

**ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ООО «АТЛАНТИС»
(правила азартных игр, приема ставок, интерактивных ставок и выплаты выигрышей)**

1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

1.1. Организатор азартной игры – ООО «АТЛАНТИС», ОГРН 1037709045934, ИНН 7709424267, адрес: 127562, город Москва, улица Декабристов, дом 8, осуществляющее деятельность по организации и проведению азартных игр, то есть деятельность по оказанию услуг по заключению с участниками азартных игр основанных на риске соглашений о выигрыше. Организатор азартной игры руководствуется настоящими Правилами при осуществлении соответствующей деятельности. Здесь и далее по тексту ООО «АТЛАНТИС» определено как «Организатор азартной игры».

1.2. Сайт Организатора азартной игры – <https://bettery.ru>. Адрес для направления официальных писем Клиентами: 127562, г. Москва, ул. Декабристов, д. 8.

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

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

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

1.6. Ставка – денежные средства, передаваемые Клиентом Организатору азартной игры в наличной форме или с использованием платежных карт для участия в азартной игре в соответствии с настоящими Правилами и служащие условием заключения Соглашения о выигрыше, которые обмениваются Организатором азартной игры на Игровые купоны для возможности совершать Прогнозы на исходы событий в ходе спортивных соревнований (далее также – «спортивное событие») в соответствии с коэффициентами Букмекерской Линии, предложенной Организатором азартной игры. При этом в случае увеличения / уменьшения размера переданной участником азартной игры ранее Ставки для последующего расчета суммы выигрыша в Соглашении о выигрыше размер Ставки учитывается общим накопительным итогом.

1.7. Интерактивная ставка – денежные средства, в том числе электронные денежные средства, передаваемые с использованием электронных средств платежа единым центром учета переводов ставок букмекерских контор и тотализаторов Организатору азартной игры по поручению Клиента для участия в азартной игре в соответствии с настоящими Правилами и служащие условием заключения Соглашения о выигрыше, которые обмениваются Организатором азартной игры на Игровые купоны для возможности совершать Прогнозы на исходы событий в ходе спортивных соревнований в соответствии с коэффициентами Букмекерской Линии, предложенной Организатором азартной игры. При этом в случае увеличения / уменьшения размера переданной участником азартной игры ранее Интерактивной ставки для последующего расчета суммы выигрыша в Соглашении о выигрыше размер Интерактивной ставки учитывается общим накопительным итогом.

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

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

1.9. Игровые купоны – электронные обменные знаки, предусмотренные для обращения в букмекерской конторе Организатором азартной игры в соответствии с настоящими Правилами и Соглашением о выигрыше. Игровые

купоны не являются денежными средствами, иным имуществом, в том числе имущественным правом, не представляют права безакцептного требования выплаты денежных средств от Организатора азартной игры.

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

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

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

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

1.14. Live – список спортивных соревнований и содержащихся в них событий, относительно которых неизвестно, наступят они или нет, Прогнозы на исходы которых Организатор азартной игры принимает во время их проведения в режиме реального времени в рамках заключенного Соглашения о выигрыше.

1.15. Одинар – тип Прогноза, состоящий только из одного события, исход которого требуется указать верно. Порядок принятия и расчета данного типа Прогноза определен в подпункте 3.3.1 настоящих Правил.

1.16. Экспресс – тип Прогноза, который состоит из двух или более событий, исход которых требуется указать верно. Порядок принятия и расчета данного типа Прогноза определен в подпунктах 3.3.2–3.3.4 настоящих Правил.

1.17. Система – полная комбинация экспрессов заданного размера из заранее определенного количества событий. Порядок принятия и расчета данного типа Прогноза определен в подпункте 3.3.5 настоящих Правил.

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

2.1. Заключение Клиентом Соглашения о выигрыше означает, что Клиент ознакомлен с текстом настоящих Правил и принимает содержащиеся в них условия организации и проведения азартных игр, установленные Организатором азартной игры. Организатор азартной игры имеет право признать недействительным Соглашение о выигрыше как полностью, так и в части, аннулировать (отменить) результаты совершенных Клиентом в рамках Соглашения о выигрыше Прогнозов при нарушении им настоящих Правил.

2.2. Организатор азартной игры имеет право по своему усмотрению без объяснения причин отказать в регистрации Клиента, а также в заключении Соглашения о выигрыше, совершении Прогнозов.

2.3. В случае выявления мошеннических действий в рамках Соглашения о выигрыше, связанных со Ставками / Интерактивными ставками, получением выигрышей, совершением Прогнозов, предъявлением поддельных документов, Организатор азартной игры имеет право пресечь такие действия и обратиться в правоохранительные органы с заявлением о преступлении по факту совершения мошеннических действий.

2.4. Все споры и разногласия, которые могут возникнуть между Клиентом и Организатором азартной игры, разрешаются в претензионном порядке.

Претензии Клиента по спорным вопросам принимаются в течение 10 (десяти) календарных дней после окончания события, на которое был совершен Прогноз. Претензия направляется в письменном виде Организатору азартной игры по адресу для официальных писем, указанному в пункте 1.2 настоящих Правил. К претензии должны быть приложены документы, подтверждающие обоснованность обращения. Окончательное решение по всем спорным ситуациям принимает Организатор азартной игры. Срок рассмотрения претензии – 30 (тридцать) календарных дней с момента ее получения. Описанный в настоящем пункте претензионный порядок обращения Клиента к Организатору азартной игры является обязательным (досудебный порядок урегулирования споров).

Стороны согласились с тем, что в случае невозможности разрешения споров и разногласий в претензионном порядке они решаются согласно статье 32 Гражданского процессуального кодекса Российской Федерации в Бутырском районном суде города Москвы или Мировом суде судебного участка № 92 района Отрадное города Москвы в зависимости от размера суммы исковых требований.

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

Переписка Клиента и Организатора азартной игры, осуществляемая в целях взаимодействия, получения документов и информации посредством Личного кабинета Клиента либо электронных почт Клиента и Организатора азартной игры, не является соблюдением досудебного порядка разрешения споров.

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

2.6. Русскоязычная версия настоящих Правил, размещенная на Сайте Организатора азартной игры, считается имеющей юридическую силу и является приоритетной над всеми остальными версиями, редакциями и переводами настоящих Правил. Клиент, а также иные лица не могут обосновывать возникновение у них каких-либо прав и обязанностей, опираясь на утратившие силу версии настоящих Правил. В случае возникновения споров об информационном наполнении или об интерпретации настоящих Правил, а также в случае разночтений или несоответствия между русскоязычной и любой другой версией настоящих Правил применяется, преобладает и является неоспоримым русскоязычный текст.

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

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

- Клиент на момент совершения Прогноза не располагает информацией об исходе события или событий, на который совершается Прогноз.
- Клиент при заключении Соглашения, выборе исходов Прогнозов не применяет технические и программные средства, использующие алгоритмы автоматического анализа событий и исходов и принятия решений, а также не использует программы и скрипты, выполняющие автоматическое заполнение форм и автоматическую отправку запросов, включая боты.
- Клиент не осуществляет одновременное совершение Прогнозов, а также совершение Прогнозов, позволяющих обойти установленные лимиты, на один и тот же исход события, в том числе совместно с другими Клиентами (синдикат игроков и т. д.). Клиент не осуществляет повторное совершение Прогнозов на одну и ту же комбинацию исходов события в случаях, когда суммарная потенциальная выплата превышает максимальную.
- Клиент не злоупотребляет Фрибетами и не нарушает правила их использования.
- У Клиента отсутствует возможность оказывать влияние на результат спортивного соревнования, на которое был совершен Прогноз. Клиент не является аффилированным лицом организатора спортивного соревнования, не действует по поручению (не располагает информацией) от спортсмена, агента, тренера, судьи, руководителя команды и иных участников спортивного соревнования, на которое был совершен Прогноз.
- Клиент при совершении в Личном кабинете любых действий (в том числе, но не ограничиваясь, при совершении Ставок / Интерактивных ставок, выплате выигрыша Клиенту, совершении Прогнозов и др.) не прибегает к помощи третьих лиц (в частности, Клиент не использует учетные записи, средства платежа (способы), абонентские телефонные номера мобильной связи третьих лиц, не использует изображения документов, отредактированные в графическом редакторе), а также не следует советам третьих лиц. Клиент не использует учетные записи третьих лиц для преодоления установленного Организатором азартной игры лимита. Клиент не предоставляет доступ в Личный кабинет любым третьим лицам, не передает информацию (логин, пароль) для доступа в Личный кабинет третьим лицам для его использования (в том числе в присутствии Клиента).
- Клиент не является участником спортивного соревнования, на которое совершаются Прогнозы (спортсменом, тренером, судьей и др.), а также не является лицом, представляющим интересы других букмекерских компаний.
- Клиентам разрешается совершать Прогнозы только в качестве отдельных лиц, действующих индивидуально, групповые Прогнозы запрещены. Повторные Прогнозы на одни и те же результаты / победителей от одних и тех же или различных Клиентов, действующих сообща, могут впоследствии быть аннулированы. Даже после того, как официальный результат соревнований / спортсменов станет известным, Организатор азартной игры вправе аннулировать указанные Прогнозы, если полагает, что Клиенты действуют в сговоре или рассматриваемые Прогнозы были совершены одним или несколькими Клиентами, действующими сообща, в пределах короткого промежутка времени, в том числе с целью превышения лимита. В случае аннулирования результатов Прогнозов по основанию признания Организатором азартной игры Клиента лицом, участвующим в групповых Прогнозах, Организатор азартной игры вправе не раскрывать критерии и признаки, по которым Клиент был признан лицом, участвующим в групповом Прогнозе, а также не представлять доказательства наличия критериев и признаков лиц, участвующих в групповых Прогнозах.
- Клиент не совершает иных недобросовестных действий в своей игровой деятельности.

При нарушении Клиентом принципа Честной игры к нему применяются последствия, предусмотренные пунктом 4.5 настоящих Правил.

3. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА АЗАРТНОЙ ИГРЫ (ПРИЕМА СТАВОК, ИНТЕРАКТИВНЫХ СТАВОК И ВЫПЛАТЫ ВЫИГРЫША)

3.1. Клиент, используя Игровые купоны, совершает Прогнозы относительно исходов событий в рамках заключенного им Соглашения о выигрыше на условиях и с применением коэффициентов, представленных Организатором азартной игры в Букмекерской Линии.

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

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

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

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

3.3.2. В случае если исход хотя бы одного из событий в Экспрессе указан Клиентом неверно, то весь Прогноз типа «Экспресс» считается неверным. Такой Прогноз рассчитывается Организатором азартной игры как неверный в момент наступления исхода такого события. В Экспресс можно включать любую комбинацию событий любых видов спорта. Коэффициент Экспресса вычисляется путем перемножения коэффициентов всех событий, входящих в Экспресс. Положительный результат Прогноза типа «Экспресс» возможен, только если Клиентом указаны верно все исходы событий в Экспрессе. При положительном результате Прогноза типа «Экспресс» количество Игровых купонов, используемых для Прогноза, умножается на коэффициент Экспресса.

3.3.3. В случае если Экспресс состоит минимум из 6 событий, коэффициент каждого из которых не ниже 1.60, то к данному Прогнозу применяется следующее льготное условие (далее – «Страховка экспресса»): в случае неверного указания одного из исходов событий Прогноз рассчитывается с коэффициентом 1.00. В случае если два или более исхода событий в Экспрессе указаны неверно, весь Прогноз считается неверным и Страховка экспресса не применяется. Также Страховка экспресса не применяется в случае, если в Экспресс включены события с азиатским гандикапом.

Если в соответствии с настоящими Правилами по одному из исходов событий, включенных в Экспресс, производится расчет с коэффициентом 1.00, то к такому Экспрессу Страховка экспресса не применяется. К Экспрессам, включенным в Прогноз типа «Система», Страховка экспресса не применяется. Если из-за отмены нескольких событий в Экспрессе останется пять или меньше исходов, то к такому Экспрессу Страховка экспресса не применяется. В случае подачи Клиентом заявления о включении информации о физическом лице в перечень физических лиц, отказавшихся от участия в азартных играх, Страховка экспресса к нерассчитанным Прогнозам такого Клиента не применяется.

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

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

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

3.5. Организатор азартной игры имеет право ограничивать максимальное количество Игровых купонов по Прогнозам на отдельные события, а также ограничивать или повышать максимальное количество Игровых купонов по Прогнозам конкретному Клиенту без уведомления и объяснения причин.

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

3.6. Прогнозы в Прематче совершаются до начала события. В случае если Прогноз совершен после фактического начала события, такой Прогноз аннулируется.

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

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

3.6.1. Если после видеопросмотра было изменено первоначальное решение по спорному моменту (отмена или назначение гола, пенальти, удаления и т. д.), Организатор азартной игры оставляет за собой право аннулировать все Прогнозы в Live, совершенные после наступления спорного момента, повлекшего видеопросмотр.

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

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

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

3.9. Опция «Отказ от прогноза». Клиент с согласия Организатора азартной игры может частично вернуть Игровые купоны, отказавшись от уже совершенного им Прогноза по условиям, предлагаемым Организатором азартной игры.

3.9.1. Условия опции «Отказ от прогноза» могут меняться в зависимости от колебаний коэффициентов в Букмекерской Линии, а также при определении результатов исходов отдельных событий, входящих в Прогноз. Клиент может определить механизм ограничений, который будет применяться, если условия опции «Отказ от прогноза» изменятся непосредственно в момент отказа. Посмотреть подробное описание опции «Отказ от прогноза» можно на Сайте Организатора (<https://bettery.ru>).

3.9.2. Опция распространяется на Прогнозы типа «Одинар», «Экспресс». Выбор событий и видов Прогнозов, для которых допускается опция «Отказ от прогноза», находится на усмотрении Организатора азартной игры. Организатор азартной игры не гарантирует, что от каждого совершенного Прогноза можно отказаться. Узнать о возможности опции «Отказ от прогноза» можно после регистрации Прогноза Организатором азартной игры.

3.9.3. «Отказ от прогноза» невозможен в случаях, если:

- все события, входящие в Прогноз, состоялись и/или Прогноз был рассчитан;
- Клиент отказался от Прогноза ранее;
- в процессе оформления отказа изменились условия опции «Отказ от прогноза», а механизм ограничений, установленный Клиентом в соответствии с подпунктом 3.9.1 настоящих Правил, запрещает «Отказ от прогноза»;
- «Отказ от прогноза» запрещен по решению Организатора азартной игры.

3.9.4. В случае если расчет Прогноза по событиям для одной или нескольких позиций в Прогнозе был отменен по причинам, описанным в настоящих Правилах, «Отказ от прогноза» также подлежит отмене, а Игровые купоны за отказ от такого Прогноза списываются.

3.9.5. Организатор азартной игры не несет ответственности, если опция «Отказ от прогноза» недоступна по техническим или иным причинам. Организатор азартной игры оставляет за собой право прекратить действие данной опции для всех или некоторых событий, а также для всех или некоторых Клиентов без объяснения причин и отдельного уведомления.

Во всех подобных случаях принятые Прогнозы рассчитываются на общих основаниях.

3.9.6. Непонимание условий опции «Отказ от прогноза», а также неверное использование механизма настроек для этой опции не являются основаниями для отмены результата каких-либо действий Клиента, связанных с данной опцией.

3.10. Опция «Прогноз в один клик». Прогноз в один клик – это опция, которую Организатор азартной игры предлагает Клиентам, желающим совершать Прогнозы быстро. Количество Игровых купонов для принятия Прогнозов устанавливается в настройках. Выбрав нужный коэффициент в Букмекерской Линии при включенной опции «Не спрашивать подтверждение для приема Прогнозов в один клик», Клиент автоматически получает подтверждение о приеме Прогноза на эту позицию.

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

3.11. Опция «Фрибет». Фрибет – бесплатный Прогноз, который Клиент может совершать время от времени по решению Организатора азартной игры. Фрибеты могут использоваться только для совершения Прогноза типа «Одинар» или «Экспресс». При совершении Прогноза с использованием Фрибета Игровые купоны Клиента не списываются.

В случае положительного результата Клиент получает Игровые купоны в количестве, рассчитанном в соответствии с подпунктами 3.3.1 и 3.3.2 настоящих Правил, за минусом величины Фрибета.

В остальных случаях (при отрицательном результате, расчете Прогноза с коэффициентом 1.00 или отмене события) изменений не происходит, а Фрибет считается использованным.

3.11.1. Отыгрыш Фрибета. Отыгрыш – обязательное условие для получения Фрибета для некоторых акций.

Условия получения и отыгрыша Фрибета, а также дополнительные требования, которые Клиент должен выполнить для получения Фрибета, регулируются положениями и условиями акций Фрибета.

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

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

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

3.11.5. Все неиспользованные Фрибеты аннулируются в случае подачи Клиентом заявления о включении информации о физическом лице в перечень физических лиц, отказавшихся от участия в азартных играх.

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

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

3.14. Выплата выигрышей наличными денежными средствами Клиентам, от которых приняты Ставки (за исключением Интерактивных ставок):

3.14.1. Производится в кассе пунктов приема ставок Организатора азартной игры при предъявлении Клиентом документа, удостоверяющего личность, и персональной карты участника азартной игры.

3.14.2. Осуществляется как в пункте приема ставок Организатора азартной игры, в котором был принят Прогноз, так и в других пунктах приема ставок Организатора азартной игры.

3.15. Выигрыш считается полученным в момент передачи Клиенту денежных средств, что подтверждается выдачей кассового чека.

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

3.16.1. Осуществляется путем увеличения остатка электронных денежных средств на электронных средствах платежа Клиента.

3.16.2. Осуществляется по требованию Клиента, по общему правилу, в течение 3 (трех) рабочих дней со дня получения Организатором азартной игры запроса на выплату выигрыша, оформленного в подразделе «Запросы» Личного кабинета Клиента, но не позднее сроков и в порядке, определенных пунктами 3.19 и 3.20 настоящих Правил. В тексте запроса следует заполнить все необходимые поля, указать фамилию, имя, отчество, наименование и реквизиты счета получателя, а также сумму выигрыша к зачислению.

Организатор азартной игры оставляет за собой право запросить у Клиента документы для подтверждения регистрационных данных Клиента и приостановить выплату выигрыша до подтверждения регистрационных данных.

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

3.16.4. Комиссия за выплату выигрыша взимается в случае превышения количества запросов на получение выигрышей, установленного в подпункте 3.16.3 настоящих Правил, а также в иных случаях по усмотрению Организатора азартной игры. Значения лимитов и размер комиссии указаны в описании платежных способов на странице «Платежи».

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

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

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

Для лиц, не являющихся гражданами Российской Федерации, также:

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

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

3.19. Выигрыш подлежит выплате не позднее 1 (одного) года с момента его расчета. Сроки выплаты выигрышей при принятии Организатором азартной игры решения о зачислении денежных средств на банковский счет Клиента – с момента выполнения Клиентом условий, предусмотренных в пунктах 3.14 и 3.17 настоящих Правил.

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

4. ОСОБЕННОСТИ РАСЧЕТА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОГНОЗОВ

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

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

В случае переноса неначавшегося события на 3 (трое) и более суток Прогноз подлежит отмене.

В случае переноса неначавшегося события менее чем на 3 (трое) суток Организатор азартной игры вправе принять решение об отмене Прогноза, не дожидаясь окончания события, о чем Клиенты информируются в официальных результатах Организатора азартной игры.

4.2. В списке событий на первом месте указана команда, на поле которой проводится матч. Данная информация носит справочный характер. В случае изменения такой информации или переноса матча на нейтральное поле (Организатор азартной игры не обязан информировать об этом) отмена Прогнозов не производится.

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

В случае изменения формата проведения матча, повлекшего изменение количества и/или продолжительности таймов, периодов, четвертей, сетов, геймов или очков, необходимых для определения победителя матча или

сета (например, если матч проводится до 3 выигранных сетов вместо 5), расчет Прогнозов на исходы таких матчей (таймов, периодов, четвертей, сетов, геймов и т. д.) производится по фактическому результату, остальные виды Прогнозов (тоталы, форы и т. д.) рассчитываются с коэффициентом 1.00.

Расчет Прогнозов на завершённые таймы, периоды, четверти, сетов или геймы, сыгранные в стандартном формате, производится в обычном порядке вне зависимости от изменения формата всего матча. Организатор азартной игры оставляет за собой право рассчитать Прогнозы на матчи, если изменение количества таймов (периодов, четвертей, сетов, геймов и т. д.) не повлияло на общую продолжительность матча (например, футбольный матч длительностью не 2 тайма по 45 минут, а 3 тайма по 30 минут).

4.3. Прерванные события

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

- футбол – 75 минут (если формат матча нестандартный, то 70 % игрового времени);
- баскетбол – 35 минут (для НБА и других турниров с 48-минутными матчами) и 28 минут (для турниров с 40-минутными матчами);
- хоккей – 45 минут;
- хоккей с мячом – 60 минут;
- американский футбол – 50 минут;
- бейсбол – 5 иннингов;
- баскетбол 3х3 – не менее 70% игрового времени или если набрано 16 очков хотя бы одной из команд;
- прочие виды спорта – не менее 70% игрового времени.

Исключение составляют случаи равного счета на момент остановки матчей в тех видах спорта, где регламентом не допускается ничьей (баскетбол, бейсбол, американский футбол и т. д.). В этих случаях событие считается несостоявшимся.

Если событие признано несостоявшимся, то Прогнозы, принятые на проход, рассчитываются с коэффициентом 1.00. Если событие признано состоявшимся, то Прогноз на проход рассчитывается по фактическому счету на момент остановки игры, а в случае равного счета Прогноз рассчитывается с коэффициентом 1.00.

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

Прогнозы, принятые на отдельные части матча (четверти в баскетболе, таймы в футболе, периоды в хоккее и т. д.), которые были прерваны, рассчитываются как сыгранные, если в них прошло не менее 70% игрового времени, регламентированного правилами для данной части матча. Расчет прошедшего игрового времени происходит с учетом только целых сыгранных минут и округлением дробей в меньшую сторону.

Пример:

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

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

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

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

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

4.4. Если первоначальный результат завершенного события позднее отменен (изменен) по каким-либо причинам, отмена (изменение) во внимание не принимается и Прогнозы рассчитываются в соответствии с первоначальным (фактическим) результатом. Фактическим считается результат, объявленный на основании источников информации непосредственно после завершения события. Список источников информации приведен на Сайте Организатора азартной игры. Расчет Прогнозов на статистические показатели производится согласно специализированным источникам спортивной статистики, указанным на Сайте Организатора азартной игры, а также согласно видеотрансляции, информации собственного представителя на матче. Организатор азартной игры самостоятельно выбирает тот источник информации из числа источников, указанных на Сайте Организатора азартной игры, на основании которого определяется результат события (требования со стороны Клиента об использовании иного источника информации, в том числе источников информации, указанных на Сайте Организатора азартной игры, не допускаются). Источники информации для целей определения результата событий, перечисленных в подпунктах 14.5.1 и 14.5.4 настоящих Правил, содержатся в подпункте 14.5.1 настоящих Правил.

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

В случае отсутствия результатов события в источниках информации, указанных на Сайте Организатора азартной игры, а также в специализированных источниках спортивной статистики Организатор азартной игры вправе использовать альтернативные источники информации, в том числе информацию собственного представителя на матче. Если в Букмекерской Линии в названии спортивного события явно указан источник (например, телетрансляция), то он является приоритетным при определении результата. Если событие прервано и на следующий день играется с самого начала, то для целей расчета Прогноза первый матч считается прерванным событием и рассчитывается согласно пункту 4.3 настоящих Правил.

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

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

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

- 1) подозрений в неспортивном характере спортивного соревнования;
- 2) информации от международных организаций, субъектов спорта, других букмекерских контор, а также из открытых источников, в том числе СМИ, о подозрениях в неспортивном характере спортивного соревнования;
- 3) подозрений, что Клиенты действуют недобросовестно согласно тайному соглашению между собой и/или с любым(-и) лицом(-ами);
- 4) если вновь зарегистрированные Клиенты и/или Клиенты, совершившие Прогноз впервые (в совокупности от 3 человек), совершили Прогнозы на одинаковый(-ые) исход(-ы) события, если количество Игровых купонов по таким Прогнозам в совокупности превышает 100 000;
- 5) нетипичной активности Клиентов (в совокупности от 3 человек), связанной с большой разницей в количестве Игровых купонов в совершенных Прогнозах, по сравнению с ранее совершенными (от 100 000 Игровых купонов), на одинаковый(-ые) исход(-ы) события вида(-ов) спорта, на который(-ые) ранее Клиенты не совершали Прогнозы;
- 6) возможности у Клиента оказать влияние на результат спортивного соревнования, поскольку Клиент является аффилированным лицом организатора спортивного соревнования или действовал по поручению (располагал информацией) от спортсмена, агента, тренера, судьи, руководителя команды и иных участников события, на которое был совершен Прогноз.

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

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

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

4.5.6. В любых иных случаях нарушения настоящих Правил.

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

4.6. В случае если результат Прогноза отменен, производится его расчет с коэффициентом 1.00, а если Прогноз включен в Систему, то для целей расчета такой Прогноз учитывается с коэффициентом 1.00. В случае отсутствия более 2 (двух) суток достоверной информации о результате состоявшегося матча Организатор азартной игры имеет право рассчитать с коэффициентом 1.00 Прогнозы на такое событие. В случае если результат Прогноза аннулирован в связи с нарушением Клиентом настоящих Правил, Организатор азартной игры возвращает Клиенту внесенную им сумму Ставки или Интерактивной ставки, служащую условием участия в азартной игре, за исключением случаев, когда такая сумма превышает выплаченный Клиенту ранее выигрыш по аннулированным Прогнозам.

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

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

4.9. Одновременное совершение Прогнозов, а также совершение Прогнозов, позволяющих обойти установленные лимиты, на один и тот же исход от группы лиц (синдиката игроков и т. д.) не допускается. Запрещено повторное совершение Прогнозов на одну и ту же комбинацию исходов в случаях, когда суммарная потенциальная выплата превышает максимальную. Организатор азартной игры имеет право аннулировать (отменить) такие Прогнозы.

4.10. Изменение счета или других параметров матча, вызванное официальным судебским решением или взаимной договоренностью участников (например, игра в равных составах после удаления и др.), не является основанием для аннулирования принятых Прогнозов, если иное прямо не предусмотрено настоящими Правилами.

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

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

4.13. При возникновении технических сбоев Организатор азартной игры оставляет за собой право производить расчет Прогноза с коэффициентом 1.00.

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

5. ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ПРОГНОЗОВ, ПРИНИМАЕМЫХ ОРГАНИЗАТОРОМ АЗАРТНОЙ ИГРЫ

5.1. Прогноз на фактический исход. Можно совершить Прогноз на матчи без учета форы, если указаны соответствующие коэффициенты (на первой позиции – коэффициент за выигрыш первой команды («1»), на второй позиции – коэффициент за ничью («X»), на третьей позиции – коэффициент за выигрыш второй команды

(«2»)). Также можно совершить Прогноз на непроигрыш 1-й команды («1X»), непроигрыш 2-й команды («X2») и на отсутствие ничьи в матче («12»).

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

В случае ничейного результата Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

- а) со счетом 0:0 – выбор Прогноза окажется неверным;
- б) со счетом 1:0 – Прогноз рассчитывается с коэффициентом 1.00;
- в) со счетом 2:0 – выбор Прогноза окажется верным.

Если установлена положительная форa +0.5 и матч закончился:

- а) со счетом 0:1 – выбор Прогноза окажется неверным;
- б) со счетом 0:0 или 1:0 – выбор Прогноза окажется верным.

5.3. Прогноз с азиатским гандикапом

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

При расчете Прогноза с азиатским гандикапом Прогноз условно делится на две равные по количеству Игровых купонов части.

Пример 1:

Прогноз на команду с форой -1.25. Половина Игровых купонов Прогноза придется на коэффициент с форой -1, а другая половина – на коэффициент с форой -1.5.

В случае победы команды с разницей в два и более мяча верными окажутся обе части Прогноза.

В случае победы с разницей в один мяч одна половина Прогноза окажется неверной, а по другой производится расчет с коэффициентом 1.00.

Пример 2:

Прогноз на команду с форой -1.75. Половина Игровых купонов Прогноза придется на коэффициент с форой -1.5, а другая половина – на коэффициент с форой -2.0. В случае победы команды с разницей в два мяча одна половина Прогноза окажется верной (-1.5), а по другой (-2.0) производится расчет с коэффициентом 1.00. В случае победы команды с меньшей разницей в мячах обе половины Прогноза окажутся неверными.

Если Прогноз с азиатским гандикапом включен в Экспресс или Систему, то при расчете такого Прогноза используется коэффициент, который получился бы при его расчете в Одинаре.

– В случае если весь Прогноз с азиатским гандикапом окажется верным при расчете учитывается коэффициент Прогноза (K).

– Если верной окажется половина Прогноза в азиатском гандикапе, а по другой производится расчет с коэффициентом 1.00, то в расчете применяется коэффициент $(K + 1)/2$.

– Если одна половина Прогноза окажется неверной, а по другой производится расчет с коэффициентом 1.00, то в Экспрессах считается коэффициент 0.5.

– Если обе половины Прогноза окажутся неверными, то весь Прогноз считается неверным.

5.4. Прогноз на общее количество голов или очков в матче («Больше – Меньше»). Количество голов называется «тотал» и определяется Организатором азартной игры. В случае попадания в тотал Прогноз рассчитывается с коэффициентом 1.00.

5.5. Прогноз на победу в соревнованиях или выход в следующий круг турниров. Если заявленный в соревновании участник по какой-либо причине не смог начать соревнование, Прогнозы на такого участника рассчитываются с коэффициентом 1.00. В случае если два или более участника поделили победу в соревновании положительный результат Прогноза рассчитывается исходя из коэффициента, определяемого по формуле $K = (K_{исх} - 1)/n + 1$, где $K_{исх}$ – исходный коэффициент на участника, n – количество победителей

соревнования.

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

- «П» – победа;
- «Н» – ничья.

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

5.7. Прогноз на статистику тура или игрового дня. В случае если хотя бы один матч в туре признан несостоявшимся в соответствии с пунктом 4.3 настоящих Правил или был отменен в соответствии с пунктом 4.1 настоящих Правил, то Прогнозы на туровую статистику рассчитываются с коэффициентом 1.00, кроме тех Прогнозов, результат которых однозначно определен (например, будет ли ничья 0:0, все команды забьют и т. д.). Организатор азартной игры вправе отменить принятые Прогнозы на статистику тура или игрового дня в случае появления достоверной информации об отмене одного из матчей до начала тура, о чем Клиенты информируются в официальных результатах Организатора азартной игры. Для расчета показателей на игровой день теннисных матчей игроку, который не доиграл матч (по любой причине), во всех оставшихся сетах и геймах засчитывается поражение. Хозяевами считаются команды или игроки, указанные на первом месте.

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

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

5.10. Прогноз на исход таймов, периодов, четвертей и т. д. В случае если событие было признано несостоявшимся, но первый тайм (период, четверть и т. д.) завершился, то Прогноз на первый тайм рассчитывается в обычном порядке, даже если Прогнозы, принятые на событие в целом, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

Предлагается угадать порядковую минуту, на которой произойдет событие.

Точное время для расчета таких Прогнозов определяется без учета секунд. Например, время 1-го гола, если первый гол забит, когда с начала матча прошло:

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

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

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

Пример:

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

Пример:

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

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

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

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

5.15. Прогноз на голы в ворота, расположенные с одной стороны поля. В случае отсутствия голов выборы Прогнозов «Все голы в ворота одной стороны поля» и «Команда 1 / Команда 2 забьет все голы в ворота с одной стороны поля» окажутся неверными.

5.16. Прогноз на показатели игроков. В случае если игрок не вышел в стартовом составе, то Прогнозы, принятые на его статистические и иные показатели, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

6. ПРОГНОЗЫ НА ФУТБОЛ

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

6.1.1. Компенсированное время

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

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

6.3. Прогнозы на команду, которая получит 1-е предупреждение или сделает 1-ю замену. В случае если по протоколу матча указанные события произошли у обеих команд на одной минуте, Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00.

6.4. Расчет Прогнозов на статистические показатели производится согласно пункту 4.4 настоящих Правил. Расчет Прогнозов, которые принимались только в перерыве, а также Прогнозов, прием которых по ходу матча был прерван, производится по источникам информации, определяемым Организатором азартной игры в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил. Подробная информация по расчету статистических показателей в футбольном матче представлена на странице «Пояснения к прогнозам на футбол». Организатор азартной игры оставляет за собой право при расчете Прогнозов не учитывать не отображенные в видеотрансляции фолы, желтые и/или красные карточки, угловые удары и прочие статистические показатели.

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

Прогнозов, указанных в пункте 6.6 настоящих Правил, во внимание не принимаются. Полная информация по расчету статистических показателей в футбольном матче представлена на странице «Пояснения к прогнозам на футбол».

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

6.7. В Прогнозе на показатели до наступления события в случае ненаступления указанного события расчет с коэффициентом 1.00 не производится, а исход считается по фактическому результату на конец матча (например, для Прогноза «Количество фолов до 1-й желтой карточки» в случае отсутствия желтых карточек исходом будет считаться количество фолов, совершенных до конца матча). Показатели до наступления события считаются включительно, например, в Прогнозе «Количество ударов в створ до 1-го гола» считается и тот удар в створ ворот, который завершился голом. В Прогнозе на номер футболки игрока, забившего гол, номер футболки будет считаться как 0, если голов забито не было.

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

6.9. Прогнозы видов «Первым произойдет» и «Последним произойдет». Для целей расчета данного вида Прогнозов, а также других аналогичных Прогнозов произошедшими считаются события:

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

6.10. Прогноз вида «Что с игроком произойдет раньше»

В таком Прогнозе нужно угадать событие из указанного набора, которое произойдет с игроком в течение матча. Если игрок не вышел в стартовом составе, то Прогнозы, принятые на него, рассчитываются с коэффициентом 1.00. Выбор Прогноза «Отыграет весь матч» окажется верным, если игрок отыграет весь матч и с ним не произойдет ни одно из других указанных событий (не забьет гол, не получит желтую карточку и т. д.).

6.11. Статистические показатели

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

6.12. Лучший бомбардир турнира

Лучшим бомбардиром турнира считается игрок, который забил больше всех голов в основное и дополнительное время.

Критерии определения лучшего бомбардира турнира при равенстве забитых голов (в порядке приоритетности):

- а) игрок, забивший меньше голов с пенальти;
- б) игрок, который провел меньше матчей;
- в) игрок, который провел меньше минут на поле.

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

6.13. В случае если на момент перехода в другой чемпионат игрок являлся лучшим бомбардиром турнира и сыграно не менее половины матчей чемпионата, расчет Прогнозов производится по итоговому результату, в остальных случаях расчет Прогнозов, принятых на такого игрока, производится с коэффициентом 1.00. Достижения игрока в другом чемпионате во внимание не принимаются.

6.14. Лучший ассистент турнира

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

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

- а) игрок, который провел меньше матчей;
- б) игрок, который провел меньше минут на поле;
- в) в случае полного равенства показателей у двух и более игроков Прогнозы, принятые на таких игроков, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

7. ПРОГНОЗЫ НА ХОККЕЙ И НА ХОККЕЙ С МЯЧОМ

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

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

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

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

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

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

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

7.8. Видеопросмотр – просмотр арбитром матча повтора спорного игрового момента. Видеопросмотр может быть инициирован арбитром матча или тренером одной из команд. После видеопросмотра объявляется решение по стадиону, принятое по спорному игровому моменту. Расчет статистического показателя «Видеопросмотр» производится в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил.

7.9. Лучший бомбардир регулярного сезона НХЛ

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

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

- а) игрок, который забил больше голов;
- б) игрок, который провел меньше матчей.

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

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

8. ПРОГНОЗЫ НА БАСКЕТБОЛ

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

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

8.3. Прогнозы на сравнительную результативность четвертей и на разницу в счете в перерывах между четвертями. В случае равного счета Прогнозы, принятые на сравнительную результативность четвертей, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

При расчете Прогнозов на разницу в счете в перерывах между четвертями учитывается суммарный счет после окончания каждой четверти.

Пример:

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

После первой четверти (23:19) разница в счете – 4.

После второй четверти (42:38) разница в счете – 4.

После третьей четверти (68:54) разница в счете – 14.

8.4. Прогнозы на индивидуальные статистические показатели игрока. В случае если игрок не принял участие в матче или провел на площадке меньше 2 (двух) минут, Прогнозы, принятые на его индивидуальные показатели, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

8.6. Прогнозы на статистические показатели команд и игроков по итогам турниров. При расчете статистических показателей команд и игроков по итогам турниров результат определяется исходя из общего (суммарного) количества соответствующих показателей, набранных участниками на протяжении всего турнира вне зависимости от количества проведенных матчей.

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

8.8. Прогнозы «Забитые броски (3 очка)», «Забитые броски (2 очка)», а также Прогнозы в баскетболе 3х3 «Забитые броски (1 очко)» и «Забитые броски (2 очка)». Расчет Прогнозов производится в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил. Прогнозы принимаются с учетом овертайма, если не объявлено иное. В случае если в регламент включены четырехочковые броски, в статистике они учитываются как трехочковые.

8.9. Прогнозы на индивидуальную и командную статистику в режиме Live. Прогнозы на индивидуальную и командную статистику в режиме Live принимаются с учетом овертайма, если не объявлено иное, и рассчитываются по итоговому протоколу матча.

8.10. Прогнозы на баскетбол 3х3. Прогнозы на баскетбол 3х3 принимаются согласно официальному регламенту и правилам данного соревнования, опубликованным на официальном сайте данного турнира либо федерации. Расчет Прогнозов производится в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил. Отличия правил и регламента конкретного соревнования от правил и регламента других подобных турниров не являются основанием для расчета с коэффициентом 1.00 Прогнозов, принятых на события баскетбола 3х3.

9. ПРОГНОЗЫ НА АВТО- И МОТОГОНКИ

9.1. Прогрессивный круг входит в зачет гонки.

9.2. Если оба пилота сошли, то победителем в паре считается пилот, прошедший больше кругов. Если оба пилота прошли одинаковое число кругов, то Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00.

9.3. Пилот считается закончившим гонку, если он был классифицирован. Пилот считается сошедшим с гонки, если в официальном протоколе имеет статус DNS или DNF.

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

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

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

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

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

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

10.3. В теннисе игроку, не доигравшему матч по любой причине, во всех оставшихся сетах и геймах засчитывается поражение, кроме случаев замены игроков. Например, если Игрок 1 выигрывает в пятисетовом матче у Игрока 2 со счетом 2:0 (1-й сет: 6:0, 2-й сет: 6:0), но не доигрывает матч, Игроку 1 засчитывается поражение со счетом 2:3 (1-й сет: 6:0, 2-й сет: 6:0, 3-й сет: 0:6, 4-й сет: 0:6, 5-й сет: 0:6). В этом случае расчет Прогноза производится по результату 2:3 (счет после всех 5 сетов: 12:18). В случае снятия игрока, его дисквалификации либо любой другой причины досрочного окончания игроком матча временем завершения матча считается время последнего набранного очка. Прогнозы, принятые после этого времени, рассчитываются с коэффициентом 1.00. Прогнозы на показатели игроков (эйсы, двойные эйсы, двойные ошибки, брейки и т. д.) рассчитываются по результату на момент остановки матча. Прогнозы, принятые на конкретные сетовые геймы, рассчитываются с коэффициентом 1.00, если в сете или гейме не было разыграно ни одного очка. Форы и тотал в теннисных матчах учитываются по геймам, в волейбольных матчах – по очкам. При расчете Прогноза тай-брейк считается одним геймом. В случае если решающий сет игрался по правилам супер-тай-брейка (до 10 выигранных очков), то счет в таком сете определяется по количеству сыгранных в нем очков, например при счете 2:1 (3:6; 7:6; 10:8) результат матча по геймам – 20:20.

10.4. Прогноз «Два очка подряд». В случае снятия или дисквалификации одного из теннисистов или его отказа от продолжения игры расчет Прогноза производится в соответствии с пунктом 10.3 настоящих Правил, но если состоялся розыгрыш хотя бы одного очка, указанного в Прогнозе, то такие Прогнозы подлежат расчету.

Пример:

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

В этом случае:

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

10.5. В случае неверно указанного числа сетов в матче Прогнозы, принятые на счет по сетам, тотал и фору, рассчитываются с коэффициентом 1.00, при этом расчет Прогнозов, принятых на исход матча, производится в соответствии с результатом матча.

10.6. Неправильно или неточно указанные тип покрытия, название турнира, место проведения турнира не могут служить основаниями для отмены Прогнозов.

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

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

10.9. Прогнозы на эйсы в волейболе. Эйс в волейболе – подача, после которой:

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

В случае последовательного контакта мяча со всеми тремя игроками такая ситуация не считается эйсом. Расчет количества эйсов производится на основе трансляции. В случае отсутствия трансляции расчет производится на основе источников информации в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил.

Прогнозы на количество блоков в волейболе. Расчет количества блоков производится на основе трансляции. В случае отсутствия трансляции расчет производится на основе источников информации в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил.

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

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

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

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

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

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

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

11. ПРОГНОЗЫ НА БЕЙСБОЛ

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

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

11.3. Серии MLB. Прогнозы на серию из трех первых матчей между парой команд. Если один из трех первых матчей будет отменен или не сыгран в течение первых трех дней, то Прогнозы рассчитываются по остальным двум матчам. Если в течение первых трех дней серии MLB сыгран только один матч из трех, Прогнозы, принятые на такую серию, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

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

11.5. Прогнозы на индивидуальный тотал игрока. Выбор Прогноза окажется верным, если будет правильно указано общее количество страйк-аутов или аутов, сделанных питчером в матче. Все Прогнозы на индивидуальный тотал игрока принимаются с учетом экстра-иннингов. Если игрок не вышел в стартовом составе, Прогнозы, принятые на него, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

11.6. Расчет Прогнозов на софтбол производится в соответствии с правилами расчета Прогнозов на бейсбол.

12. ЗИМНИЕ НЕИГРОВЫЕ ВИДЫ СПОРТА И КЁРЛИНГ

12.1. Прыжки с трамплина и горнолыжный спорт. Если спортсмены выбыли на разных стадиях (этапах, попытках) соревнования, то при расчете Прогнозов приоритет отдается стадии, до которой дошел спортсмен, даже если в последующем он был дисквалифицирован. Если оба спортсмена (команды) выбыли на одной стадии (не квалифицировались в следующую стадию), то выше считается спортсмен (команда), занявший более высокое место по итогам данной стадии (этапа, попытки). Если участники выбыли на одной и той же стадии и нет возможности определить, кто из них занял более высокое место, то Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00. В случае замены квалификации прологом принятые Прогнозы остаются в силе.

12.2. Лыжи, биатлон, коньки. В сравнениях «Кто выше» если участник (для эстафеты – команда) стартовал, но не финишировал, то выборы Прогнозов на него в сравнении с другим участником окажутся неверными. Если один из участников не стартовал или если оба участника сошли с дистанции, то Прогнозы, принятые на них, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

- при попадании в фору Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00;
- в случае если участник не завершил гонку (не выстрелил на всех рубежах), но совершил хотя бы одну полную стрельбу (на одном рубеже), то Прогнозы подлежат расчету на основе количества промахов в итоговом протоколе.

12.2.2. Прогноз «Кто выше» в биатлоне. В предлагаемых парах необходимо указать спортсмена (команду), который займет более высокое место в итоговом протоколе. Если оба спортсмена заняли одинаковое место, то Прогнозы, принятые на таких спортсменов, рассчитываются с коэффициентом 1.00. Если оба спортсмена (команды) стартовали, но не завершили гонку, то результат определяется по итоговому протоколу.

12.2.3. В биатлоне принятые Прогнозы остаются в силе в следующих случаях:

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

12.3. Кёрлинг. Прогнозы на кёрлинг принимаются с учетом дополнительного времени (овертайма).

13. КИБЕРСПОРТ

13.1. Основные понятия

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13.1.22. Добивание (англ. Deny, рус. сленг. Денай) – добивание союзных существ (крипов), героев или башен с целью не дать это сделать сопернику. Денай не отображается в счетчике Фрагов (счет по Фрагам на карте не меняется, если произошел Денай игрового персонажа). За добивание соперники не получают золото. Соперники получают меньше опыта, если существо не управляется игроком, и не получают опыт, если существом управлял игрок. Добить союзника можно, только если его здоровье ниже определенного порога: для крипов, не-героев и иллюзий этот порог составляет 50% от полного здоровья, для героев – 25%, для башен – 10%.

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

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

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

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

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

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

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

13.2.5. Рехост с изменением счета не является основанием для расчета Прогнозов с коэффициентом 1.00.

13.2.6. Если окончательный результат матча не может быть установлен, то Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

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

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

13.2.10. Дисконнекты во время трансляций по любой причине не являются основанием для отмены Прогнозов, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат боя. Например, матч закончился во время Дисконнекта. После возобновления Стрима результат матча установить не удалось. В этом случае Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.2.11. Технические сбои, помехи, Дисконнект, DDoS-атака и т. д. во время видеотрансляции события не могут являться основаниями для отмены Прогнозов, кроме случаев, при которых невозможно узнать финальный результат матча.

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

13.2.13. В дисциплинах Dota 2 и Counter-Strike 2 в случае непоявления одного из игроков команды в течение 10 минут после начала матча (игры на карте), время которого указано в расписании турнира, или если команда по любым причинам не может начать матч (игру на карте), что влечет за собой присуждение ей технического поражения в соответствии с регламентом турнира, такое событие признается несостоявшимся и Прогнозы, принятые на такое событие, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.2.14. Изменение названия команды при сохранении ее состава, количества игроков, а также их замена в составах команд (по причине «вылета» игрока с сервера, DDoS-атаки, болезни и т. д.) не являются основаниями для отмены Прогнозов.

13.2.15. В киберспортивных дисциплинах Прогнозы подлежат расчету с коэффициентом 1.00, если до начала или в ходе соответствующего события произошла замена 40% (или более) игроков от заявленного состава команды.

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

13.2.17. В случае изменения формата матча (количества карт, раундов и т. д.) Прогнозы подлежат отмене.

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

13.3. Прогнозы на Dota 2. Правила приема и расчета

13.3.1. Прогноз «Карта завершится днем». Прогноз рассчитывается по внутриигровому циклу смены дня и ночи, каждый из которых длится 5 (пять) минут. Внутриигровой день начинается с 0:00 и

завершается в 5:00, после чего наступает цикл ночи (5:00 считается ночью). При расчете данного Прогноза способности героев, меняющие время суток, не учитываются.

13.3.2. Прогноз «Продолжительность карты». Если продолжительность игры на карте совпадет с цифрой, указанной в Прогнозе «Продолжительность карты», то выбор такого Прогноза окажется верным. Например, если карта завершится в 37:00, то выбор Прогноза «Продолжительность карты более 37 минут – Да» окажется верным. В Прогнозах на тотал минут продолжительности карты учитывается точное время завершения карты. Например, если карта завершилась в 36:04, то выбор Прогноза «Продолжительность карты более 36,5 минут – Да» окажется неверным.

13.3.3. Прогноз «Первая кровь». Выбор Прогноза окажется верным, если будет правильно указана команда, которая получит первый Фраг на карте.

13.3.4. Прогноз «Рошан» (англ. Roshan). Выбор Прогноза окажется верным, если будет правильно указана команда, которая первой уничтожит неигровое существо Рошан на карте. Если ни одна команда не уничтожит указанное в названии Прогноза неигровое существо, то Прогнозы, принятые на такое событие, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.3.5. Прогноз «Обе команды убьют Рошана» с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза с вариантом «Да» окажется верным, если в рамках одной карты неигровое существо Рошан будет убито каждой из команд.

13.3.6. Прогнозы «Кто разрушит первую башню» и «Кто разрушит первый Барак». Прогнозы рассчитываются на основании падения первой башни или первого Барака на карте. Командой, взявшей первую башню или Барак, считается команда, соперник которой первым потеряет башню или Барак по любой причине, включая Денай.

13.3.7. Прогноз «Обе команды разрушат Барак» с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза с вариантом «Да» окажется верным, если в рамках одной карты будет разрушен Барак у сил Света и Тьмы.

13.3.8. Прогноз «1-й разрушенный центральный Барак» с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза с вариантом «Да» окажется верным, если первый Барак будет разрушен на центральной линии. Если ни один Барак не будет разрушен, то Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.3.9. Прогноз «Первая Руна Усиления». Выбор Прогноза окажется верным, если будет правильно указан тип первой Руны Усиления, появившейся на карте в 6:00 по внутриигровому времени.

13.3.10. Прогноз «Где появится первая Руна Усиления». Выбор Прогноза окажется верным, если будет правильно указано место появления первой Руны Усиления.

13.3.11. Прогноз «Кто возьмет первую Руну Усиления». Выбор Прогноза окажется верным, если будет правильно указана сторона команды, игрок которой первым поднимет Руну Усиления.

13.3.12. Прогноз «Наиболее подбираемая Руна Усиления». В случае если по статистике матча разные Руны Усиления были подобраны одинаковое количество раз, то Прогнозы, принятые на такие Руны, рассчитываются с коэффициентом 1.00. Остальные Прогнозы рассчитываются в обычном порядке.

13.3.13. Прогноз «Первый Терзатель» (англ. Tormentor). Выбор Прогноза окажется верным, если будет правильно указана команда, которая первой уничтожит Терзателя.

13.3.14. Прогноз «Будет ли куплена рапира» (англ. Divine Rapier) с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза с вариантом «Да» окажется верным, если до окончания карты появится игровой предмет Divine Rapier.

13.3.15. Прогноз «Beyond Godlike» с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза с вариантом «Да» окажется верным, если персонаж любого игрока на карте совершит 10 и более киллов подряд, не умирая. Событие объявляется в игре.

13.3.16. Прогноз «Rampage» с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза с вариантом «Да» окажется верным, если персонаж любого игрока на карте совершит 5 или более киллов подряд за короткий промежуток времени, не умирая. Событие объявляется в игре.

13.3.17. Прогноз «Ultrakill» с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза с вариантом «Да» окажется верным, если персонаж любого игрока на карте совершит 4 или более киллов подряд за короткий промежуток времени. Событие объявляется в игре.

13.3.18. Прогноз «Тотал башен» рассчитывается по количеству разрушенных башен.

13.3.19. Прогноз «Игрок с наибольшим количеством стакнутых лагерей нейтральных крипов за карту» предусматривает выбор одного игрока из предложенного перечня.

Победителем признается игрок, достигший в рамках одной карты турнира наибольшего количества стакнутых лагерей нейтральных крипов.

В случае равенства двух или более игроков победителем признается игрок, команда которого заняла более высокое итоговое место на турнире. Если такие игроки выступали за одну команду, победитель определяется по наибольшему количеству ассистов, совершенных на карте, на которой соответствующим игроком был достигнут учитываемый результат по количеству стакнутых лагерей. Если количество ассистов также совпадает, Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.3.20. Прогноз «Игрок с наивысшим показателем GPM (золота в минуту) за карту» предусматривает выбор одного игрока из предложенного перечня.

Победителем признается игрок, достигший в рамках одной карты турнира наивысшего показателя GPM (количества золота, получаемого в среднем за одну минуту игры).

В случае равенства двух или более игроков победителем признается игрок, команда которого заняла более высокое итоговое место на турнире. Если команды таких игроков заняли одинаковое итоговое место либо игроки выступали за одну команду, Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.3.21. Прогноз «Игрок с наибольшим количеством уничтоженных курьеров за карту» предусматривает выбор одного игрока из предложенного перечня.

Победителем признается игрок, уничтоживший в рамках одной карты турнира наибольшее количество курьеров команды соперника.

В случае равенства двух или более игроков победителем признается игрок, команда которого заняла более высокое итоговое место на турнире. Если команды таких игроков заняли одинаковое итоговое место либо игроки выступали за одну команду, Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.3.22. Прогноз «Игрок с наибольшим количеством убийств за карту» предусматривает выбор одного игрока из предложенного перечня.

Победителем признается игрок, совершивший в рамках одной карты турнира наибольшее количество убийств героев команды соперника.

В случае равенства двух или более игроков победителем признается игрок, команда которого заняла более высокое итоговое место на турнире. Если команды таких игроков заняли одинаковое итоговое место либо игроки выступали за одну команду, Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.3.23. Если по любой причине матч не был завершен или был прерван, а позже возобновлен со счетом 0:0, то Прогнозы, принятые на такой матч, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

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

13.3.26. Отображение счета по Фрагам может изменяться в меньшую сторону как во время игры на карте, так и после ее окончания в пределах задержки трансляции Dota TV. Такое изменение не является основанием для отмены Прогноза или расчета таких Прогнозов с коэффициентом 1.00.

13.4. Прогнозы на Counter-Strike 2. Правила приема и расчета

13.4.1. Топал Фрагов рассчитывается по количеству уничтоженных игроков.

13.4.2. Прогнозы «Установка бомбы» с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза окажется верным, если указанная команда установит бомбу в определенном раунде. В случае установки бомбы после завершения раунда верным окажется Прогноз «Установка бомбы – Нет».

13.4.3. Прогнозы «Обезвреживание бомбы» с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза окажется верным, если произойдет обезвреживание бомбы, установленной одной из команд в определенном раунде.

13.4.4. Максимальное количество раундов на карте без учета дополнительных раундов составляет 24 раунда. В случае ничьей (12:12) назначается овертайм продолжительностью 6 дополнительных раундов. Победа в овертайме присуждается команде, которая первой выиграет 4 раунда из 6. В случае ничьей (15:15) по окончании овертайма назначаются следующие 6 дополнительных раундов. Расчет Прогноза производится с учетом всех сыгранных раундов.

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

13.4.6. Матч и карта считаются начавшимися после первого Фрага в pistol round раунде.

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

Пример 1:

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

Рассчитываются Прогнозы на первую карту и матч. Прогнозы на вторую карту подлежат отмене.

Пример 2:

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

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

Пример 3:

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

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

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

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

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

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

13.4.12. Самоубийство (Suicide), а также убийство игроком члена своей команды (Friendly kill) не идут в зачет Фрагов раунда. В случае если первым Фрагом в раунде станет убийство игроком члена своей команды (Friendly kill), то Прогнозы, принятые на первый Фраг в раунде, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

13.5. Прогнозы на CS 2x2. Правила приема и расчета

13.5.1. В случае неверной раскладки команд или игроков скаутом счет обнуляется и матч переигрывается, а Прогнозы, принятые на такой матч, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

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

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

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

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

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

13.5.8. Матч делится на две половины. Хозяева (1-я команда в названии матча) начинают игру за оборону, после завершения 8-го раунда команды меняются местами (хозяева играют за атаку).

13.6. Прогнозы на League of Legends. Правила приема и расчета

13.6.1. Прогнозы «Дракон», «Барон» или «Гарольд». Выбор Прогноза окажется верным, если будет правильно указана команда, первой уничтожившая на карте указанное в названии Прогноза неигровое существо. Если ни одна команда не уничтожит указанное в названии Прогноза неигровое существо, то Прогнозы, принятые на такие события, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.6.2. Прогноз «Барон (Нашор) появится в охотничьем логове». Выбор Прогноза окажется верным, если тип логова, в котором появляется Барон в 20:00, является охотничьим. Если Барон появляется в логове Обороняющегося или Всевидящего Барона, то такой выбор Прогноза окажется неверным. Если матч заканчивается раньше 20-й минуты, то Прогноз «Барон (Нашор) появится в охотничьем логове» рассчитывается с коэффициентом 1.00.

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

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

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

13.6.6. Если техническая пауза во время игры длится более 30 (тридцати) минут, то результаты матча аннулируются и матч начинается заново со стадии пиков и банов. Матч считается несостоявшимся, и Прогнозы на него рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.6.7. Если один из игроков команды не может продолжить участие в матче из-за проблем со здоровьем и его команде присуждается техническое поражение в соответствии с регламентом турнира, то Прогнозы, принятые на такой матч, не рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.6.8. Если команда исчерпала 10-минутный лимит на решение технических проблем во время паузы, то такой команде присуждается техническое поражение в соответствии с регламентом турнира, а статистика этого матча не учитывается. Событие считается несостоявшимся, и Прогнозы, принятые на такое событие, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.7. Прогнозы на Overwatch. Правила приема и расчета

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

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

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

13.7.3. Если окончательный результат матча не может быть установлен, то Прогнозы, принятые на такой матч, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

Прогнозы на завершенные позиции рассчитываются. Матч считается начавшимся после первого Фрага.

13.7.4. Если по любым причинам (неявка, неготовность игроков и т. д.) нельзя начать матч в течение регламентированного времени, что влечет за собой техническое поражение согласно регламенту турнира, событие считается несостоявшимся, а Прогнозы, принятые на такие события, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.7.5. Изменение количества игроков в составах команд (по причине Дисконнекта, DDoS-атаки и т. д.) не является основанием для отмены Прогнозов.

13.7.6. Если матч (или игра на карте) начался, но не был завершен, Прогнозы, принятые на такой матч (или игру на карте), рассчитываются с коэффициентом 1.00, если такие Прогнозы не были рассчитаны к этому моменту.

13.8. Прогнозы на PlayerUnknown's Battlegrounds. Правила приема и расчета

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

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

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

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

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

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

13.9. Прогнозы на интерактивный футбол. Правила приема и расчета

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

13.10. Прогнозы на интерактивный хоккей. Правила приема и расчета

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

13.11. Прогнозы на интерактивный баскетбол. Правила приема и расчета

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

13.12. Прогнозы на UFC. Правила приема и расчета

13.12.1. В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединения и т. п.) назначается переигровка, а все Прогнозы подлежат отмене.

13.13. Прогнозы на Rainbow Six Siege. Правила приема и расчета

13.13.1. Формат матча:

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

13.13.2. Матч и карта считаются начавшимися после первого Фрага.

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

Пример 1:

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

Пример 2:

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

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

Пример 3:

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

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

13.13.4. Прогнозы на конкретные карты подлежат отмене, если на них не было сыграно ни одного раунда.

13.14. Прогнозы на StarCraft II. Правила приема и расчета

13.14.1. На матчи StarCraft II принимаются Прогнозы на победителя карты и на победителя матча.

13.15. Прогнозы на Valorant. Правила приема и расчета

13.15.1. Тотал Фрагов рассчитывается по количеству уничтоженных игроков.

13.15.2. Прогнозы «Установка спайка» с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза окажется верным, если указанная команда установит спайк в определенном раунде. В случае установки спайка после завершения раунда верным окажется Прогноз «Установка спайка – Нет».

13.15.3. Прогнозы «Обезвреживание спайка» с вариантами «Да» или «Нет». Выбор Прогноза окажется верным, если произойдет обезвреживание спайка, установленного одной из команд в определенном раунде.

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

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

13.15.6. Если одна из команд по любым причинам не может продолжить игру и ей засчитывается техническое поражение на карте, при этом карта началась, но было сыграно менее 12 раундов, то все прогнозы, принятые на карты и матч, подлежат отмене, кроме прогнозов на сыгранные позиции.

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

В случае если матч прерван во время игры на первой карте, то прогнозы, принятые на фору и тотал карт в матче, подлежат отмене, а прогнозы на победу в матче рассчитываются в обычном порядке.

Время завершения последнего раунда, после которого событие было прервано, считается временем окончания матча, а все прогнозы, принятые после этого, подлежат отмене.

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

13.15.8. Матч считается начавшимся после первого Фрага в Пистолетном раунде.

13.15.9. Прогнозы на конкретные карты подлежат отмене, если на них не было сыграно ни одного раунда.

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

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

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

13.16. Прогнозы на Deadlock. Правила приема и расчета

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

13.16.2. Если техническая пауза во время игры длится более 30 (тридцати) минут, то результаты матча аннулируются и матч начинается заново со стадии пиков и банов. Матч считается несостоявшимся, и Прогнозы на него рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.16.3. Если один из игроков команды не может продолжить участие в матче из-за проблем со здоровьем и его команде присуждается техническое поражение в соответствии с регламентом турнира, то Прогнозы, принятые на такой матч, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.16.4. Если команда исчерпала 10-минутный лимит на решение технических проблем во время паузы, то такой команде присуждается техническое поражение в соответствии с регламентом турнира, а статистика этого матча не учитывается. Событие считается несостоявшимся, и Прогнозы, принятые на такое событие, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

13.16.5. Если по любой причине матч не был завершен или был прерван, а позже возобновлен со счетом 0:0, то Прогнозы, принятые на такой матч, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

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

13.16.8. Прогноз «Мид-босс». Выбор Прогноза окажется верным, если будет правильно указана команда, которая первой уничтожит кристалл, выпадающий после убийства неигрового существа Центральный босс на карте, и заберет его бафф. Если ни одна команда не уничтожит кристалл Центрального босса за игру, то Прогнозы, принятые на такое событие, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

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

14. ПРОЧИЕ ВИДЫ СПОРТА

14.1. Прочие виды, где матчи проводятся исходя из фиксированного количества партий, геймов, фреймов и т. д. Фор и тотал в бильярде учитываются по фреймам. В случае если один из участников не доиграл матч (по любой причине), во всех оставшихся партиях ему засчитывается поражение. В дартсе тотал и фор в матче учитываются по количеству легов, если не указано иное. В матче с сетами – по количеству сетов. В игре в шары

(боулз) тотал и фора учитываются по количеству сетов в матче, включая дополнительный энд. В матчах по бадминтону при ограничении времени победителем объявляется тот, кто ведет в счете, а при одинаковом количестве выигранных сетов объявляется ничья. При этом матч не считается прерванным, и все Прогнозы рассчитываются по состоянию на момент окончания матча (если сработает таймер ограничения).

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

14.3. Прогнозы на американский футбол и лякросс принимаются с учетом дополнительного времени (овертайма). В американском футболе в Прогнозах на фамбл учитываются только потерянные фамблы.

14.4. Прогнозы на гандбол, нетбол, футзал, водное поло, регби, Союз регби, регбилиг, пляжный футбол, хоккей на траве, флорбол, австралийский футбол, гэльский футбол, шоубол и игровые виды спорта, не указанные в настоящих Правилах, принимаются с учетом только основного времени, если не объявлено иное. В футзале в случае если игрок удаляется за две желтые карточки, то засчитывается одна. Не учитываются карточки, показанные игрокам, не принимавшим участие в матче, тренерам и другим лицам, не участвующим в матчах. Не учитываются карточки, показанные после финального свистка. Карточки, показанные в перерыве матча, считаются показанными во втором тайме. При расчете Прогноза «Вратарь забьет гол» в футзале учитываются только голы вратарей, заявленных в протоколе матча, голы полевых игроков, заменивших вратарей, во внимание не принимаются. В гандболе в случае применения «правила милосердия» (при отрыве одной из команд в счете на 15 очков после 1-го тайма и далее матч прекращается) Прогнозы рассчитываются согласно результату. Все Прогнозы на гандбол рассчитываются без серии семиметровых, если не объявлено иное. В Прогнозах на гандбольную статистику прямая красная карточка не учитывается как двухминутное удаление. В гандболе Прогнозы на индивидуальные статистические показатели игрока рассчитываются с коэффициентом 1.00, в случае если игрок не принял участие в матче (ни разу не вышел на площадку).

14.5. Бокс и единоборства. Победой по очкам считается победа, присужденная по окончании полного боя. Ничья в поединке рассчитывается по результату полного боя. Тотал в боксе и единоборствах – количество начавшихся раундов. Досрочной победой считается победа нокаутом, победа техническим решением, победа, присужденная в результате дисквалификации соперника, удушающего или болевого приема, остановки боя врачом или отказа соперника продолжать поединок. В Прогнозе на победу нокаутом учитываются также и технические нокауты.

Если бой объявлен несостоявшимся (no contest) ввиду травмы, дисквалификации одного из бойцов или по другим причинам (снятие за пассивность, срыв боя из-за беспорядков, погодные условия и т. д.), Прогнозы, принятые на такое событие, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

Если один из бойцов между раундами отказался от продолжения боя, Прогнозы, принятые в этом перерыве, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

Если боец получил желтую карточку до начала поединка, что повлекло снятие балла, Прогнозы, принятые на исход такого поединка, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

14.5.1. Результаты боев и статистика в боксе определяются по данным сайта boxrec.com. Результаты боев и статистика в единоборствах UFC определяются по информации, опубликованной на сайте ufcstats.com, а в остальных случаях – по данным официального сайта организации, под эгидой которой проходят бои. В случае изменения регламента (количества раундов) Прогнозы, принятые на роспись, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

14.5.2. Форa в профессиональном боксе и единоборствах – счет судейских записок по итогам полного боя. Форa в любительском боксе рассчитывается по итоговому счету боя, приведенному в официальных источниках соревнований. В случае досрочного завершения боя Прогнозы, принятые на фору, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

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

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

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

14.5.7. В случае отмены двух и более поединков Прогнозы, принятые на всю статистику турнира, и дополнительные Прогнозы (в Линии – «Дополнительные ставки») рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

14.8.1. Если не забито ни одного шара, то выбор Прогноза:

- «Забьют четный шар при разбое – Да» – окажется неверным;
- «Забьют нечетный шар при разбое – Да» – окажется неверным;
- «Забьют четный шар при разбое – Нет» – окажется верным;
- «Забьют нечетный шар при разбое – Нет» – окажется верным.

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

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

14.9. Сумо. Расчет Прогнозов на сумо производится в соответствии с правилами расчета Прогнозов на бокс и единоборства.

14.10. Крикет. Расчет Прогнозов на крикет производится в соответствии с официальным результатом, объявленным управляющим органом соответствующего матча или турнира.

14.10.1. В случае если матч прерван и не доигран, Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00, кроме Прогнозов, исходы которых уже определены.

14.10.2. Различаются следующие типы соревнований по крикету:

- однодневный международный матч (Twenty20, «быстрый матч») – игра длится в среднем три с половиной часа;
- однодневный международный матч (One Day International, ODI) – игра длится более 8 часов;
- тестовые матчи – игра длится 5 игровых дней с минимальным количеством оверов 90 каждый день для каждой команды.

14.10.3. В случае если официальным результатом матча стала ничья и Прогноз на «Ничью» не предлагался, будут учитываться любые параметры для определения победителя, например «на вылет» (bowl off), «суперовер» и т. д. («на вылет» и суперовер не учитываются при расчете остальных Прогнозов).

14.10.4. Прогнозы на ничью-тай и ничью-дроу. Ничья-тай объявляется, если обе команды набирают одинаковое количество ранов и дальнейшая игра невозможна. В форматах с ограниченным количеством оверов (Twenty20, ODI) ничья-тай объявляется после завершения всех запланированных оверов при равном счете у команд. В тестовых матчах ничья-тай объявляется после завершения обеими командами иннингов при равном счете.

Ничья-тай: если матч завершился с равным счетом и все запланированные оверы / иннинги были сыграны.

Ничья-дроу: если матч не был завершен по истечении отведенного времени (например, в тестовых матчах), вне зависимости от текущего счета.

Пример:

Ничья-тай: команда 1 и команда 2 набрали 250 ранов за 50 оверов. Объявляется ничья-тай.

Ничья-дроу: в тестовом матче команда 1 набрала 400 и 250 ранов. Команда 2 набрала 300 ранов и игровое время истекло при счете 200/6. Команда 2 не была выбита, матч не завершен, объявляется ничья-дроу.

14.10.5. Прогнозы на конкретную подачу в овере в Live. При расчете Прогнозов на конкретную подачу в овере (например, «N-я подача в овере») учитываются все подачи питчера в этом овере, включая дополнительные броски (extras), такие как уайд-болы и ноу-болы. Нумерация подач ведется последовательно, начиная с первой. Прогнозы рассчитываются на основе фактического результата N-й подачи согласно пронумерованному списку подач в овере.

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

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

В случае если бэтсмана нет в числе стартовых 11 игроков, Прогнозы подлежат отмене. Прогнозы на выбранных, но не отбивших или не вышедших на поле игроков окажутся неверными.

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

Прогнозы на лучших бэтсменов в тестовых матчах применяются только к первому иннингу каждой команды и подлежат отмене, если было сыграно менее 50 оверов, за исключением случаев, когда исходы Прогнозов уже определены.

14.10.7. Прогноз «Лучший боулер». Прогнозы на выбранных, но не отбивших или не вышедших на поле игроков окажутся неверными. В случае если два или более игрока заканчивают турнир с одинаковым количеством калиток, победителем определяется игрок (боулер) по следующим критериям (в порядке приоритетности):

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

В случае если ни один из подающих не возьмет калитку Прогнозы, принятые на лучшего боулера, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

14.10.8. Прогнозы на любого игрока, который не входит в стартовый состав из 11 игроков, подлежат отмене. Прогнозы на игроков, которые выбраны в стартовый состав, но не бьют по мячу, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

14.10.9. Прогноз «Тотал ранов к моменту взятия калитки». Выбор Прогноза окажется верным, если правильно спрогнозированы указанные условия: взятие калитки и тотал ранов. В случае если калитка не взята, а тотал превысил указанный минимум, выбор Прогноза окажется неверным. В случае если

калитка не взята, а тотал ранов превысил указанный максимум, Прогноз рассчитывается с коэффициентом 1.00.

14.10.10. Прогноз «Гонка до 10 ранов». Прогнозы остаются в силе, кроме случаев, когда заявленные игроки не отбивают первыми, в этом случае Прогнозы подлежат отмене. Прогнозы остаются в силе независимо от того, кто из перечисленных игроков отбивает первый мяч. В случае если ни один из игроков не заработает 10 ранов, верным окажется Прогноз с вариантом «Никто не победит». В матчах, на которые повлияла погода, если ни один из отбивающих не заработает 10 ранов и ни один из них не будет удален, Прогнозы подлежат отмене. В случае если ни один из отбивающих не заработает 10 ранов и оба будут удалены, верным окажется Прогноз с вариантом «Никто не победит».

14.10.11. Прогнозы на тотал ранов после N оверов. В случае если выбранное количество оверов (N) не завершено из-за внешних факторов, включая плохие погодные условия, Прогнозы подлежат отмене, при условии, что атакующая команда не сыграла 80% от N оверов.

Пример:

В Прогнозе указан тотал ранов после 15 оверов. Для расчета должно быть сыграно не менее 12 оверов (80% от 15). Если сыграно меньше 12 оверов, Прогноз подлежит отмене.

Прогнозы не подлежат отмене, если их исходы определены.

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

14.10.12. Прогнозы на индивидуальный тотал ранов команды. Прогнозы рассчитываются на основе общего количества ранов, набранных командой за иннингс. В случае объявления ничьей и проведения дополнительных раундов (суперовера) при расчете учитываются только раны, набранные в основное время матча.

Условия расчета и отмены Прогноза (Twenty20, ODI):

- если иннингс был завершен, то Прогноз рассчитывается на основе общего количества ранов, набранных командой за иннингс;
- если команда была выбита (all out) до завершения 80% запланированных оверов, Прогноз рассчитывается на основе фактического количества ранов, набранных командой;
- если иннингс не был завершен по другим причинам (например, из-за погодных условий или по решению судей) и команда не сыграла 80% запланированных оверов, Прогнозы на индивидуальный тотал ранов команды подлежат отмене, за исключением Прогнозов, исходы которых определены до момента прекращения матча. Данное правило применяется ко всем форматам крикетных матчей, включая ODI, Twenty20, за исключением тестовых матчей.

В тестовых матчах расчет Прогнозов производится по фактическому числу ранов, которые команда набрала за иннингс. Если иннингс не был завершен и результат невозможно определить, такие Прогнозы аннулируются.

14.10.13. Прогнозы «Максимальное количество ранов любого игрока», «Игрок, тотал ранов», «Количество ранов игрока». В тестовых матчах данные Прогнозы рассчитываются по наивысшему результату в иннингсах. Раны двух иннингсов не суммируются, если не объявлено иное.

14.10.14. Прогнозы на общее количество ранов на овер (или подачу). Прогнозы рассчитываются на основе общего количества ранов, набранных в течение указанного овера (или подачи), вне зависимости, были ли эти раны заработаны отбивающим или в результате штрафных бросков (уайд-болы, ноу-болы и т. д.).

Правила учета штрафных бросков:

- каждый штрафной бросок (уайд-бол, ноу-бол) засчитывается как 1 ран;
- если штрафной бросок требует дополнительной подачи (например, уайд-бол), то раны, набранные на этой дополнительной подаче, также учитываются.

Пример:

Если в овере было 3 рана отбивающего и 1 уайд-бол, общий тотал ранов на овер равен 4. Если после уайд-бола отбивающий набрал еще 2 рана, общий тотал равен 6.

Если указанный овер (или подача) не был завершен по какой-либо причине (например, из-за погодных условий или травмы игрока) и не сыграно 80% запланированных подач, все Прогнозы на такой овер (или подачу) подлежат отмене, за исключением Прогнозов, исходы которых определены.

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

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

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

В случае если бэтсмена нет в числе стартовых 11 игроков, Прогнозы подлежат отмене. Прогнозы на выбранных, но не отбивших или не вышедших на поле игроков окажутся неверными.

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

Прогнозы на лучших бэтсменов в тестовых матчах применяются только к первому иннингсу каждой команды и подлежат отмене, если было сыграно менее 50 оверов хотя бы у одной команды, за исключением случаев, когда исходы Прогнозов уже определены.

14.10.17. Прогноз «Команда лучшего бэтсмена». При определении команды лучшего бэтсмена учитывается игрок, совершивший наибольшее количество ранов. Раны, набранные в суперовере, не учитываются. В случае если бэтсмены из разных команд совершили одинаковое максимальное количество ранов и Прогноз «Ничья» не предлагался, то расчет Прогнозов производится в соответствии с пунктом 5.5 настоящих Правил.

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

В случае если бэтсмена нет в числе стартовых 11 игроков, Прогнозы подлежат отмене. Прогнозы на выбранных, но не отбивших или не вышедших на поле игроков окажутся неверными.

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

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

14.10.18. Альтернативные исходы. В данных Прогнозах используется точная система определения исхода по шкале очков:

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

Прогнозы на неучаствующего игрока рассчитываются с коэффициентом 1.00.

В матчах One Day обе команды должны провести более 40 оверов, в противном случае Прогнозы подлежат отмене, кроме Прогнозов, результаты которых определены.

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

Начисление очков:

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

При отбитии мяча бэтсменом в зоны:

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

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

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

Физическая помеха бэтсмену – 5 очков бэтсмену.

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

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

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

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

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

Cyber Indian League 22

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

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

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

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

14.10.19. Расчет Прогнозов

Победитель в матче определяется с учетом суперовера.

«Овер» – расчет производится по количеству ранов, набранных командами. Если указанный овер не был завершен и не сыграно 80% запланированных подач, Прогнозы рассчитываются с коэффициентом 1.00, если их исходы не определены.

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

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

«Будет суперовер», «Победитель в суперовере» – в случае если суперовера не было, Прогнозы окажутся неверными.

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

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

14.12.1. Прогнозы на половину матча. В случае если половина матча не доиграна, то Прогнозы на такой матч подлежат расчету с коэффициентом 1.00, кроме Прогнозов, исходы которых уже определены. Дополнительное время не учитывается.

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

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

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

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

15. ЧЕМПИОНАТЫ МИРА И ЕВРОПЫ ПО ФУТБОЛУ И ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ

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

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

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

15.1.3. Если по подпунктам 15.1.1 и 15.1.2 настоящих Правил – равенство, то преимущество получает тот, у кого будет меньшее количество проведенных на поле минут.

15.2. Лучший ассистент. Лучшим ассистентом считается игрок, который отдал больше всех голевых передач в основное и дополнительное время. Критерии определения лучшего ассистента турнира или сборной при равенстве голевых передач:

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

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

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

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

Расчет данного Прогноза производится по следующим критериям (в порядке убывания значимости критерия для расчета):

- а) стадия чемпионата, на которой команда выбыла.
- б) место команды в группе.
- в) забитые командой мячи

В случае равенства данных критериев между сравниваемыми командами Прогнозы, принятые на команды, рассчитываются с коэффициентом 1.00.

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

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

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

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

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

15.8. Для целей расчета Прогнозов на события Олимпийских игр у спортсменов с российским и белорусским гражданством, допущенных к участию в нейтральном статусе (AIN), в качестве стран указываются Россия и Беларусь соответственно.