной информации Игрок вправе в любое время обратиться к Организатору с запросом об изменении текущего пароля.

15. Если у Игрока образуется отрицательный баланс на игровом счете вследствие перерасчета ставок из-за ошибочно введенного результата, его счет блокируется до внесения им на счет суммы не меньше размера отрицательного баланса. В противном случае Организатор прекращает прием ставок у этого Игрока. Ставки, сделанные до перерасчета, остаются в силе.

16. В случаях неправильно рассчитанных сумм выигрыша из-за ошибочно введенных результатов, производится их перерасчет. При этом другие ставки, сделанные этим же Игроком между ошибочным расчётом и перерасчётом, считаются действительными.

17. При наличии сомнений у Организатора в том, что Игрок, зарегистрировавший игровой счет у Организатора, и Игрок, делающий ставки с этого счета, одно и то же лицо (в целях пресечения незаконного использования игрового счета третьими лицами), Организатор имеет право потребовать у участника азартных игр пройти идентификацию личности одним из следующих способов (по выбору Организатора):

- посредством процедуры web-ID (форма удаленной идентификации путем установления видеосвязи в глобальной компьютерной сети Интернет);
- путем направления Организатору фото документа, удостоверяющего личность Игрока. При этом, на фото рядом с документом Игрок обязан расположить листок бумаги с актуальной датой направления такого фото Организатору и указанием адресата.

- Данное условие применяется Организатором как к Игрокам, вновь зарегистрированным, так и к Игрокам, уже проходившим идентификацию.

18. На время проведения идентификации Игрока игровой счет блокируется.

19. Выплата (перечисление, перевод, передача) выигрыша (возврат несыгравших ставок) производится в случае совпадения результата события со ставкой, сделанной Игроком. Организатор выплачивает (перечисляет, переводит, передает) выигрыш (возвращает несыгравшие ставки) Игроку денежными средствами, электронными деньгами, иным

имуществом.

20. Выплата наличными денежными средствами производится после наступления результата события, на которое сделана ставка, в момент его обращения в кассу букмекерской конторы за получением выигрыша (возвратом несыгравших ставок). При получении выигрыша (возврата несыгравших ставок) наличными денежными средствами от участия в азартных играх проводимых посредством ВИЗ, Игрок обязан оформить заявку на сайте Организатора, указать свой логин или номер игрового счета, предъявить документ, удостоверяющий личность, данные которого должны совпадать с данными, указанными при регистрации игрового счета.

21. Игрок должен сделать заявку на получение выигрыша (возврат несыгравших ставок) в пределах денежных средств, находящихся на его игровом счёте. Заявка действительна в течение 3-х дней, после чего денежные средства (электронные деньги) будут возвращены на игровой счет.

22. Выплата участнику азартной игры наличных денежных средств в кассе букмекерской конторы производится при предъявлении им документа, удостоверяющего его личность.

23. Документ, подтверждающий выплату, формируется посредством использования СККС в двух экземплярах и подписывается работником игорного заведения и участником азартной игры. Один экземпляр документа выдается участнику азартной игры, получившему в игорном заведении выигрыш (возврат несыгравших ставок), а другой хранится у организатора азартных игр в течение года с даты его формирования. Выплата выигрышей (возврат несыгравших ставок), сведения об участниках азартных игр, получивших денежные средства (электронные деньги) от организатора азартных игр, регистрируются в журнале учета выплат, ведение которого обеспечивается СККС в электронном виде.

24. Документ, подтверждающий выплату, содержит следующие сведения:

- наименование организатора азартных игр и учетный номер плательщика;
- адрес игорного заведения;
- порядковый номер данного документа;
- дата оформления (печати) этого документа;
- наименование оформляемой операции;
- сумма выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- сумма исчисленного и удержанного подоходного налога с физических лиц с доходов в виде выигрышей (возвращенных несыгравших ставок);

- сумма к выплате (перечислению, переводу) денежных средств (электронных денег);
- фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) и подпись работника игорного заведения и участника букмекерской игры, получившего выигрыш (возврат несыгравших ставок);
- иные сведения (при необходимости).

25. В случае отсутствия в кассе игорного заведения необходимой суммы наличных денежных средств для выплаты выигрыша (возврата несыгравших ставок) работник игорного заведения:

- согласовывает с участником азартной игры способ и время выплаты выигрыша (возврата несыгравших ставок), которая производится не позднее банковского дня, следующего за днем обращения участника азартной игры за получением выигрыша (возвратом несыгравших ставок);
- выдает ему сформированное посредством использования СККС обязательство о выплате выигрыша (возврате несыгравших ставок).

26. В обязательстве о выплате выигрыша (возврате несыгравших ставок) указываются следующие сведения:

- наименование организатора азартных игр, его учетный номер плательщика и номера контактных телефонов;
- адрес места нахождения игорного заведения;
- порядковый номер обязательства о выплате выигрыша (возврате несыгравших ставок);
- дата оформления (печати) обязательства о выплате выигрыша (возврате несыгравших ставок);
- фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется), подпись работника организатора азартных игр, выдавшего обязательство о выплате выигрыша (возврате несыгравших ставок);
- фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) участника азартной игры, 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);
- способ выплаты выигрыша (возврата несыгравших ставок) (наличными денежными средствами, при наличии соответствующего заявления - в безналичном порядке или электронными деньгами).

27. В случае пополнения игрового счета в безналичном порядке, снятие Игроком денежных средств со своего игрового счета возможно только после использования с целью участия в игре не менее 70 (семидесяти)

процентов денежных средств от суммы пополнения игрового счета в безналичном порядке.

28. Прием ставок и перевод выигрышей (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляются организатором азартных игр в соответствии с Правилами осуществления операций с электронными деньгами, утвержденными постановлением Правления Национального банка Республики Беларусь от 26 ноября 2003 г. № 201 и с учетом требований Положения № 139, Положения № 211.

29. Перевод участнику азартной игры выигрыша (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляется в электронный кошелек, с которого Игроком переводились электронные деньги, за исключением случая, предусмотренного в части пункта 30 настоящих Правил.

30. При наличии обстоятельств, возникших по не зависящим от организатора азартных игр и (или) участника азартной игры 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 азартных игр, согласованному с участником азартной игры. В решении организатора азартных игр о выплате (перечислении, переводе, передаче) выигрыша (возврате несыгравших ставок) в ином порядке указывается причина, послужившая основанием для принятия такого решения.

31. О невозможности перевода выигрыша (возврата несыгравших ставок) в электронный кошелек, с которого участником азартной игры переводились электронные деньги для участия в азартной игре, организатор азартной игры незамедлительно уведомляет участника азартной игры посредством направления ему электронного сообщения в личный кабинет.

32. После уведомления участника азартной игры о невозможности перевода выигрыша (возврата несыгравших ставок) в электронный кошелек, с которого им переводились электронные деньги для участия в азартной игре, выплата (перечисление, перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) осуществляется:

- наличными денежными средствами в порядке и сроки, предусмотренные в пп. 20-22, 25-26 настоящих Правил;
- на текущий (расчетный), иной банковский счет участника азартной игры в порядке и сроки, предусмотренные в пп. 45-46 настоящих Правил;
- в иной электронный кошелек участника азартной игры в порядке и сроки, предусмотренные в п. 28, 33-35 настоящих Правил.

33. Перевод участнику азартной игры выигрыша (возврат несыгравших

ставок) электронными деньгами осуществляется при условии проведения идентификации владельца электронного кошелька и после обращения участника азартной игры с заявлением к организатору азартных игр о переводе выигрыша (возврате несыгравших ставок).

34. Перевод участнику азартной игры выигрыша (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляется не позднее банковского дня, следующего за днем обращения участника азартной игры с заявлением к организатору азартных игр о переводе выигрыша (возврате несыгравших ставок).

35. В заявлении участника азартной игры указываются сведения, предусмотренные в абзацах втором – шестом и восьмом п. 46 настоящих Правил, а также данные об электронном кошельке, необходимые для перевода выигрыша (возврата несыгравших ставок).

36. При необходимости организатор азартных игр вправе потребовать от участника азартной игры направить с заявлением о выплате (перечислении, переводе, передаче) выигрыша (возврате несыгравших ставок) копию документа, удостоверяющего его личность, в электронном виде.

37. В случае оформления участником азартной игры заявления о переводе выигрыша (возврате несыгравших ставок) на иностранном языке перевод сведений, указанных в п. 35 настоящих Правил, на один из государственных языков Республики Беларусь обеспечивается организатором азартных игр.

38. Перевод выигрыша (возврат несыгравших ставок) на электронный кошелек WebMoney производится только после идентификации владельца игрового счета и при наличии полных регистрационных данных игрового счета (фамилии, собственного имени, отчества, данных документа, удостоверяющего личность, и даты рождения).

Персональные данные владельца электронного кошелька должны совпадать с данными владельца игрового счета.

39. Для подтверждения персональных данных необходимо выслать копии заполненных страниц документа, удостоверяющего личность, по адресу службы поддержки **support@1xbet.by**, для проверки Специалистом безопасности (для перечислений WebMoney).

40. Перечисление участнику азартной игры выигрыша (возврат несыгравших ставок) в безналичном порядке осуществляется на текущий (расчетный) или иной банковский счет, с которого участником азартной игры перечислялись денежные средства, необходимые для участия в азартной игре, за исключением случая, установленного в п. 41 настоящих Правил.

41. При наличии обстоятельств, возникших по не зависящим от

организатора азартных игр и (или) участника азартной игры причинам (ликвидация банка, истечение срока действия банковской платежной карточки и иное), выигрыш (возврат несыгравших ставок) может перечисляться (переводиться) в ином порядке по решению организатора азартных игр, согласованному с участником азартной игры.

42. В решении организатора азартных игр о перечислении (перевode) выигрыша (возврате несыгравших ставок) в ином порядке указывается причина, послужившая основанием для принятия такого решения.

43. О невозможности перечисления выигрыша (возврата несыгравших ставок) на текущий (расчетный) или иной банковский счет, с которого участником азартной игры перечислялись денежные средства, необходимые для участия в азартной игре, организатор азартной игры уведомляет участника азартной игры посредством направления ему электронного сообщения в личный кабинет.

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

- наличными денежными средствами в порядке и сроки, предусмотренные в пп. 20-22, 25-26 настоящих Правил;
- на банковский счет участника азартной игры, указанный в его заявлении, в порядке и сроки, предусмотренные в пп. 45-46 настоящих Правил;
- в электронный кошелек участника азартной игры в порядке и сроки, предусмотренные в п. 28, 33-35 настоящих Правил.

45. Перечисление участнику азартной игры выигрыша (возврат несыгравших ставок) в безналичном порядке осуществляется не позднее банковского дня, следующего за днем обращения участника азартной игры с заявлением к организатору азартных игр о перечислении выигрыша (возврате несыгравших ставок).

46. В заявлении участника азартной игры указываются:

1. данные документа, удостоверяющего личность участника азартной игры (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);
2. наименование организатора азартных игр;

3. фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) участника азартной игры;
 4. сумма выигрыша (возврата несыгравших ставок);
 5. дата подачи заявления;
 6. номер счета в банке (при необходимости);
 7. иная информация, необходимая для осуществления перечисления выигрыша (возврата несыгравших ставок) в безналичном порядке. При подаче заявления участник азартной игры предъявляет документ, удостоверяющий его личность.
47. При необходимости организатор азартной игры вправе потребовать от участника азартной игры направить с заявлением о перечислении выигрыша (возврате несыгравших ставок) копию документа, удостоверяющего его личность, в электронном виде.
48. В случае оформления участником азартной игры заявления о перечислении выигрыша (возврате несыгравших ставок) на иностранном языке перевод сведений, указанных в п.46 настоящих Правил, на один из государственных языков Республики Беларусь обеспечивается организатором азартных игр.
49. Участник азартной игры подтверждает, что платежные инструменты (платежная карточка, электронный кошелек), участвовавшие в пополнении игрового счета, а также в перечислении (перевode) выигрышей (возврате несыгравших ставок), принадлежат участнику азартной игры.
50. В случае не предоставления документов, подтверждающих принадлежность платежного инструмента Игроку, а также выявления фактов использования платежного инструмента для пополнения, не принадлежащего Игроку игрового счета, Организатор имеет право сообщить в банк-эмитент платежного инструмента.
51. Способы пополнения и выплаты (перечисления, перевода) денежных средств, электронных денег с игрового счета указаны на главной странице Интернет сайта Организатора.

7. Порядок рассмотрения спорных вопросов.

1. Организатор не несёт ответственности и не принимает претензий за неточность русскоязычной транскрипции написания фамилий участников событий, названий команд, названий городов, где будут происходить события, на исход которых заключается пари.
2. Организатор обязуется не разглашать данные игрового счета Игрока и не несет ответственность за последствия, вызванные передачей игроком своих личных данных и пароля к игровому счету третьим лицам.

3. Все споры и разногласия решаются путем переговоров с представлением спорящими сторонами документально подтвержденных фактов. Игрок вправе в течение 10 дней со дня подведения итогов по соответствующей ставке обратиться с письменным заявлением по спорным вопросам, которое рассматривается Организатором в течение 15 дней.
4. Письменное обращение Игрока должно быть оформлено на бумажном носителе (в письменном виде) и направлено по почтовому адресу Организатора по адресу: 220073, Минск, ул. Скрыганова, 6а, пом.8, оф.1.
5. В случаях невозможности достижения согласия сторон, игрок может обратиться в суд, в соответствии с действующим законодательством Республики Беларусь.
6. Сбои связи или другие технические сбои в оборудовании, с помощью которого принимаются ставки, не являются причиной для отмены ставки, если ставка зарегистрирована и подтверждена.

8. Основные виды исходов.

1. «Победа первой команды» (обозначается «1» или «П1»). Для выигрыша по ставке необходимо определить, что в соревновании победит первая команда.
2. «Ничья» (обозначается «X» или «ничья»). Для выигрыша по ставке необходимо определить, что в соревновании будет ничья.
3. «Победа второй команды» (обозначается «2» или «П2»). Для выигрыша по ставке необходимо определить, что в соревновании победит вторая команда.
4. «Победа первой команды или ничья» – обозначается «1X» или «непроигрыш1». Для выигрыша по ставке необходимо определить, что матч закончится победой первой команды или вничью.
5. «Победа первой команды или победа второй команды» - обозначается «12», или «Победа любой из команд». Для выигрыша по ставке необходимо определить, что матч закончится победой одной из команд.
6. «Победа второй команды или ничья» – обозначается «X2» или «непроигрыш2». Для выигрыша по ставке необходимо определить, что матч закончится победой второй команды или произойдет ничья.
7. «Фора» – преимущество или отставание команды (игрока, гонщика и т. п.), выраженное в голах, очках, сетах секундах и т.д., которое определяется организатором, для уравнивания вероятности исходов предстоящего события.
- Фора со знаком «+» показывает разность очков (голов), с которой команда может проиграть (т.е. проиграть с меньшей разностью), чтобы Ставка на нее выиграла.

- Фора со знаком «-» показывает разность очков (голов), которую должна преодолеть команда (т.е. выиграть с большей разностью), чтобы Ставка на эту команду выиграла

- В случае совпадения итоговой очковой (голевой) разницы исхода события с Форой (т.е. при попадании в Фору), по ставке будет произведен возврат.

- После результата матча Клиент прибавляет к голам выбранной им команды установленную фору. Если после сложения результата матча с Форой – итог в пользу выбранной команды, то ставка считается выигранной; в случае ничейного результата (с учетом форы) по ставке будет произведен возврат. Если результат матча в пользу противоположной команды - ставка проиграет.

8. «Гандикап» (европейский гандикап) - фора, в которой преимущество или отставание команды выражается только целыми числами: +1, -1, -2 и т.д. Предполагает три исхода: П1, Х, П2. Чтобы определить исход ставок с гандикапом, фактический результат матча или соревнований пересчитывают, используя число гандикапа.

Пример. Счет игры 2:1 (основное время). Ставка на "Гандикап [0 : 1] П2" проигрывает, т. к. счет с учетом гандикапа станет 2:2.

Ставка на "Гандикап [0 : 1] Х" выигрывает, т.к. счет с учетом гандикапа станет 2:2.

Ставка на "Гандикап [1 : 0] П1" будет возвращена, т.к. счет с учетом гандикапа станет 3:1.

9. «Меньше, больше (на тотал)» – обозначается «тотал». Это ставка на общее количество голов, очков, геймов и т. д., забитых, набранных, сыгранных и т. д. командами (игроками и т. д.).

- Для выигрыша необходимо определить, сколько будет забито (набрано/проведено), больше или меньше, данного в линии тотала.

- При определении результата учитывается игровое время, оговоренное настоящими правилами отдельно для каждого вида спорта, если в линии не указано иное.

- При определении индивидуального тотала учитываются только голы, которые будут забиты в ворота соперника.

- Если результат совпадёт с предложенным значением тотала, то на исходы на «меньше» или «больше» будет произведен возврат.

- «Индивидуальный тотал» - количество голов (очков, геймов и т. д.), забитых (набранных, сыгранных и т. д.) одной из команд (игроком и т. д.). Для выигрыша необходимо правильно указать, больше «Б» или меньше «М» будет забито в матче указанным участником.

- Все ставки на индивидуальный тотал игроков в баскетболе и

волейболе принимаются с учётом овертайма или золотой партии.

- Все ставки на индивидуальный тотал игроков в гандболе, футзале, хоккее с мячом принимаются на основное время.

- Если участник, член команды, не принимал участия в матче, то ставки на него подлежат возврату.

10. Трехпутевой тотал (3way) - для выигрыша необходимо правильно указать, «больше», «меньше» или «равно» будет забито в матче. Возврат по этим видам ставок не предусмотрен.

11. «Тотал промежутков». Для выигрыша необходимо определить общий тотал по игре в интервале указанного параметра.

Например, «Тотал промежутков от 0 до 1», то при счете 0:0 или 1:0 (0:1) - ставка выиграет, во всех других случаях она проиграет.

12. «Счёт матча» - для выигрыша необходимо правильно определить точный счет матча.

13. «Тайм-матч» - для выигрыша необходимо правильно определить исход первого тайма и исход всего матча.

В ставке используются обозначения: буквами «П» – победа, «Х» – ничья, при этом на первом месте ставится исход первого тайма, а на втором – исход матча.

Исход других таймов, периодов и т.п. для расчета такого исхода значения не имеет.

Например, П1П2 обозначает победу первой команды (П1) в первом тайме и победу второй команды (П2) в матче.

14. «Сравнение результативности таймов (периодов, четвертей, сетов, геймов, иннингов)» - в этой ставке необходимо определить, какой из таймов, периодов, четвертей и т. д. в матче окажется результативнее или в каких будет одинаковая результативность.

Если две и более четверти будут сыграны с одинаковым самым результативным тоталом, то это не является основанием для возврата ставок. Расчет в таком случае производится исходя из тотала.

15. «Кто выше по итогам чемпионата» - в этой ставке необходимо определить, какая команда займет более высокое место в итоговой турнирной таблице чемпионата.

- При равенстве очков – будет произведен возврат.

- В случае, если команда не проведет на турнире ни одного матча, то будет произведен возврат.

- В случае невыхода команд из группы выше будет считаться команда, которая наберет наибольшее количество очков.

16. «Сравнение результативности игроков по итогам турнира» - необходимо определить, какой из игроков по итогам турнира будет более результативным.

- При сравнении результативности игроков по итогам турнира (количество забитых мячей, заброшенных шайб, количество набранных очков и пр.), в случае равенства этих показателей, будет произведен возврат.

- Послематчевые забитые пенальти, буллиты не учитываются.

- Количество сыгранных игроком матчей не учитывается, если игрок не проведет ни одного матча, то будет произведен возврат.

17. «Хозяева-Гости» - в этой ставке необходимо определить победу хозяев (принимающей команды) или гостей (гостевой команды), по разнице голов (очков) которые наберут соответственно команды хозяев и команды гостей с учётом форы. Если хотя бы один из предложенных матчей будет отменен, перенесен, не доигран и будет считаться несостоявшимся, то будет произведен возврат.

18. «Волевая победа» (основное время с учетом компенсированного) - в этой ставке необходимо определить какая команда одержит «волевою победу», т.е. команда должна уступать в счете по ходу матча, но одержать победу в матче. Если матч закончится вничью, то ставка "Волевая победа - да" считается проигранной.

19. "Любая команда будет проигрывать по ходу матча и не проиграет". Ставка будет рассчитана выигрышем, если команда не лидировала в течение матча и не проиграла (победа или ничья) по результату.

20. «Сухая победа» - в этой ставке необходимо определить, что команда выиграет матч и не пропустит ни одного гола (шайбы).

21. «Гонка до». Требуется определить, кто из участников матча первым наберёт указанное количество очков (голов, шайб и т.д).

22. «Реализует / не реализует пенальти» - нужно определить, будет ли забит / не забит назначенный в матче пенальти. При отсутствии в матче пенальти ставки на исход «Реализует пенальти: Да», «Реализует пенальти: Нет» считаются проигранными.

Пример 1: «Команда 2 забьет пенальти — нет». Ставка выиграет, если в игре будет назначен пенальти 2-ой команде и пенальти не будет реализован.

Ставка проиграет, если в игре будет назначен пенальти 2-ой команде и с этого пенальти будет забит гол.

23. Ставка «Ход игры» (ведут-выигрывают, ведут-ничья, ведут-проигрывают) – в этой ставке необходимо определить ход игры, согласно предложенным вариантам. Ставки принимаются на основное время с учетом компенсированного. Выигрыш данного вида ставок будет рассчитываться по первой команде, которая поведет в счете, в сочетании с финальным результатом, независимо от того, как часто после этого будет меняться лидер в ходе игры.

24. Ставки на Быстрые События: "Тотал в интервале с () по минуте ()", "Фора в интервале ...", "Исход интервала ...". Для выигрыша необходимо определить количество голов в указанном временном интервале без учета компенсированного времени.

25. "Следующий угловой () подаст ()" и "Следующую () ЖК получит ()" – для выигрыша необходимо определить произойдет ли в матче указанное событие.

26. Ставка "Игроки, сравнение, форы" дается на сравнение индивидуальных тоталов игроков (количество забитых голов) с учетом форы. Автогол не засчитывается. Если игрок не выйдет в стартовом составе, то будет произведен возврат.

27. Ставка "Игроки, специальное, тотал". В этой ставке необходимо определить общее количество голов, которые будут забиты указанными игроками. Автогол не засчитывается. Если игрок не выйдет в стартовом составе, то будет произведен возврат.

28. Ставка "1-е и 2-е место в группе". В этой ставке необходимо определить, как команды завершат групповой этап, на 1-м и 2-м местах соответственно очередности их написания.

29. Ставка "Первый гол в свои ворота". В этой ставке необходимо определить, произойдет ли событие, указанное в ставке. При счете 0-0 выигрышной будет ставка "Первого гола не будет".

30. Ставка "Победа на оставшееся время после счета". Необходимо определить, как будет развиваться событие после указанного счета. Например, "1X после счета 3-2", ставка выигрывает, если счет игры до конца матча не изменится, т.е. после счета 3-2, счет составил 0-0 (ничья); ставка проигрывает, если счет станет 3-3, т.е. после счета 3-2 вторая команда забила гол.

31. Ставка «Победитель» - в этой ставке необходимо определить спортсмена (команду), который займет первое место в турнире. В случае если спортсмен (команда) откажется выступать в турнире до его начала, то будет произведен возврат.

32. Ставки LIVE на тип БЫСТРЫЕ СОБЫТИЯ: "Тотал в интервале с () по минуте ()", "Фора в интервале ...", "Исход интервала ...". Необходимо определить количество голов в указанном временном интервале.

- В интервале с минуты (40:00) по (44:59) тотал голов будет рассчитан без учета компенсированного времени.

- В интервале с минуты (40:00) по (49:59) тотал голов будет рассчитан с учетом компенсированного времени.

- В интервале с минуты (85:00) по (89:59) тотал голов будет рассчитан без учета компенсированного времени. В интервале с минуты (10:00) по (19:59), если гол будет забит на 20-ой минуте, то он будет засчитан в этом временном интервале.

33. Маркет "1МС". Расчет ставок будет произведен следующим образом: аут, угловой, удар от ворот, карточка, штрафной удар - с учетом времени, когда событие было назначено. Для интервалов с 41-ю по 45-ю минуту и с 86-й по 90-ю минуту сравнение статистических показателей производится без учета компенсированного времени.

9. Особенности определения результатов по видам спорта.

9.1 ФУТБОЛ

1. Ставки на футбольные матчи (в т. ч. кубковые) принимаются на основное время игры (90 минут игры, два тайма по 45 минут, плюс компенсированное время матча. Для определения результатов по матчу, должно быть сыграно 80 минут матча, за исключением случаев, когда результаты исходов уже определены на момент остановки матча.

2. Дополнительное время и серия пенальти учитываются только в ставках на выход в следующий раунд, в другую лигу, на победителя соревнования и т.п. и в линии обозначаются «ПРОХОД В СЛЕДУЮЩИЙ ЭТАП».

НАПРИМЕР, ставка на победу Аргентины в матче 1/4 финала (Поб1). Основное время матча закончилось вничью, судья назначил дополнительное время (2 тайма по 15 минут), и в дополнительное время Аргентина выиграла, забив гол на 118-й минуте. Ставка на победу Аргентины ПРОИГРАНА (т.к. исход основного времени матча – НИЧЬЯ). Если делать ставку, что Аргентина выйдет в 1/2 финала, то для этого в линии предусмотрен специальный вид ставок, который называется «Проход в следующий этап».

3. «СРАВНЕНИЕ ТОТАЛОВ ТАЙМОВ» – в этой ставке необходимо определить, какой из таймов окажется более результативным по количеству забитых голов или они будут равны.

4. «ПЕНАЛЬТИ» – в этой ставке необходимо определить, будет ли назначен пенальти.

5. «УДАЛЕНИЕ» – в этой ставке необходимо определить, будет ли удален игрок одной из играющих команд. Удаление игроков, находящихся вне поля, и персонала команды не считается.

6. «КТО ЗАБЬЕТ ГОЛ/СЛЕДУЮЩИЙ ГОЛ» – в этой ставке необходимо определить, забьет ли определённый игрок гол. В ставке не учитываются голы, забитые футболистами не основного состава команд. Автогол не учитывается. Если игрок выйдет на поле, когда счет был открыт или не выйдет на поле, то будет произведен возврат.

7. «ЖЕЛТЫЕ КАРТОЧКИ» – в этой ставке необходимо определить,

сколько жёлтых карточек наберут игроки, находящиеся на поле в составах команд. Вторая жёлтая карточка одному и тому же футболисту считается красной и не входит в сумму жёлтых карточек. Не учитываются карточки, показанные запасным игрокам, тренерам и другим лицам, не участвующим в матчах.

8. «УГЛОВЫЕ» – в этой ставке необходимо определить, количество угловых ударов, которые произведут команды за основное время матча. Не считаются угловые, перебиваемые по требованию арбитра, а также назначенные арбитром, но не исполненные.

9. «МУЛЬТИКОРNER (MULTI CORNERS)». В этой ставке необходимо определить, количество угловых в 1-ом тайме умноженных на количество угловых во 2-ом тайме.

10. «ШТАНГИ И ПЕРЕКЛАДИНЫ» - в этой ставке необходимо определить количество попаданий в штангу или перекладину (которые были от команды соперника) , после которых мяч останется в игре (коснется игрока, судью, другую штангу или перекладину). Штанга или перекладина не считаются: до попадания мяча в штангу или перекладину игра была остановлена; после попадания в штангу или перекладину мяч перелетит за пределы поля или влетит в ворота (будет зафиксирован гол). В ставке "Удар в штангу или перекладину - Нет/Да" необходимо определить произойдет ли попадание мяча в каркас ворот в основное время.

11. «УДАРЫ В СТОРОНУ ВОРОТ» - в этой ставке необходимо определить, количество ударов в створ ворот. В расчет исхода не берутся попадания в штангу и перекладину, а также заблокированные удары.

12. УДАРЫ ПО ВОРОТАМ - в этой ставке необходимо определить количество ударов по воротам. В расчет исхода берутся: удары в створ, удары мимо ворот, заблокированные удары.

13. ГОЛ С МИНУТЫ ПО МИНУТУ - в этой ставке необходимо определить, будет ли забит гол в пределах указанной минуты, на основании указанных статистических данных, или в исключительных случаях на основании принятого решения Организатором. Временной отрезок с 1-ой по 9-ую минуту подразумевает промежуток времени с 00:00:01 по 00:09:00. Временной отрезок с 10-ой минуты – это временной отрезок, который начинается с 00:09:01.

14. Количество голов игрока в сезоне/серии игр - в этой ставке необходимо определить количество забитых спортсменом голов. При переходе спортсмена в другой чемпионат будет произведен возврат. Если спортсмен не объявлен в стартовом составе, будет произведен возврат.

15. ЭКСПРЕСС ИСХОДЫ.

Вид ставок на футбол, который включает в себя два или три исхода, например,

"Меньше 2.5 голов и меньше 4 карточек"

"П2 и меньше 10 угловых и меньше 4 карточек."

В этом виде ставок необходимо правильно определить все указанные исходы.

- Ставки принимаются на основное время игры, включая добавочное/компенсированное время. Дополнительное время не учитывается.
- Угловой, который разыгран повторно, засчитывается один раз.
- Второе нарушение, вследствие которого была показана карточка, будет засчитано как одна карточка. Например, после желтой карточки сразу же показана красная карточка – в зачет пойдет всего одна карточка. Учитываются только карты, которые показаны игрокам на поле.
- В случае если один из параметров ставки совпадает с предложенным вариантом, то возврат по виду ставок "экспресс исходы" не предусматривается. Пример: "Меньше 10 угловых и меньше 4 карточек" - по данным статистики 9 угловых и 4 карточки, ставка проигрывает.

16. АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ МАТЧИ/АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПАРНЫЕ МАТЧИ. В данном виде события необходимо правильно определить результаты команд, матчи которых транслируются LIVE. Если по одному из матчей было признано техническое поражение, то на альтернативные матчи будет произведен возврат.

НАПРИМЕР. Альтернативный матч. Сампдория - Верона П1. Реальные матчи Сампдория-Интер счет матча 2:0; Удинезе-Верона 0:2. Счет альтернативного матча Сампдория - Верона составил 2:2. Ставка проигрывает, т.к. счет альтернативного матча (2:2).

17. АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИСХОДЫ. ТОТАЛ ОЧКОВ, ПОЛУЧЕННЫХ ЗА КАРТОЧКИ В МАТЧЕ. В данном виде события необходимо правильно определить количество очков, набранных командами(ой) за карточки в матче. Ставки принимаются на основное время игры.

- За каждую желтую карточку начисляется = 10 очков.
- За каждую красную карточку = 25 очков.
- Максимальное количество очков за второе нарушение, впоследствии которого показана карточка, будет равно 25 очкам - столько очков будет выдано при условии, что вслед за желтой карточкой сразу будет показана красная. Учитываются только карты, которые будут показаны игрокам на поле.

18. АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИСХОДЫ. ВЫСТУПЛЕНИЕ КОМАНДЫ. В данном виде события необходимо правильно определить количество заработанных очков командой в течение матча. Ставки принимаются на основное время игры. Учитываются только те красные карточки, которые будут показаны игрокам на поле. Угловой, поданный повторно, не будет

засчитан как очередной угловой, и за него не будут зачислены новые 3 очка.

Очки начисляются следующим образом:

- За каждый гол = 10 очков
- Не забьет (сухая победа) = 5 очков
- За каждый угловой = 3 очка
- За каждую красную карточку = - (минус) 10 очков

19. АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИСХОДЫ. ОЧКИ, ПЕРВЫЕ 5 МИНУТ. В данном виде события необходимо правильно определить количество заработанных очков командой, в течение первых 5 минут матча. Исходы, размещенные на первые 5 минут, будут определены исходя из событий, произошедших с 0:00 по 4:59.

Очки начисляются следующим образом:

- За каждый гол 10 очков
- За каждый угловой = 3
- За каждый назначенный пенальти = 10. Пенальти, который исполняется повторно по решению судьи, будет учитываться один раз.
- Каждая показанная карточка = 5. Максимальное количество очков за второе нарушение составляет 10 очков (за желтой карточкой незамедлительно последует красная карточка). Учитываются только карты, которые будут показаны игрокам на поле.

20. АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИСХОДЫ. ВСЕГО ОЧКОВ ЗА МАТЧ. В данном виде события необходимо правильно определить количество очков, заработанных командами в течение матча.

Очки начисляются следующим образом:

- За каждый гол = 10
- За каждый угловой = 3
- За каждый назначенный пенальти = 10
- за каждую показанную желтую карточку = 3 очка
- за каждую показанную красную карточку = 10 очков

21. КАРТОЧКИ. СТАТИСТИКА. Необходимо правильно определить: тотал карточек в матче; время первой/последней карточки. Ставки принимаются на основное время игры. Учитываются только карты, которые будут показаны игрокам на поле. Максимальное количество карточек, которое может получить один игрок, равно двум.

Если в матче не будет показано ни одной карточки, то выигрышный исход - нет карточек.

Если два или более игрока будут вовлечены в один и тот же инцидент, то в расчет будет принята последняя показанная карточка.

22. "КАК БУДЕТ ЗАБИТ ГОЛ" - в этой ставке необходимо определить,

каким из нижеперечисленных способов будет забит гол. При расчёте учитываются следующие правила:

- Автогол – ставка выигрывает, если забитый гол - автогол.
- Со штрафного – ставка выигрывает, если гол будет забит непосредственно со штрафного удара игроком, исполнявшим штрафной удар, а также если гол, забит прямым ударом с углового.
- С пенальти – ставка выигрывает, если гол будет забит непосредственно с пенальти игроком, исполнявшим пенальти.
- Головой – ставка выигрывает, если последнее касание мяча будет произведено головой игрока, являющегося автором гола. Автогол не учитывается.
- Ногой – ставка выигрывает, если гол забит ногой. Гол со штрафного, пенальти и автогол не учитывается. Если гол забит любой частью тела игрока, кроме головы, то считается, что такой гол забит ударом ногой.
- Нет гола – ставка выигрывает, если не будет забит первый (следующий) гол.

23. "Ампула забившего гол" - в этой ставке необходимо определить официальное ампула игрока, который забьёт гол.

24. ПРОСМОТР ВИДЕОПОВТОРА ГЛАВНЫМ СУДЬЕЙ ДА/НЕТ" - главный судья воспользовался телевизором видеопросмотра.

"ВИДЕОПРОСМОТР - ДА/НЕТ", акт видеопросмотра подтверждается по телетрансляции следующими признаками:

- главный судья показал жест видеопросмотра (прямоугольник);
- главный судья воспользовался телевизором видеопросмотра;

25. ОТБОРЫ (ОТБ). Для расчета данного типа ставок в расчет принимаются статистические показатели опубликованные на статистическом сайте <https://whoscored.com>.

26. Тип ставок "ДУЭЛЬ СУДЕЙСКИХ БРИГАД". Каждому событию со стороны судейской бригады приписывается определенный балл, на основе этого выстраивается игра и коэффициенты.

Баллы зачисляются:

- Желтая карточка - 1 балл. 2 показанные желтые и последовавшая красная не суммируются (ЖК + ЖК = КК = 2 балла).
- Красная карточка - 2 балла
- Зафиксированный оффсайд - 0,5 балла
- Назначенный пенальти - 3 балла
- Ставки могут быть рассчитаны возвратом в случае замены главного судьи; если матч был начат и не закончен (кроме ставок с predetermined результатом на момент остановки матча).

27. Безголевые промежутки (без учета компенсированного времени). Длительность промежутка рассчитывается как разница между минутами

первого гола и началом матча, минутами следующих забитых голов и минутами конца матча и последнего гола. Если в матче не было голов, то для расчета принимается, что в матче один безголевой промежуток - 90 минут.

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.

28. Ставки на статистические данные команд в чемпионатах/турнирах будут рассчитаны по результатам действительных матчей с учетом дополнительного времени (без учета послематчевых пенальти и автоголов), проведенных в рамках группового этапа и серии игр плей-офф. Ставки на статистические данные спортсменов в матче будут рассчитаны с учетом дополнительного времени.

9.2 ХОККЕЙ

Ставки на матчи хоккей на льду принимаются на исход основного времени, если не указано иное. Матч хоккей на льду считается состоявшимся и будет рассчитан по результатам матча, если сыграно не менее 55 минут матча.

ПРИМЕР. Баффало Сейбрс–Торонто Мэйпл Лифс. Счет матча 2:3 (1:0, 1:1, 0:1, 0:0, 0:1). Все исходы будут определены из счета основного времени 2:2. Тотал игры будет равен 4. Ставки на победу 1-ой и 2-ой команд будут проигрышными, ставки на ничью – выигрышные.

Организатор предлагает дополнительные виды ставок на основное время матча на виды спорта:

- Хоккей на траве. Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 60 минут матча.
- Индорхоккей/ Инлайн хоккей.
- Хоккей с мячом (бенди). Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 80 минут матча.
- Флорбол. Дополнительное время и штрафные удары учитываются только в ставках на выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т. п.

1. Ставка «ПЕРИОД () БОЛЬШЕ () ПЕРИОДА» - необходимо определить в каком из указанных периодов будет забито больше шайб. При равной результативности сравниваемых периодов ставка считается проигранной.

2. «ШТРАФНОЕ ВРЕМЯ» - необходимо определить количество минут штрафного времени, на которое будут удалены игроки команд за нарушения. Учитываются только 2-х минутные штрафы. Штраф "2+2"

учитывается как два удаления. Штрафные минуты, назначенные до начала или после окончания периода (матча), учтённые в протоколе, принимаются для расчёта по ставкам. Количество штрафных минут определяется только по данным официального протокола.

3. Ставки "Тотал малых штрафов. Штрафное время" принимаются на количество назначенных малых штрафов

4. КОЛИЧЕСТВО РЕАЛИЗАЦИЙ ЧИСЛЕННОГО БОЛЬШИНСТВА. В данной ставке необходимо определить количество шайб, которые будут забиты в большинстве.

5. ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ТОТАЛ ИГРОКА (В ХОККЕЕ) – необходимо определить индивидуальный тотал игрока по системе «гол+пас». Если указанный игрок не примет участия в матче, то производится возврат.

6. СТАВКА «ГОЛ В ПУСТЫЕ ВОРОТА» - необходимо определить, что в момент гола вратаря не будет на игровой площадке (заменен полевым игроком).

7. СТАВКА «ПОБЕДИТЕЛЬ В МАТЧЕ» - необходимо определить победителя в матче, согласно регламенту турнира, в рамках которого проводится матч. Например, ставка на матчи НХЛ регулярного турнира «Победитель в матче» принимается с учетом ОТ и буллитов. Ставка "Победитель в матче" на матчи серии плей-офф принимается с учетом ОТ.

8. «Будет видеопросмотр» - учитывается любой просмотр повтора спорного момента.

9.3 БАСКЕТБОЛ, АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ

1. Ставки на баскетбольные матчи принимаются с учетом овертаймов, кроме ставок на чистые победы и ничью - на эти исходы ставки принимаются только на основное время. Овертайм (ОТ) -это дополнительное время, которое назначается для выявления победителя в случае ничьей в основное время матча. В баскетбольных матчах с учетом овертайма, ставки на форы и тоталы на 4-ую четверть и 2-ую половину принимаются без учета ОТ.

2. Регламент товарищеских (кубковых, клубных) баскетбольных матчей необходимо уточнять на официальном источнике.

3. Ставки на американский футбол принимаются на основное время и основное время с учетом овертайма (пометка «с ОТ»). Матч считается состоявшимся, если сыграно не менее 55 минут матча. В этом случае расчет будет произведен по результатам на момент остановки матча.

4. Ставка «ТОТАЛ САМОЙ РЕЗУЛЬТАТИВНОЙ (НЕРЕЗУЛЬТАТИВНОЙ) ЧЕТВЕРТИ» - в этой ставке необходимо определить тотал четверти, согласно указанным параметрам. Две и более

четверти с одинаковым самым результативным (нерезультативным) тоталом не являются основанием для возврата ставок.

5. Ставка «САМАЯ РЕЗУЛЬТАТИВНАЯ ЧЕТВЕРТЬ/ПОЛОВИНА» - в этой ставке необходимо определить тотал четверти/половины, согласно указанным параметрам. В случае если две и более четверти завершились с равным результатом, то на такие четверти/половины будет произведен возврат. Ставки на остальные четверти считаются проигранными (при расчете тотала 4-ой четверти очки, набранные во время ОТ, не учитываются).

6. Ставка «ТАЙМ-МАТЧ» – в этой ставке необходимо определить исход первой половины, и исход матча на основное время.

7. ПЕРВЫЙ ФОЛ. В этой ставке необходимо определить, какая из команд получит первый фол (несоблюдение правил, вызванное персональным контактом или неспортивным поведением).

8. ПОДБОРЫ/ПОТЕРИ. В этой ставке необходимо определить, у какой из команд первой произойдет подбор/потеря.

- При расчете ставок «Потери» учитывается только сумма индивидуальных показателей игроков команды без учета командных показателей.

- При расчете ставок «Подборы» учитывается сумма индивидуальных показателей спортсменов и командных показателей.

- Для матчей NBA, WNBA, чемпионат Франции (муж.) учитываются только личные подборы.

9. СТАВКА «СЧЕТ ПО ЧЕТВЕРТЯМ...» - в этой ставке необходимо определить точный счет по четвертям по завершении матча. Ставка принимается только на основное время.

Пример. «Ставка по четвертям 2-0» будет выигрышной, если две четверти из 4-х выиграла 1 команда и две четверти сыграно в ничью. Пример счета (40:30; 35:35; 60:58; 30:30).

Ставка "Счет по четвертям 1-1" - одну четверть выиграла 1 команда, одну четверть выиграла 2 команда, 2 четверти сыграны в ничью, пример счета (40:30; 35:35; 30:60; 50:50).

10. СТАВКА "ФОРА ПО ЧЕТВЕРТЯМ"- в этой ставке необходимо определить, выиграет ли команда с учетом предложенной форы по четвертям. Ставка принимается только на основное время. Пример: "Фора 2 по четвертям -2,5". Счет матча 81:102 (17:22,26:25,18:20,20:35), счет по четвертям составляет 1:3(0:1, 1:0, 0:1, 0:1). Ставка проигрывает, т.к. счет по четвертям с учетом форы 2 команды будет 1:0,5.

11. Ставка "Маржа П2 в интервале от -1 до 9" – в этой ставке необходимо определить разницу очков между счетом первой и счетом второй команды в интервале от -1 до 9 очков.

ПРИМЕР: счет матча (85:90), маржа победы 1-ой команды составляет -5, следовательно, ставка проигрывает.

12. Ставка «Тотал игрового времени» необходимо определить длительность пребывания спортсмена в спортивном матче (в минутах). В случае попадания в тотал будет произведен возврат. Например, "Тотал Кайри Ирвинг (39.5) Б", если тотал игрока составит 39 минут 30 сек - возврат.

13. Ставка «% реализации двухочковых бросков», «% реализации трехочковых бросков», «% реализации штрафных бросков». Для этой ставки значение процента реализации вычисляется по данным официального сайта, согласно математическому округлению к ближайшему целому.

9.4 БЕЙСБОЛ, СОФТБОЛ

1. Ставки на бейсбольные матчи принимаются с учётом дополнительных иннингов, если не оговорено иное.

2. Если матч по бейсболу не начнется в указанное время и на официальном сайте будет подтверждение о переносе матча, то все ставки на этот матч подлежат возврату.

3. Если матч будет начат и приостановлен (прерван) и возобновится в течение 72 часов, то ставки остаются в силе до окончания матча. Если матч не будет завершён в течение 72 часов, то все ставки подлежат возврату, за исключением исходов, которые уже были определены.

4. Матч считается состоявшимся если сыграно не менее 5 полных иннингов или 4,5 иннингов. Если сыграно менее 4,5 иннингов, то будут рассчитаны исходы, результаты которых уже определены на момент остановки матча. Все остальные ставки подлежат возврату.

5. В предсезонных матчах MLB, при равенстве очков команд с учетом 10 иннинга, ставки на П1 и П2 подлежат возврату.

6. Если в рамках игрового дня хотя бы одним из матчей сыграно менее 5 полных иннингов, ставки на событие «Хозяева-Гости» подлежат возврату, кроме исходов, результаты которых уже определены на момент остановки матча.

7. Ставки на исход первых 5-ти иннингов подводятся по результату, зафиксированному после 5-ти полных иннингов.

8. СТАВКИ НА СОФТБОЛ принимают на основное время (7 иннингов). При равенстве очков играют дополнительные иннинги.

9.5 ВОЛЕЙБОЛ

1. ФОРА И ТОТАЛ на волейбольный матч указываются в очках, если в

линии не указано иное. Если СЕТ НЕ БЫЛ ДООИГРАН, то те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки принимаются для расчётов. На остальные ставки будет произведен возврат. Если сет доигран, но матч не завершён, ставки на этот сет будут считаться действительными.

2. Ставка «Счёт по партиям». Для выигрыша необходимо определить с каким счетом по партиям будет закончен матч (3:0; 3:1 и т. д.).

3. СТАВКА «ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ МАТЧА». Для выигрыша необходимо определить, больше или меньше предложенного значения в минутах будет длиться матч. Определяется из суммарной длительности всех партий матча по данным официального протокола.

4. СТАВКА «ГОНКА ДО ТРЁХ (ПЯТИ И Т.Д.) ОЧКОВ». Для выигрыша необходимо определить, кто из участников матча первым наберёт указанное количество очков в партии. Если один из участников матча по любой причине отказывается продолжать игру до того, как им или его соперником будет набрано указанное количество очков, то на ставки будет произведен возврат.

5. СТАВКА "ЛИДЕР ПОСЛЕ НАБРАННОГО ЧИСЛА ОЧКОВ". Для выигрыша необходимо определить положение команд после определенного количества разыгранных очков.

Пример. Ставка "После 10 очков П1".

Рассмотрим несколько вариантов:

- счет матча (6:4), разыграно 10 очков, ведет 1-я команда - ставка выиграла.
- счет матча (3:7), разыграно 10 очков, ведет 2-я команда - ставка проиграла.
- счет матча (5:5), разыграно 10 очков, ничья - ставка проиграла.

6. СТАВКА "ЭКСТРА ПОИНТЫ". Для выигрыша необходимо определить, будут ли экстра поинты в сете. Ставка "Экстра поинты в сете - да" выигрывает, если счет в сете 24:24.

7. СТАВКА "ТАЙ-БРЕЙК". Для выигрыша необходимо определить, будет ли сыграна 5 партия (тай-брейк) в игре. В ставках на волейбол на ЕКВ и кубок вызова будет учитываться "золотой" сет, если будет предложен такой исход события ("золотой" сет до 15 очков назначается, если соперники на какой-либо стадии еврокубков имеют равное количество очков).

8. Ставка "Тотал самого результативного периода" (исключая 5 партию).

Пример, "Тотал самого результативного периода 47.5 М", счет матча (25:23,26:24,23:25,23:25,18:16) будет рассчитана проигрышем.

Ставка "Тотал самого нерезультативного периода" (включая 5 партию).

Пример, "Тотал самого нерезультативного периода 40.5 М", счет матча

(25:23,26:24,23:25,23:25,18:16) будет рассчитана выигрышем.

9.6 БАДМИНТОН, НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС, ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ

1. Форa и тотал на эти виды спорта указываются в очках, если в линии не указано иное.
2. Если матч прерван из-за отказа или дисквалификации команды в первом сете, то на все ставки будет произведен возврат, кроме ставок на те исходы, которые однозначно определены к моменту его остановки. На ставки на победителя матча в этом случае будет произведен возврат.
3. Ставка «КТО ПРОЙДЕТ ДАЛЬШЕ». В предложенных парах необходимо определить игрока, который пройдет дальше в турнирной сетке. Если оба игрока покинут турнир, лучшим будет считаться тот, кто пройдет дальше в турнирной сетке; если оба игрока выбывают в одном раунде, или если игрок откажется выступать на турнире до его начала, то производится возврат.

9.7 ГАНДБОЛ, ПЛЯЖНЫЙ ГАНДБОЛ, ФУТЗАЛ, ПЛЯЖНЫЙ ФУТБОЛ, РЕГБИ, ВОДНОЕ ПОЛО, ДАРТС

1. Ставки на перечисленные выше виды спорта принимаются на основное время игры, если в линии не указано иное.
2. РЕГБИ. Дополнительный период и серия пенальти (серия ударов, серия бросков) учитываются только в ставках на победителя матча, выход в следующий раунд, на победителя соревнования и т. п.
3. ДАРТС. Форa и тотал на матчи по дартсу указываются в сетах, если в линии не указано иное. «180 очков» в дартсе - максимально возможный результат 3-х бросков за один подход.
4. Гандбол. Ставка на желтые карточки необходимо определить количество желтых карточек, которые даны игрокам (в том числе и тренеру команды).
5. Ставка "2-х минутные удаления". Учитываются только 2-х минутные удаления. Штрафные минуты, назначенные до начала или после окончания тайма (матча), учтённые в протоколе, принимаются для расчёта.
6. Ставки на "Гандбол. Статистика" будут рассчитаны с учетом дополнительного времени без учета послематчевых 7-ми метровых бросков.

9.8 ТЕННИС, СКВОШ

1. Фора и тотал на теннисный матч указываются в геймах, если в линии не указано иное. В парных матчах в решающем сете (супер тай-брейк) фора и тотал считаются по очкам.
 2. Данные о покрытии кортов являются информативными: при замене покрытия все ставки на матч сохраняют силу.
 3. Ставка «СЧЁТ ПО СЕТАМ» - в ставке необходимо определить точный счет по сетам (2:0, 2:1 и т.д.).
 4. Ставка «ПОБЕДА В () ГЕЙМЕ». Для выигрыша необходимо определить, кто из спортсменов выиграет указанный гейм.
 5. Ставка «ТАЙ-БРЭЙК» - в этой ставке необходимо определить, будет ли в матче тай-брейк (счет 7:6 или 6:7). Тай-брейк считается как отдельный гейм. В случае если гейм не завершен по любой причине (прерван и не завершен матч, один из участников отказывается продолжать игру, дисквалификация и проч.), расчет ставок на этот гейм производится возвратом.
 6. Ставка «СЧЁТ ПЕРВОГО СЕТА». Для выигрыша необходимо определить точный счёт первого сета. Если первый сет не доигран, то расчет ставок на данный исход производится возвратом.
 7. В случае ИЗМЕНЕНИЯ ФОРМАТА МАТЧА (количества сетов) ставки на следующие исходы: победа спортсмена в матче; победа спортсмена в первом сете; фора по геймам на первый сет; тотал первого сета; кто первым подаст в матче; кто выиграет первый гейм в матче; сохраняют силу, и расчёт по ним производится на основании результата матча. На ставки будет произведен возврат.
 8. Если теннисный матч прерван, не завершён в тот же день и отложен, ставки на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился, пока матч не будет доигран или не произойдёт отказ одного из участников.
 9. Выход из игры или дисквалификация. Ставки на исход матча остаются в силе, если участники состязания доиграют хотя бы один сет, в противном случае все ставки подлежат возврату, за исключением тех случаев, когда результаты исходов уже определены на момент остановки матча. Если теннисный матч прерван из-за отказа или дисквалификации игрока в первом сете, то на все ставки будет произведен возврат, кроме ставок по уже сыгранным геймам и тех случаев, когда результаты исходов уже были определены на момент остановки матча.
- НАПРИМЕР: Федеррер-Родик 1:0 (6:2, 0:3) (Родик отказывается продолжать игру из-за травмы). Все ставки остаются в силе. Федеррер является победителем, а Родик засчитывается поражение. Ставки на фору в матче по геймам П1(-2,5) и П2 (+2,5), тотал матча (21,5) по геймам, счета по сетам 2-0, 2-1 и 1-2 будут возвращены. Все ставки на 1-й сет остаются в

силе; П2 в матче - проигрыш, П1 в матче - выигрыш, исход счёт 0:2 по сетам - проигрыш.

НАПРИМЕР: Федеррер-Родик 1:1 (6:4, 0:6, 0:1) (Родик отказывается продолжать игру из-за травмы). Все ставки остаются в силе. Федеррер является победителем, а Родик засчитывается поражение. Ставки на тотал матча по геймам больше 21,5 являются выигрышными, а ставки на тотал матча по геймам меньше 21,5 являются проигрышными, т.к. выигрыш по такому исходу невозможен (минимальное количество геймов равно 22: 1:2 (6:4, 0:6, 0:6)). Все ставки на 1-й и 2-й сет являются действительными, П2 в матче - проигрыш; П1 в матче - выигрыш, счёт 0:2 и 2:0 по сетам - проигрыш. Ставки на форы по геймам, на счета по сетам 2-1, 1-2 производятся возвратом.

10. СТАВКА «ПОИНТЫ» - в этой ставке необходимо определить какой теннисист выиграет одно очко при подаче (розыгрыше мяча).

Пример: «Поинт 4 (8 гейм) выиграет 2» (Второй оппонент выиграет 4-й поинт (подачу) в 8-м гейме). 8-й гейм играют следующим образом:

- 1-й поинт: 0-15 (выиграет второй)
- 2-й поинт: 15-15 (выиграет первый)
- 3-й поинт: 15-30 (выиграет второй)
- 4-й поинт: 15-40 (выиграет второй) — ставка выигрывает.

11. Ставка "Кто сделает больше брейков в матче" - необходимо определить количество брейков в матче одного из игроков. В случае равенства брейков в матче выигрышной ставкой является "Никто".

12. Ставка «Победит (...) на тай-брейке с другим счетом» в этой ставке необходимо определить победу одного из игроков в тай-брейке. Ставку можно найти как в списке исходов на матч, так и в списке исходов на сет.

9.9 БИАТЛОН

1. «КТО ВЫШЕ». В предлагаемых парах необходимо определить участника (для эстафеты – команду), который будет выше в итоговом протоколе. Если оба участника сойдут с дистанции или один из участников не будет стартовать, то происходит возврат ставок. Если один из участников не финиширует, ставки на него проигрывают.

2. «ПРОМАХИ» в этой ставке необходимо определить, какой из предложенных спортсменов допустит большее количество промахов. Если участник сошёл с дистанции, не выстрелив на всех рубежах, то ставка подлежит возврату.

3. «ПРОМАХИ В ЭСТАФЕТАХ» - в этой ставке необходимо определить количество промахов в эстафете, рассчитанных путём сложения количества штрафных кругов и использованных дополнительных патронов, у всех участников команды.

4. «ЛУЧШИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ, КАКОЙ СТРАНЫ ВЫШЕ». В предлагаемых парах необходимо определить страну, представитель которой будет выше в итоговом протоколе гонки.
5. «ПОБЕДИТЕЛЬ ГОНКИ». Необходимо определить участника, который займет в итоговом протоколе первое место. Если победителей двое и более, то будет применено правило "Одновременного финиша".
6. «ЛИДЕР ПОСЛЕ 1-ГО (2-ГО И Т. Д.) ЭТАПА». Необходимо определить победителя этапа, который займет в итоговом протоколе первое место. Если победителей соответствующего этапа двое и более, то будет применено правило "Одновременного финиша".
7. СТАВКА "ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПАТРОНЫ Швеция Тотал 7.5 М". Ставка будет выигрышной, если биатлонистами Швеции будет использовано 7 и менее дополнительных патронов.
8. СТАВКА "ОТРЫВ ПОБЕДИТЕЛЯ ОТ 2 МЕСТА 0 - 20 СЕК - ДА". Ставка выигрывает если, отрыв победителя от 2-го места составит 20 или менее секунд.
9. Ставка "Время на стрельбище" предлагает определить время нахождения на стрельбище в секундах (Range Time - заход на стрельбище + время на коврике (shooting) + выход со стрельбища).

9.10 ФОРМУЛА 1, МОТОГОНКИ

10. «ОДИН НА ОДИН». В предложенных парах предлагается назвать гонщика, который выступит лучше. Лучшим будет гонщик, занявший в гонке (итоговой классификации) более высокое место. Если оба гонщика сойдут с дистанции, лучшим будет считаться гонщик, прошедший больше кругов; если оба гонщика сойдут на одном круге, расчет по ставкам производится возвратом. Если в итоговой классификации гонщик не проедет свой быстрый круг (т. е. не покажет зачётного времени), то его место определяется протоколом итоговой классификации.
11. «ЗАКОНЧИТ ГОНКУ – НЕ ЗАКОНЧИТ ГОНКУ». Необходимо определить, доедет или не доедет определённый гонщик до финиша. При этом считается, что гонщик доехал до финиша, если он классифицирован с отставанием от лидера.
12. «БЫСТРЕЙШИЙ КРУГ». Необходимо определить, кто из гонщиков быстрее всех пройдёт один из кругов. Прогревочный круг входит в зачёт гонки.
13. «ПОДЛЕЖИТ КЛАССИФИКАЦИИ». В этой ставке необходимо определить, пройдет ли пилот квалификацию. Для того чтобы пройти квалификацию, пилот должен пройти 90% кругов (округление ведётся в меньшую сторону), пройденных победителем. Пилот сходящий с дистанции после прохождения 90% кругов, пройденных победителем,

считается прошедшим Классификацию.

9.11 ВЕЛОСПОРТ

14. «КТО ВЫШЕ». В предлагаемых парах необходимо определить спортсмена (команду), который будет выше в итоговом протоколе.

- Если один или оба спортсмена сошли с дистанции, расчёт ставок производится согласно данным итогового протокола.
- Если один или оба спортсмена не стартовали, то ставки подлежат возврату.
- Если оба гонщика сойдут с дистанции, лучшим будет считаться гонщик, который пройдет больше кругов.

2. Если несколько спортсменов в итоговом протоколе имеют одинаковое время, лучшим будет гонщик, который займет более высокое место.

3. Групповые ставки. При расчете учитываются только игроки, указанные в ЛИНИИ. В случае если один или несколько из указанных спортсменов не стартовали, то ставки рассчитываются возвратом.

4. Если ни один из указанных спортсменов не наберет очков в конкретном соревновании, то по всем предложенным ставкам будет сделан возврат.

9.12 КЕРЛИНГ

1. Ставки на матчи по керлингу принимаются с учётом экстра-эндов, если не оговорено иное.

2. В случае, если матч начнется, но не будет завершен, то произойдет возврат ставок на этот матч, за исключением случаев, когда результаты ставок уже определены на момент остановки матча.

3. Матч считается состоявшимся если сыграно 5 полных эндов, и все расчеты будут произведены по результатам на момент остановки матча.

4. Команде засчитывается поражение независимо от счета матча, если за отведенное время команда не успеет выполнить все броски (в течение одного энда команды по очереди выпускают по 8 камней).

9.13 ЛАКРОСС

1. Ставки принимаются с учётом овертайма.

2. В матче предлагаются ставки на победу команды, на победу команды с учетом форы, на тотал матча и индивидуальные тоталы команд.

9.14 СНУКЕР

1. Ставка «КТО ПРОЙДЁТ ДАЛЬШЕ» – в предложенных парах необходимо определить игрока, который пройдёт дальше в турнирной сетке. Если оба игрока покинут турнир, лучшим будет считаться тот, кто пройдет дальше в турнирной сетке; если оба игрока выбывают в одном раунде, то будет произведен возврат ставок. В случае, если игрок откажется выступать на турнире до его начала, то на этого игрока производится возврат ставок.
2. СТАВКИ НА ФРЕЙМЫ, СТАВКИ С УЧЕТОМ ФОРЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ СТАВКИ. Результат будет определен, если будет сыграно полное количество фреймов, необходимое для определения победителя матча. Если в матче по каким-либо причинам победа будет присуждена игроку до его завершения, то на все исходы: на фреймы, ставки с учетом форы и специальные ставки будет произведен возврат, кроме случаев, когда результат уже предопределен.
3. Если в каком-либо фрейме одному из игроков будет присуждено ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ, то в этом фрейме на форы и тоталы будет произведен возврат.
4. СТАВКА "ТОТАЛ 100-ЫХ СЕРИЙ". В этой ставке необходимо определить, что игрок за один подход (не отходя от стола) наберет 100 или более очков.
5. СТАВКА "ПЕРВЫЙ ШАР - СИНИЙ". Ставка выиграет, если синий шар будет выбит первым среди цветных шаров (желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый, черный).

9.15 БОКС, ЕДИНОБОРСТВА, UFC

1. Ставка «ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПОЕДИНКА» обозначается в линии «ТОТАЛ РАУНДОВ». Для выигрыша необходимо определить количество раундов спортивного поединка. При подсчёте количества раундов учитывается и тот раунд, в котором будет определён исход поединка (закончится поединок).
2. БОКС. Ставка «Тотал раундов». Игроку предлагается определить количество раундов поединка. При расчете учитывается количество только полных завершившихся раундов.
3. UFC. Ставка «Тотал раундов». Игроку предлагается определить количество раундов поединка. При определении тотала учитываются раунды, с момента начала которых прошло не меньше половины времени раунда. Половиной 5-ти минутного раунда считается 2 мин.30 сек. Следовательно, 2.5 раунда - это будет 2 минуты 30 секунд 3-го раунда. В случае, если поединок заканчивается ровно в середине (2 мин 30 сек) раунда, ставка "больше/меньше" на общее количество состоявшихся

раундов будет рассчитана возвратом.

4. В случае если спортсмен в начале следующего раунда не выйдет после удара гонга, считается, что матч окончился в предыдущем раунде.

5. Ставка «ПОБЕДА ПЕРВОГО (ВТОРОГО) СПОРТСМЕНА». Обозначается в линии «Победа первого (второго) спортсмена» соответственно «1» («2»), включает в себя следующие пункты:

- «Победа по очкам»;
- «Победа нокаутом»;
- «Победа техническим нокаутом»;
- «Победа техническим решением»;
- «Дисквалификация соперника или его отказ во время поединка».

6. Ставка «НИЧЬЯ». Для выигрыша необходимо определить, что матч закончится равенством очков спортсменов по решению судей, после окончания всех раундов поединка.

7. Ставка «ПОБЕДА ПО ОЧКАМ». Для выигрыша необходимо определить победу спортсмена, одержанную по решению судей после окончания всех раундов поединка.

8. Ставка «ДОСРОЧНАЯ ПОБЕДА». Для выигрыша необходимо определить, как одержит победу спортсмен: нокаутом, технический нокаутом, болевой/удушающий/добровольную сдачу, дисквалификацией соперника или его отказ во время поединка.

9. В случае изменения количества раундов ставки на исход поединка остаются в силе, а поставкам на количество раундов производятся возвратом.

10. Ставка "Победа техническим решением". Остановка боя из-за травмы или по другой причине с последующим подсчетом очков в судейских записках и подведением результата по итогам неполного числа раундов.

11. Перспективные бои. Предполагаемая дата проведения соревнования до конца текущего года. Из указанного списка перспективных боев будет рассчитан только один фактически состоявшийся матч. Ставки на несостоявшиеся бои будут рассчитаны возвратом. Расчет ставок будет произведен по дате состоявшегося боя, согласно результатам официального источника.

9.16 ГОЛЬФ

1. «КТО ВЫШЕ». В предложенных парах предлагается назвать гольфиста, который выступит лучше. Лучше будет гольфист, который пройдет полный круг (18 лунок) с наименьшим количеством очков. Если в событиях из двух игроков оба игрока показали одинаковый результат и не был предложен коэффициент на ничью, то все ставки рассчитываются с

коэффициентом «1». Если в событиях из трех игроков все игроки показали одинаковый результат, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

2. Если участник, начавший игру, выходит из неё до прохождения всех 18-ти лунок, ему присуждается поражение независимо от счёта. Началом игры считается первый удар в сторону лунки. Если участник выходит из игры до её начала, все ставки на всех игроков данной группы рассчитываются с коэффициентом «1».

3. **ПОБЕДИТЕЛЬ ТУРНИРА.** Для выигрыша необходимо определить гольфиста, который займет первое место в турнире (определяется по результатам плей-офф, если такая стадия предусмотрена регламентом проведения соревнования). Если два лидирующих участника (или несколько) показывают одинаковые результаты по окончании основного времени игры, победитель турнира обычно определяется по системе с выбыванием с применением правила «внезапной смерти». Считается, что все остальные участники занимают второе место.

4. **СТАВКИ НА СРАВНЕНИЯ ИГРОКОВ ТУРНИРА.** Для выигрыша необходимо определить гольфиста, который займет более высокое место при завершении турнира с учетом стадии плей-офф. Если один игрок будет дисквалифицирован до завершения двух раундов, то оставшийся игрок считается победителем. Если игрок будет дисквалифицирован во время либо третьего, либо четвертого раундов, а его противник уже снялся с турнира, то дисквалифицированный игрок считается победителем.

5. **СТАВКИ НА ПОБЕДУ С ФОРОЙ.** В этой ставке необходимо определить победу спортсмена, с учетом форы, которая добавляется к его окончательному счету. Если оба игрока выйдут из игры или будут дисквалифицированы, или один из игроков не начнет матч; если не все раунды будут сыграны (за исключением случаев, когда исход матча уже определен), то произойдет возврат ставок.

6. **СТАВКИ НА 18 ЛУНОК.** В этой ставке необходимо определить победителя, т.е. игрока с наименьшим счётом после 18 лунок. Если в событиях из двух(трех) игроков все покажут одинаковый результат и не будет предложен коэффициент на ничью, то производится возврат ставок на этих игроков. Если в событиях из трех игроков два игрока покажут одинаковый результат, применяется правило одновременного финиша. Если участник, начавший игру, выходит из неё до прохождения всех 18-ти лунок, ему присуждается поражение независимо от счёта. Началом игры считается первый удар в сторону лунки. Если участник выходит из игры до её начала, на всех игроков данной группы производится возврат ставок.

7. **ПРОШЕЛ ОТСЕВ (CUT)/НЕ ПРОШЕЛ ОТСЕВ (CUT).** Для выигрыша необходимо определить, выбывает ли игрок из соревнования или дисквалифицирован до отсева (cut). Если игрок выбывает или

дисквалифицирован после отсева (cut), ставка выигрывает.

9.17 ЕВРОВИДЕНИЕ

1. «Кто выше». В предлагаемых парах необходимо определить страну-участника, которая займет более высокое место по итогам финала конкурса. При равенстве очков расчёт ставок производится возвратом.

9.18 КРИКЕТ

1. Ставки будут засчитаны на основе официального результата, объявленного управляющим органом соответствующего матча или турнира. Ставки на любого спортсмена, который не входит в стартовый состав команды, подлежат возврату. В ставках на спортсменов, которые выбраны в стартовый состав, но не бьют по мячу, будет считаться, что игроки наберут 0 пробежек (очков).

2. Если официальный результат матча – ничья, а ставок на ничью не предлагалось, будут учитываться любые средства для определения победителя, например, «на вылет» (bowl off), «супер овер» и т.д. («супер оверы» и «на вылет» не идут в расчет по всем остальным ставкам).

3. Лучший бэтсмен в команде – в этой ставке необходимо определить лучшего бэтсмана команды. Ставки на Тест-матчи и Чемпионаты округа (County Championship) остаются действительными, вне зависимости от количества поданных бросков (оверов). Для того, чтобы ставки имели силу в однодневном матче, должно быть подано минимум 20 бросков (оверов). Для того чтобы ставки имели силу в матчах Twenty20, должно быть подано минимум 10 бросков (оверов).

4. Ставки на любого спортсмена, который не входит в стартовый состав из 11 игроков, аннулируются. Ставки на спортсменов, которые выбраны в стартовый состав, но не бьют по мячу, будут рассчитываться возвратом.

5. Некоторые виды исходов могут быть рассчитаны только после появления полной информации о событии на официальном источнике, что может составить 10-12 часов ожидания.

6. АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИСХОДЫ. В данных ставках используют точную систему определения исхода по шкале очков. Система выглядит следующим образом: 1 очко - за ран, 20 очков - за калитку, 10 очков - за захват, 25 очков - за стампинг

- Ставки идут возвратом на не участвующего спортсмена.
- В матчах One Day обе команды должны провести более 40 Оверов каждая, в противном случае ставки будут аннулированы, за исключением случаев, когда исход матча уже определен.

- В Test и First Class матчах в расчет берется целый матч. В случаях ничьи, минимум 200 оверов должно быть сыграно, в противном случае ставки будут аннулированы за исключением случаев, когда исход матча уже определен. В Twenty20 матчах должны быть сыграны все запланированные 20 оверов и известен результат официальных источников, за исключением случаев, когда исход матча уже определен

9.19 КИБЕРСПОРТ

1. Все ставки принимаются на реальных участников.
2. Все ставки на тотал раундов для Counter-Strike принимаются с учетом овертаймов.
3. Если один из игроков (или команда) снимается с матча (по любой причине), то во всех оставшихся раундах/картах ему засчитывается поражение. Ставки в режиме live подлежат возврату, если на момент остановки матча исход события не был предопределен.
4. В случае переноса игры более чем на 24 часа, ставки на матч подлежат возврату.
5. Если в имени игрока или команды допущена опечатка, ставки остаются в силе, в том числе, если игрок выступает под смурф-аккаунтом. Замена игрока в составе команды не влияет на статус ставок, даже если замена игрока произошла по ходу матча.
6. В случае остановки матча судьей и назначении переигровки не учитывается результат остановленной игры.
7. Форa и тотал на матч указываются по картам, кроме случаев, когда даётся тотал или форa на конкретную карту или матч проходит по системе bo1.
8. Ставка "Карта завершится днем" – в этой ставке необходимо определить, основываясь на внутри игровом изменении времени суток, время завершения карты. Первый день в игре начинается с 0-й минуты и меняется ночью с периодом в 4 мин. Искусственная ночь, являющаяся умением героя Night Stalker, считается днем.
9. В Dota 2 и League of Legends победа в карте и матче производится по факту падения трона или нексуса одной из сторон.
10. В случае, если first blood в Dota 2 делает "башня" или "нейтральные монстры", то такая смерть не идёт в зачёт матча и данное убийство не учитывается.
11. Ставки на серию убийств Double Kill, Triple Kill, Ultra Kill и Rampage в Dota 2 будут рассчитаны по наивысшему показателю серии убийств за карту. Пример: если в игре был Ultra Kill и это является наибольшей серией убийств - все остальные исходы считаются проигрышными, а ставка Ultra Kill – ДА будет рассчитана выигрышем.

Ставки на следующий 10-ый (20-ый, 30-ый, 40-ый и т.д.) фраг в Dota 2 - это ставка на последовательность фрагов. Побеждает команда, которая сделает 10-ый (20-ый, 30-ый, 40-ый и т.д.) фраг на карте. Пример: после счета 5:4 счет стал 5:5, побеждает команда 2.

12. Ставки на продолжительность карты по минутам будут рассчитываться с секундами внутри каждой игровой минуты. Т.е. в случае выбора исхода "Продолжительность карты 27,5 больше", для выигрыша необходимо, чтобы карта закончилась после 27:30, т.е. 27:35, 27:44 и так далее. Если карта закончилась в 27:15, то такая ставка будет рассчитана проигрышем. В случае если карта закончилась в 27:30, ставка будет рассчитана возвратом.

9.20 ГЭЛЬСКИЙ ФУТБОЛ, ХЕРЛИНГ

1. Ставки принимаются на основное время матча. Чтобы все ставки были действительными, матч должен быть сыгран полностью, за исключением случаев, когда результаты уже определены на момент остановки матча.

2. Общий счета матча складывается из:

Гол - 3 очка (мяч, забитый в сетку),

Индивидуальное очко - 1 (между удлинёнными штангами).

Например: за матч команда 1 набрала 0-12 (0 – количество голов, 12 – индивидуальные очки), и команда 2 набрала 2-5 (2 гола по 3 очка и 5 индивидуальных очков - 11 очков). Общий счет игры будет записан как 12-11 - победа 1-ой команды.

9.21 ШАРЫ

1. Для определения результата в матче должны быть сыграны все сеты. Если по какой-либо причине победа в матче присуждена участнику до окончания матча, то ставки на сеты подлежат возврату, если дальнейшая игра не повлияет на результат.

2. В случае если победа в матче присуждается игроку до окончания всех сетов, результаты будут определяться по официальному победителю, если хотя бы одна сторона (один энд) будет сыграна целиком.

3. Если любой из перечисленных игроков будет заменен до начала матча, все ставки подлежат возврату.

4. В случае если матч начнется, но не завершится, то игрок, прошедший в следующий раунд будет считаться победителем.

9.22 ШАХМАТЫ

1. Ставки на результат партии определяются на основании официального результата конкретной партии, а на результат матча – по сумме результатов всех партий, из которых состоит матч.
2. Если несколько участников по окончании турнира разделили первое место, и тай-брейк для определения единоличного победителя не проводился, то при определении победителя применяется правило одновременного финиша.
3. Цифрой «1» обозначается шахматист, играющий белыми фигурами, независимо от места проведения партии.
4. Если начало партии задержано или партия отложена по какой-либо причине, то все ставки остаются в силе до конца партии или до конца турнира.
В случае изменения формата матча ставки на данный вид событий будут рассчитаны возвратом
5. Победа с учетом форы (0). Если по окончании партии зафиксирована ничья, то все ставки подлежат возврату.

10. Приложение

1. Расчет выплаты по ставке «система»

1. Система 3/6 - это ставка на полную комбинацию экспрессов определённого размера (3) из выбранного заранее количества событий (6). Чтобы система 3/6 не проиграла, должно выиграть минимум 3 события. Сумма ставок: 6 бел. руб. Расчет выигрыша по системе необходимо выполнить следующие действия:

Для системы 3 из 6 вариантов будет составлено 20 экспрессов, например: Событие 1 + событие 2+ событие 3; событие 1 + событие 2+ событие 4 и т.д., т.е. составляются 20 экспрессов по три события в каждом.

Пример расчета.

№	событие	кф	результат
1	событие 1	1.6	выигрыш
2	событие 2	1.9	проигрыш
3	событие 3	1.9	проигрыш
4	событие 4	1.3	выигрыш
5	событие 5	1.45	выигрыш
6	событие 6	1.85	выигрыш

Выиграли четыре события: Событие 1, Событие 4, Событие 5, Событие 6. Минимально необходимо было определить правильный исход в трёх событиях.

2. Расчёт суммы ставки на один вариант: делим сумму ставки (6 бел.руб.) на количество вариантов для системы 3/6 (20), получаем $6:20=0,3$ бел.руб. Сумма ставки на один вариант составляет 0,3 бел.руб.

3. В системе было угадано 4 варианта, следовательно, будет составлено 4 комбинации экспрессов из трех событий.

№ варианта	экспресс	кф
I	событие 1	1.6
	событие 4	1.3
	событие 5	1.45
II	событие 1	1.6
	событие 4	1.3
	событие 6	1.85
III	событие 4	1.3
	событие 5	1.45
	событие 6	1.85
IV	событие 1	1.6
	событие 5	1.45
	событие 6	1.85

4. Рассчитаем выигрыш для каждого экспресса из приведенной таблицы:

I экспресс. $1.6 \times 1.3 \times 1.45 \times 0,3$ бел.руб. = 0,90 бел.руб.

II экспресс. $1.6 \times 1.3 \times 1.85 \times 0,3$ бел.руб. = 1,15 бел.руб.

III экспресс. $1.85 \times 1.3 \times 1.45 \times 0,3$ бел.руб. = 1,04 бел.руб.

IV экспресс. $1.6 \times 1.85 \times 1.45 \times 0,3$ бел.руб. = 1,289 бел.руб.

Итоговый расчёт выигрыша по данной системе, сумма выигрышей по всем вариантам системы: $I + II + III + IV = 0,90+1,15+1,04+1,29 = 4,39$ бел.руб.

2. Расчет выплаты по ставке «цепочка»

Правила расчета:

- Порядок расчета «цепочки» зависит от порядка расположения

одиночных ставок в квитанции. Время начала матчей при определении порядка расчета одиночных ставок в цепочке во внимание не принимается.

- Если в «цепочке» остается сумма менее суммы первой одиночной ставки - в следующем событии выигрыш по одиночной ставке рассчитывается исходя из остатка.
- Итоговая сумма, полученная после расчета выигрыша последней одиночной ставки в цепочке, подлежит к выплате участнику пари.
- Если после очередной одиночной ставки сумма становится равной нулю, все последующие ставки в цепочке считаются недействительными, а цепочка — проигранной.

Волейбол. Южная Корея (жен) - Мьянма (жен)	1-ый выиграет 15-й поинт в 1-м гейме	1.45
Волейбол. Аир Форце (жен) - Нэви (жен) 3-й сет	После 30 очков П1	1.62
Теннис. ITF. К.Ониши/Ёнемуро - Като/Хироко Кувата (Япо)	Гейм 18: 40:40 Нет	1.36
Хоккей. ЦСКА (Москва) - Витязь (Чехов) (с ОТ)	Тотал от 2 до 4	1.45

Расчет выплаты ставок будет происходить в той последовательности, как указано в карточке.

Пример 1. Выиграли все исходы.

Мьянма выиграла, выигрыш составит $2 \times 1,45 = 2,9$ бел.руб.;

выигрыш по 2-ой ставке (победа Нэви) - $(2,9 - 2) + 2 \times 1,62 = 0,9 + 3,24 = 4,14$ бел.руб.;

выигрыш по 3-ей ставке - $(4,14 - 2) + 2 \times 1,36 = 2,14 + 2,72 = 4,86$ бел.руб.;

выигрыш по 4-ой ставке - $(4,86 - 2) + 2 \times 1,45 = 2,86 + 2,9 = 5,76$ бел.руб. Это и будет общий выигрыш по купону.

Пример 2. Выиграло первое, третье и четвертое события.

Мьянма выиграла, выигрыш составит $2 \times 1,45 = 2,9$ бел.руб.;

2-ая ставка – проигрыш $(2,9 - 2) = 0,9$ бел.руб. – остаток на счету цепочки;

3-ая ставка - выигрыш $0,9 \times 1,36 = 1,22$ бел.руб. – остаток на счету цепочки;

4-ая ставка - выигрыш $1,22 \times 1,45 = 1,77$ бел.руб. Это и будет выигрыш по купону.

Пример 3. Выиграло первое, второе и четвертое события.

Мьянма выиграла, выигрыш составит $2 \times 1,45 = 2,9$ бел.руб.;

2-ая ставка - выигрыш $(2,9 - 2) + 2 \times 1,62 = 0,9 + 3,24 = 4,14$ бел.руб.;

3-я ставка – проигрыш $4,14 - 2 = 2,14$ бел.руб.;

4-ая ставка - выигрыш $(2,14 - 2) + 2 \times 1,45 = 0,14 + 2,9 = 3,04$ бел.руб. Это и будет выигрыш по купону.

3. Расчет выплаты ставки вида «Лаки»

Пример. Карточка состоит из 4 событий.

Событие 1 - коэф. 2

Событие 2 - коэф. 3.5

Событие 3 - коэф. 4

Событие 4 - коэф. 1.5

Сумма ставки - 15 бел.руб.

Из этих событий можно собрать следующие варианты:

- 4 одинара
- 6 экспрессов из 2-х событий
- 4 экспресса из 3-х событий
- 1 экспресс из 4 событий

Всего 15 вариантов. Сумму ставки 15 бел.руб. / 15 вариантов = 1 бел.руб. на 1 вариант.

4 одиночные ставки по 1 бел.руб.

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1	2.00	20
Событие 2	3.50	35
Событие 3	4.00	40
Событие 4	1.50	15

6 экспрессов из двух событий по 1 бел.руб.

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2	2.00 x 3.50	70
Событие 1 + Событие 3	2.00 x 4.00	80
Событие 1 + Событие 4	2.00 x 1.50	30
Событие 2 + Событие 3	3.50 x 4.00	140
Событие 2 + Событие 4	3.50 x 1.50	52.5
Событие 3 + Событие 4	4.00 x 1.50	60

4 экспресса из трех событий по 1 бел.руб

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2 + Событие 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Событие 1 + Событие 2 + Событие 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Событие 1 + Событие 3 + Событие 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120

Событие 2+ Событие 3 + Событие 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210
----------------------------------	--------------------	-----

1 экспресс из четырех событий на 1 бел.руб

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2 + Событие 3+ Событие 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

В случае, если выиграют все события в этой карточке, то будут выигрышными и все возможные 15 вариантов этой карточки. Если сложить все суммы выплат, то общая сумма выплаты 167,75 бел.руб.

Для минимального выигрыша по этому виду ставки необходим выигрыш хотя бы одного события, например Событие 4, то выигрыш по данной карточке составит $1,5 \times 1 \text{ бел.руб} = 1,5 \text{ бел.руб}$. Все остальные 14 возможных вариантов будут проигрышными.

4. Расчет выплаты ставки вида «Патент»

Пример. Карточка состоит из 4 событий.

Событие 1 - коэф.2

Событие 2 - коэф.3.5

Событие 3 - коэф. 4

Событие 4 - коэф. 1.5

Сумма ставки - 11 бел.руб.

Можно собрать следующие варианты ставок:

- 6 экспрессов из двух событий
- 4 экспресса из трех событий
- 1 экспресс из четырех событий

Всего 11 вариантов. Сумму ставки 11 бел.руб. /11 вариантов = 1 бел.руб. на 1 вариант.

6 экспрессов из двух событий по 1 бел.руб.

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2	2.00 x 3.50	70
Событие 1 + Событие 3	2.00 x 4.00	80

Событие 1 + Событие 4	2.00 x 1.50	30
Событие 2 + Событие 3	3.50 x 4.00	140
Событие 2 + Событие 4	3.50 x 1.50	52.5
Событие 3 + Событие 4	4.00 x 1.50	60

4 экспресса из трех событий по 1 бел.руб

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2 + Событие 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Событие 1 + Событие 2 + Событие 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Событие 1 + Событие 3 + Событие 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
Событие 2 + Событие 3 + Событие 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 экспресс из четырех событий на 10 бел.руб

Выборы	Коэффициенты	Выплата
Событие 1 + Событие 2 + Событие 3+ Событие 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

В случае, если выиграют все 4 события, то будут выигрышными и все возможные 11 вариантов этой карточки. Если сложить все суммы выигрышей, получится сумма 156,75 бел.руб.

Если будет выигрышным только одно событие из четырех, то все возможные варианты будут проигрышными. Для минимального выигрыша по этому виду ставки необходим выигрыш любых двух событий.

11. Основные источники информации, используемые организатором азартной игры при определении результатов.

1. Баскетбол:

www.euroleague.net - Евролига УЛЕБ
www.fiba.com - Турниры ФИБА
<http://www.aba-liga.com> - Адриатическая лига
www.bbl.net - Балтийская лига
www.russiabasket.ru - Россия
www.nba.com - NBA
www.wnba.com - WNBA
www.ncaasports.com - NCAA
www.nbl.com.au - Австралия
www.oebf.at - Австрия
www.basketball-bundesliga.de - Германия
www.esake.gr - Греция
www.acb.com - Испания
www.legabasket.it - Италия
www.lkl.lt - Литва
www.plk.pl - Польша
nsl.kosarka.co.yu - Сербия
www.tbl.org.tr - Турция
www.basket.com.ua - Украина
www.lnb.fr, www.basketpro.com - Франция
www.cbf.cz - Чехия

2. Волейбол:

www.cev.lu - Еврокубки
www.fivb.com - Матчи сборных
www.volleyball-bundesliga.de - Германия
www.volleyball.gr - Греция
www.rfevb.com - Испания
www.legavolley.it - Италия (мужчины)
www.legavolleyfemminile.it - Италия (женщины)
www.pls.pl - Польша (мужчины)
www.lsk.net.pl - Польша (женщины)
www.volley.ru - Россия
www.volleybol.org.tr - Турция
www.volley.asso.fr - Франция
www.cvf.cz - Чехия

3. Гандбол:

www.ihf.info - Турниры IHF
www.eurohandball.com - Турниры EHF

championsleague.eurohandball.com - Европейская Лига Чемпионов
www.handball-bundesliga.de - Германия
www.infosport.dk - Дания
www.asobal.es - Испания
www.rushandball.ru - Россия
www.ff-handball.org - Франция
www.handboll.info - Швеция

4. Хоккей:

www.khl.ru - Континентальная хоккейная лига
www.nhl.com - NHL
www.theahl.com - AHL
www.erstebankliga.at - Австрия
www.hockey.by - Белоруссия
www.del.org - Германия
www.ishockey.dk - Дания
www.hockey.no - Норвегия
www.fhr.ru - Россия
www.szlh.sk - Словакия
www.sm-liiga.fi - Финляндия
www.hockeyfrance.com - Франция
www.hokej.cz - Чехия
www.sehv.ch - Швейцария
www.swehockey.se - Швеция

5. Остальное:

www.nfl.com - Американский футбол NFL
www.mlb.com - Бейсбол MLB
www.koreabaseball.com
www.biathlonworld.com, www.ibu.at - Биатлон
www.globalsnookercentre.co.uk - Бильярд. Снукер
www.boxrec.com - Бокс
www.iaaf.org - Легкая атлетика
www.fis-ski.com - Лыжи
www.atptennis.com - Теннис АТР. Челленджеры.
www.wtatour.com - Теннис WTA
www.ti.fft.fr - Теннис ITF (Франция)
http://www.itftennis.com - Теннис ITF
www.f1-live.com, www.formula1.com - Формула-1
www.rusbandy.ru - Хоккей с мячом
www.fide.com - Шахматы

6. Футбол:

<http://www.fifa.com> - Матчи сборных
<http://www.uefa.com> - Матчи сборных. Европа
<http://www.uefa.com> - Лига Чемпионов УЕФА, Лига Европы
<http://www.concacaf.com> - Лига Чемпионов CONCACAF
<http://www.cafonline.com> - Лига Чемпионов Африки
<http://www.the-afc.com> - Лига Чемпионов Азии
<https://www.premierleague.com> - Чемпионат Англии. Премьер-лига
<http://www.a-league.com.au> - Чемпионат Австралии
<https://www.nationalpremierleagues.com.au> - Чемпионат Австралии. NRL.
<http://www.bundesliga.at> - Чемпионат Австрии
<http://www.afa.org.ar> - Чемпионат Аргентины
<http://www.fshf.org/index.php/sq/> - Чемпионат Албании
<http://www.ffa.am> - Чемпионат Армении
<http://abff.by> - Чемпионат Беларуси
<http://www.sport.be> - Чемпионат Бельгии
<http://fp-league.bg/bg> - Чемпионат Болгарии
<http://www.nfsbih.ba> - Чемпионат Боснии и Герцеговины
<https://www.cbf.com.br> - Чемпионат Бразилии
<http://www.mlsh.hu> - Чемпионат Венгрии
<http://www.federacionvenezolanadefutbol.org> - Чемпионат Венесуэлы
<https://www.guatefutbol.com> - Чемпионат Гватемалы
<http://www.kicker.de> - Чемпионат Германии
<http://www.hkfa.com> - Чемпионат Гонконга
<http://www.superleaguegreece.net> - Чемпионат Греции
<http://www.footballleague.gr> - Чемпионат Греции. 2-й дивизион
<http://www.lnphn.com> - Чемпионат Гондураса
<http://erovnuliliga.ge> - Чемпионат Грузии
<http://www.knvb.nl> - Чемпионат Нидерландов
<http://www.dbu.dk> - Чемпионат Дании
<http://www.efa.com.eg> - Чемпионат Египта
<http://football.org.il> - Чемпионат Израиля
<http://www.the-aiff.com> - Чемпионат Индии
<http://www.persianleague.com> - Чемпионат Ирана
<http://www.ksi.is> - Чемпионат Исландии
<https://www.laliga.es/en/> - Чемпионат Испании
<https://pflk.kz> - Чемпионат Казахстана
<http://www.canadiansoccerleague.ca> - Чемпионат Канады
<http://www.qfa.com.qa> - Чемпионат Катара
<http://sports.sina.com.cn/csl> - Чемпионат Китая
<http://www.cfa.com.cy> - Чемпионат Кипра
<http://www.unafut.com> - Чемпионат Коста-Рики

<http://dimayor.com.co> - Чемпионат Колумбии
<http://www.kfa.org.kw> - Чемпионат Кувейта
<http://www.lff.lv> - Чемпионат Латвии
<http://www.lff.lt> - Чемпионат Литвы
<http://ffm.mk> - Чемпионат Македонии
<https://www.footballmalaysia.com> - Чемпионат Малайзии
<http://www.mfa.com.mt> - Чемпионат Мальты
<http://www.frmf.ma> - Чемпионат Марокко
<http://www.femexfut.org.mx> - Чемпионат Мексики
<http://www.nzfootball.co.nz> - Чемпионат Новой Зеландии
<http://www.fotball.no> - Чемпионат Норвегии
<http://www.proleague.ae> - Чемпионат ОАЭ
<http://www.fepafut.com> - Чемпионат Панамы
<http://www.apf.org.py> - Чемпионат Парагвая
<http://adfp.org.pe> - Чемпионат Перу
<http://www.ekstraklasa.org> - Чемпионат Польши
<https://premierliga.ru> - Чемпионат России, Премьер-лига
<http://www.1fnl.ru> - Чемпионат России. ФНЛ
<http://www.lpf.ro> - Чемпионат Румынии
<http://www.spl.com.sa> - Чемпионат Саудовской Аравии
<http://nifootballleague.com> - Чемпионат Северной Ирландии
<http://www.superliga.rs> - Чемпионат Сербии
<http://www.futbalsfz.sk> - Чемпионат Словакии
<http://www.nzs.si> - Чемпионат Словении
<https://www.mlssoccer.com> - Чемпионат США (MLS)
<http://www.thaileague.co.th> - Чемпионат Таиланда
<http://www.ftf.org.tn> - Чемпионат Туниса
<http://www.tff.org.tr> - Чемпионат Турции
<http://www.fpl.ua> - Чемпионат Украины
<http://www.welshpremier.com> - Чемпионат Уэльса
<http://www.auf.org.uy> - Чемпионат Уругвая
<http://www.veikkausliiga.com> - Чемпионат Финляндии
<http://www.lfp.fr> - Чемпионат Франции
<http://prvahnl.hr/> - Чемпионат Хорватии
<http://fscg.me> - Чемпионат Черногории
<http://fotbal.cz> - Чемпионат Чехии
<http://www.anfp.cl> - Чемпионат Чили
<http://www.football.ch> - Чемпионат Швейцарии
www.allsvenskan.se - Чемпионат Швеции
<https://spfl.co.uk> - Чемпионат Шотландии
<http://www.ecuafutbol.org> - Чемпионат Эквадора
<http://www.jalgpall.ee> - Чемпионат Эстонии

<http://www.psl.co.za> - Чемпионат ЮАР

<http://www.kleague.com> - Чемпионат Южной Кореи (K-League)

<https://www.jleague.jp> - Чемпионат Японии