

**Правила азартных игр
букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «БЕТ.РУ»**

1. Общие положения.

- 1.1. Общество с ограниченной ответственностью «БЕТ.РУ» (сокращенное наименование – ООО «БЕТ.РУ»), далее по тексту — Букмекерская контора — организатор азартных игр в букмекерских конторах в Российской Федерации, адрес место нахождения: 123290, г. Москва, 2-я Магистральная ул., д. 3, стр. 1, эт. 1, комн. 23, ОГРН 1117746115486, ИНН 7743808721, веб-сайт для приема интерактивных ставок: GGBET.RU.
- 1.2. ООО «БЕТ.РУ» действующий член Саморегулируемой организации «Ассоциация букмекерских контор» - bookmakersro.ru (ОГРН 114160000959).
- 1.3. Настоящие Правила азартных игр букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «БЕТ.РУ» (далее по тексту – Правила), установлены в соответствии с ч.2 ст.8 Федерального закона «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» №244-ФЗ от 29.12.2006 и гражданским законодательством Российской Федерации и являются обязательными для исполнения участниками азартных игр букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «БЕТ.РУ».
- 1.4. Прежде, чем зарегистрироваться и совершать интерактивные ставки, на сайте GGBET.RU, Клиент проходит процедуру идентификации. Также Клиент предоставляет согласие на обработку его персональных данных, с предоставлением согласия на последующую их передачу в электронном виде, в т.ч. при авторизации, верификации, заключении пари и любых иных действий на сайте GGBET.RU (личном кабинете).
- 1.5. Прежде, чем зарегистрироваться и совершать интерактивные ставки, на сайте GGBET.RU, Клиент обязан удостовериться в том, что соблюдает законы той страны, в юрисдикции которой он находится в качестве резидента, а также законы той страны, в которой он находится при размещении интерактивной ставки, если последняя не совпадает с первой. Если азартные игры с помощью интернета запрещены в стране, в которой он находится, то ему не разрешено открывать игровой счет на веб-сайте Букмекерской конторы и использовать его для совершения интерактивных ставок. Если станет известно, что по ошибке было разрешено открыть игровой счет участнику азартных игр из одной из таких стран, о которых говорится выше, то Букмекерская контора оставляет за собой право закрыть его немедленно и аннулировать все совершенные интерактивные ставки.
- 1.6. Букмекерская контора оставляет за собой право запрещать регистрацию и/или совершение интерактивных ставок из других стран или юрисдикций, если посчитает это необходимым.
- 1.7. Букмекерская компания оставляет за собой право отказать в приеме интерактивных ставок любому лицу без объяснения причин.
- 1.8. Участник азартных игр несет ответственность за достоверность информации, предоставленной при идентификации и регистрации, а также за актуальность такой информации. Букмекерская контора оставляет за собой право приостановить или закрыть счет участника азартных игр, отменить ставки полностью или частично, если предоставлены неверные данные. Данные предоставленные участником азартных игр при регистрации личного кабинета, являются данными предоставленными для идентификации.
- 1.9. Действия участника азартных игр на веб-сайте GGBET.RU, совершённые с использованием его данных, считаются совершёнными им самим. Участник азартных игр несёт ответственность за сохранность логина и пароля от личного кабинета в целях исключения возможности использования их третьими лицами. Если пароль стал известен третьим лицам, участник азартных игр обязан самостоятельно изменить пароль. Участник азартных игр несет всю полноту ответственности за сохранение своих авторизационных данных в тайне. Участнику азартных игр запрещается сообщать данные третьим лицам, в том числе родственникам, знакомым.
- 1.10. Участнику азартных игр запрещается предоставлять третьим лицам доступ к своему личному кабинету, позволять совершать в личном кабинете любые действия, операции (давать

распоряжения и т.д.). В случае использования третьими лицами авторизационных данных личного кабинета участника азартных игр, а также при повторной регистрации клиента, в том числе с использованием другого логина, Букмекерская компания оставляет за собой право отказать в предоставлении услуги без возврата интерактивной ставки или выигрыша по пари.

- 1.11. Участнику азартных игр запрещается переводить денежные средства с использованием не принадлежащих ему средств платежа.
- 1.12. Все телефонные разговоры со службой поддержки Букмекерской конторы записываются, обеспечивая конфиденциальность участника азартных игр, с целью помощи в разбирательстве с запросами, а также для того, чтобы поддерживать высокие стандарты в обслуживании участников азартных игр. Букмекерская контора оставляет за собой право хранить записи таких разговоров.
- 1.13. Настоящие Правила вступают в силу с момента утверждения руководством Букмекерской конторы. Регистрируя личный кабинет на сайте GGBET.RU, участник азартной игры подтверждает свое согласие с настоящими Правилами.

2. Основные понятия.

Для целей настоящих Правил используются следующие понятия:

- 2.1. Пари – азартная игра, при которой исход основанного на риске соглашения о выигрыше, заключаемого участником пари с организатором азартной игры, зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет.
- 2.2. Организатор азартной игры/Букмекерская контора – общество с ограниченной ответственностью «БЕТ.РУ», осуществляющее деятельность по организации и проведению азартных игр в букмекерской конторе и на веб-сайте GGBET.RU.
- 2.3. Участник азартной игры - физическое лицо, достигшее возраста восемнадцати лет, принимающее участие в пари и заключающее основанное на риске соглашение о выигрыше с организатором азартной игры.
- 2.4. Ставка – денежные средства (обменные знаки), передаваемые участником азартной игры организатору азартной игры и служащие условием участия в пари, в соответствии с настоящими Правилами.
- 2.5. Интерактивная ставка - денежные средства, в том числе электронные денежные средства, передаваемые с использованием электронных средств платежа центром учёта переводов интерактивных ставок (ЦУПИС) организатору азартной игры по поручению участника азартных игр и служащие условием участия в пари в соответствии с настоящими Правилами. Положения настоящих Правил, применяемые в отношении ставок, распространяют свое действие на интерактивные ставки, если иное не предусмотрено настоящими Правилами.
- 2.6. Центр учёта переводов интерактивных ставок КИВИ Банк (АО) (ЦУПИС) – кредитная организация, осуществляющая деятельность по приёму от участника азартных игр денежных средств, в том числе электронных денежных средств, учёту и переводу таких средств организатору азартных игр. Участник азартных игр может ознакомиться с правилами организации деятельности, офертой центра учета переводов интерактивных ставок КИВИ Банк (АО) на странице КИВИ Банка (АО) в сети интернет <https://static.qiwi.com/ru/doc/oferta lk.pdf>.
- 2.7. Линия – перечень событий с предложенными организатором азартной игры минимальными и максимальными размерами ставок, коэффициентами выигрыша на исходы событий и иными условиями для заключения пари. Линия входит в состав букмекерской программы, являющейся неотъемлемой частью программно-аппаратного комплекса для организации и проведения азартных игр в букмекерских конторах и на веб-сайте организатора азартной игры. Участник азартных игр самостоятельно определяет события, на которые заключается пари.
- 2.8. Выигрыш - денежные средства, подлежащие выплате участнику пари при наступлении результата пари, предусмотренного настоящими правилами и условиями линии, равные произведению коэффициента выигрыша на размер ставки.
- 2.9. Исход – результат события, указанного в линии.
- 2.10. Коэффициент выигрыша – абсолютная величина, указанная на каждый исход в линии, служащая для расчета выигрыша участника пари при наступлении результата пари.
- 2.11. Талон - документ, подтверждающий заключение пари между организатором азартной игры и участником пари, содержащий следующие условия заключенного пари: вид пари; перечень событий, на исход которых заключается пари; размер ставки; коэффициент выигрыша; ориентировочные дата и время начала события; дату и время принятия ставки. В Талоне также может указываться дополнительная информация, связанная с заключенным пари, в том числе,

название линии и ставка по данной линии. Дата и время начала события, указанные в Талоне, носят информативный характер. При заключении пари документ, подтверждающий заключение пари между организатором азартной игры и участником азартной игры, может именоваться Талоном или иметь другое название.

- 2.12. Обменные знаки игорного заведения – обменные знаки, предусмотренные к обращению Организатором азартных игр.
- 2.13. Карта участника азартных игр (Карта клента) – интерактивная (накопительная) карта участника азартных игр, сведения о которой находятся в Личном кабинете, содержащая номер, соответствующий номеру лицевого счета участника азартных игр, на которой хранится информация, в том числе, о текущем количестве бонусов. Накопительная карта может быть распечатана участником азартных игр с официального сайта организатора азартных игр.
- 2.14. Лайв (live), пари лайв - пари, заключенное организатором азартной игры с участником азартных игр, на событие, происходящие в момент приема ставки.
- 2.15. Пункт приема ставок букмекерской конторы - территориально обособленная часть игорного заведения, в которой организатор азартной игры заключает пари с участниками азартных игр и осуществляет представление информации о принятых ставках, выплаченных и невыплаченных выигрышах в процессинговый центр букмекерской конторы/процессинговый центр интерактивных ставок букмекерской конторы.
- 2.16. Игорное заведение - здание, строение, сооружение (единая обособленная часть здания, строения, сооружения), в которых осуществляется исключительно деятельность по организации и проведению азартных игр и оказанию сопутствующих азартным играм услуг.
- 2.17. Персональные данные — фамилия, имя, отчество; дата рождения; данные документа, удостоверяющего личность (вид, серия, номер, дата выдачи, наименование органа, выдавшего документ, код подразделения органа, выдавшего документ); адрес места жительства в РФ (в соответствии с паспортными данными) с указанием района, города, населенного пункта, улицы, дома, корпуса, номера квартиры; для иностранных граждан – адрес в стране проживания; дата приема ставки; размер ставки; наименование официального спортивного соревнования и дата его проведения; размер выигрыша; дата выплаты выигрыша.
- 2.18. Личный кабинет - индивидуальный раздел участника азартных игр на официальном сайте организатора азартных игр, с информацией о балансе лицевого счета, количеством бонусов, операций.
- 2.19. Идентификация участника азартной игры – совокупность мероприятий по установлению сведений об участнике азартной игры, по подтверждению достоверности этих сведений с использованием документов, удостоверяющих личность.
- 2.20. Процессинговый центр интерактивных ставок букмекерской конторы (далее – Процессинговый центр) - часть игорного заведения, в которой организатор азартных игр проводит учет и обработку ставок, принятых от участников данного вида азартных игр, заключает пари с участниками данного вида азартных игр при приеме интерактивных ставок и проводит учет и обработку принятых интерактивных ставок на основе информации, полученной от центра учета переводов интерактивных ставок букмекерской конторы, фиксирует результаты азартных игр, рассчитывает суммы подлежащих выплате выигрышей, осуществляет представление информации о принятых ставках, интерактивных ставках и о рассчитанных выигрышах в пункты приема ставок букмекерской конторы и в центр учета переводов интерактивных ставок букмекерских контор.

3. Условия приема ставок.

- 3.1. Организатор азартных игр принимает ставки в соответствии с настоящими Правилами.
- 3.2. Букмекерская контора сохраняет за собой право обновлять текст правил и в любое время добавлять новые правила. При этом новые правила или новая редакция правил вступают в силу и будут применяться сразу же после их опубликования на сайте. Обновленные правила регламентируют все ставки (интерактивные ставки), пари, совершенные после их опубликования. Размещая ставку (интерактивную ставку), заключая пари, Вы соглашаетесь с обновленными правилами.
- 3.3. Ставки имеет право делать физическое лицо, достигшие возраста восемнадцати лет предоставившее удостоверение личности, давшее согласие на обработку персональных данных по форме организатора азартных игр.
- 3.4. Заключая пари (совершая ставку, интерактивную ставку) участник азартных игр подтверждает, что он достиг восемнадцатилетнего возраста, обладает соответствующей правоспособностью и дееспособностью, не является иностранным публичным должностным лицом, должностным лицом публичных международных организаций, а также лицом, замещающим (занимающим)

государственные должности Российской Федерации, должности членов Совета директоров Центрального банка Российской Федерации, должности федеральной государственной службы, назначение на которые и освобождение от которых осуществляются Президентом Российской Федерации или Правительством Российской Федерации, должности в Центральном банке Российской Федерации, государственных корпорациях и иных организациях, созданных Российской Федерацией на основании федеральных законов, включенные в перечни должностей, определяемые Президентом Российской Федерации.

- 3.5. Участник азартных игр при осуществлении ставки, подтверждает, что не знает исхода события, на которое заключается пари (совершается ставка). При сокрытии физическим лицом от организатора азартной игры информации либо введение его в заблуждение, равно в иных случаях, при которых физическим лицом в нарушение настоящих Правил получена возможность стать участником азартных игр, риск неблагоприятных последствий (признание пари недействительным, проигрышным, возмещение убытков организатором азартной игры) полностью возлагается на данное физическое лицо.
- 3.6. Ставки принимаются организатором азартной игры. От организатора азартной игры непосредственно прием ставок осуществляют должностные лица организатора азартной игры – кассир обособленного подразделения и/или директор обособленного подразделения. Кассир обособленного подразделения и/или директор обособленного подразделения осуществляют прием ставок в соответствии с настоящими правилами, правилам посещения игорного заведения букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «БЕТ.РУ», должностными инструкциями кассира обособленного подразделения и директора обособленного подразделения соответственно. Директор обособленного подразделения и кассир обособленного подразделения несут полную материальную, административную ответственность за несоблюдение требований, содержащихся в настоящих правилах, правилах посещения игорного заведения букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «БЕТ.РУ», должностных инструкциях кассира обособленного подразделения и директора обособленного подразделения соответственно, а также положения о порядке ведения кассовых операций обособленными подразделениями общества с ограниченной ответственностью «БЕТ.РУ», применение контрольно-кассовой технике при осуществлении денежных расчетов за оказание услуг по организации и проведению азартных игр.
- 3.7. Пари считается действительным с момента его регистрации в соответствии с условиями, определенными настоящими Правилами. После того, как участник пари нажмет на «Заключить пари», и появится окно с соответствующим уведомлением, пари считается заключенным. Если в процессе заключения пари система выдала любую ошибку или иное уведомление, необходимо повторить попытку снова.
- 3.8. Для удобства участников азартных игр Букмекерская контора предоставляет возможность заключать пари в один клик (однократное нажатие одной кнопки), при этом Букмекерская контора не несет ответственности за возможные убытки, причиненные вследствие любого использования этой функции, преднамеренного или случайного.
- 3.9. В случае потери связи с веб-сайтом Букмекерской конторы во время размещения ставки участнику пари рекомендуется связаться со службой поддержки, чтобы проверить, было ли зарегистрировано пари. После восстановления связи участник пари может проверить историю пари, чтобы посмотреть, какие именно пари были заключены до потери связи. Сбой связи при получении участником азартных игр подтверждения заключенного пари не является основанием для его отмены.
- 3.10. Букмекерская контора не принимает ставки по почте, факсу, телексу и тексту.
- 3.11. Все коэффициенты, размещенные на сайте, могут быть изменены в любое время. К любой конкретной ставке применяются коэффициенты на момент её размещения.
- 3.12. Букмекерская контора оставляет за собой право приостанавливать приём интерактивных ставок, заключение пари и выплату выигрышей на время проведения процедуры идентификации Клиента и процедуры верификации данных о Клиенте. В случае выявления факта использования третьими лицами учётных данных участника азартных игр, при повторной регистрации участника азартных игр, в том числе с использованием другого логина, Букмекерская контора оставляет за собой право отказать участнику азартных игр в приёме интерактивных ставок, заключении пари и выплате выигрышей.
- 3.13. Организатор азартной игры имеет право не принимать ставки, в случаях, предусмотренных действующим законодательством РФ, настоящими Правилами, правилами посещения игорного заведения букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «БЕТ.РУ», а также на свое усмотрение, без объяснения причин такого решения.

- 3.14. Организатор азартных игр сохраняет за собой право объявлять пари недействительными и осуществлять по ним выплату как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00», или приостановить выплаты до завершения разбирательств, в том числе в судебных органах, в следующих случаях:
- при подозрении на обман или попытку обмана со стороны участника азартных игр;
 - при нарушении участником азартных игр настоящих Правил;
 - при нарушении участником азартных игр правил посещения игорного заведения букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «БЕТ.РУ»;
 - при отступлении от настоящих Правил в процессе приема ставок;
 - при наличии других обстоятельств, подтверждающих некорректность и (или) недействительность заключенных пари.
- 3.15. Букмекерская контора оставляет за собой право закрыть личный кабинет и аннулировать все совершенные в нем интерактивные ставки, пари, а также обратиться в правоохранительные органы, если компанией будет установлено, что:
- участник азартной игры в момент заключения пари обладал информацией о результате события;
 - участник азартной игры регулярно заключал пари на события, исходы которых уже были определены на момент заключения пари;
 - участник азартной игры имел возможность оказать влияние на результат события, являясь непосредственным участником матча (спортсмены, судьи, тренеры и т.д.) или лицом, действующим по их поручению;
 - ставки сделаны группой участник азартной игры, действующих согласованно (синдикатом), с целью превысить установленные компанией ограничения;
 - при заключении пари использовались одни и те же исходы с одним и тем же коэффициентом (или зависимые исходы, например: победа команды, победа команды или ничья, фора команды и т.д.) от одних и тех же участников азартных игр;
 - один участник азартной игры имеет несколько личных кабинетов (многократная регистрация);
 - были использованы любые технических и программные средства, использующие алгоритмы автоматического принятия решений, а также программы и скрипты, выполняющие авто заполнение форм и автоматическую отправку запросов, включая «боты» и т.п.;
 - были использованы любые нечестные способы получения информации или обхода ограничений, установленных компанией;
 - участник азартных игр совершал в отношении Букмекерской конторы действия, имеющие признаки мошенничества;
 - существуют причины полагать, что личный кабинет не используется для совершения ставок и другой деятельности, связанной с участием в пари;
 - была допущена ошибка персонала Букмекерской конторы, программные или аппаратные ошибки и сбои в процессе приема ставок и заключения пари (очевидные опечатки в предлагаемом перечне событий, несоответствие коэффициентов по ставке коэффициентам в линии и т.д.);
 - событие носит договорной характер.
- Букмекерская контора не обязана доказывать виновность участников азартных игр в перечисленных обстоятельствах/ситуациях, совершивших указанные противоправные деяния/действия и (или) подозреваемых в них, путем судебных разбирательств и (или) при привлечении уполномоченных правоохранительных органов.
- 3.16. В некоторых случаях коэффициенты на победителя указываются не по всем присутствующим выборам. Участник азартных игр может послать письмо электронной почтой или позвонить в службу поддержки с просьбой о добавлении выбора к рынку. Однако при расчётах будут учитываться все выборы, независимо от того, отображены они или нет, за исключением тех случаев, когда по определённому рынку специально оговорено «Считаются только указанные выборы».
- 3.17. Ставка, интерактивная ставка, принятая организатором азартной игры у участника азартных игр, подтверждает, что участник азартных игр знаком с настоящими Правилами и правилами линии, с ними согласен и заключил пари на условиях настоящих Правил и условий линии.
- 3.18. При заключении пари участник азартных игр самостоятельно определяет линию, вид пари, события, предполагаемый исход событий, размер ставки.

- 3.19. Информация о заключенных пари участником азартных игр с организатором азартной игры хранится в Процессинговом центре организатора азартной игры и может подтверждаться талоном или иным документом по запросу участника азартных игр.
- 3.20. Моментом заключения пари является время принятия организатором азартной игры ставки у участника азартных игр.
- 3.21. После заключения пари участник азартных игр не может отказаться от участия в пари либо требовать изменения его условий.
- 3.22. Участнику азартных игр запрещается совершать ставки на один и тот же исход события, либо на комбинацию одного и того же исхода события, лично или через третьих лиц, а равно то же самое в одном или разных пунктах приема ставок организатора азартной игры, при котором сумма сделанных ставок превышает максимальное значение ставки, установленной для одного исхода события на которое заключено пари. В случае принятия таких ставок организатор азартной игры оставляет за собой право провести расследование, предметом которого будет являться выявления факта обмана организатора азартной игры, а также оставляет за собой право, в случае выявления обмана, признать пари недействительным и произвести по ним выплату как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00».
- 3.23. Условия линии могут изменяться организатором азартной игры после любой ставки, при этом условия ранее заключенных пари остаются неизменными, ставки возврату не подлежат.
- 3.24. Дата и время события, указываемые в линии, носят информативный характер и обозначают предельный срок для размещения ставок, который может совпадать с датой и временем начала события.
- 3.25. Пари считаются действительными, если они совершены до предельного срока размещения ставок, за исключением пари лайв. Пари считаются недействительными (в этих случаях выплата по ним производится как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00»), если они в любом случае заключены после фактического начала событий. Исключением из данного правила является пари лайв.
- 3.26. Организатор азартной игры не несет ответственности за несоответствие даты и времени, указанные в линии, фактическим дате и времени начала события. Фактические дата и время начала события определяются на основании сообщений организации, ответственной за проведение данного события, а также Интернет-ресурсов, которые обозначены Букмекерской конторой в качестве источников информации.
- 3.27. Организатор азартной игры не несет ответственности за правильность, полноту или своевременность предоставляемой информации от используемых источников.
- 3.28. Букмекерская контора не несёт ответственности и не принимает претензии относительно корректности перевода названий команд, фамилий игроков, мест проведения соревнований с иностранных языков. Вся информация, приведённая в названии турнира, носит вспомогательный характер. Возможные ошибки этой информации не являются основанием для возврата сумм ставок. Неточность в переводе не является основанием для признания пари недействительными и выплате по ним как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00».
- 3.29. В командных соревнованиях употребляются понятия «хозяева» (принимающие команды) и «гости» (гостевые команды), за исключением следующих случаев:
- турниры проводятся в одном городе (в международных соревнованиях — в одной стране);
 - событие является финалом какого-либо кубкового соревнования и состоит из одного матча (встречи);
 - соревнование проводится на нейтральном поле.
- 3.30. В линии участники соревнований - хозяева стоят на 1-м месте (обозначаются символом «1»), участники соревнований - гости стоят на 2-м месте (обозначаются символом «2»). В остальных случаях нумерация участников соревнований в линии условная, данные о месте проведения носят информативный характер.
- 3.31. В случае изменения формата проводимого соревнования относительно первоначального регламента все пари на него считаются недействительными, и выплата по ним осуществляется как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00».

4. Ограничения при заключении пари.

- 4.1. Заключенное пари, а равно совершенная ставка, интерактивная ставка означают согласие участника азартных игр, в том числе с установленными ограничениями в отношении

минимального/максимального размера ставки, интерактивной ставки и максимального размера выигрыша.

- 4.2. Букмекерская контора оставляет за собой право отказать в приёме пари или какой-либо его части без объяснения причин.
- 4.3. Запрещается заключать повторные пари на исходы событий, разные по названию, но одинаковые по условиям их проигрыша или выигрыша. Не допускаются одновременно заключенные пари, а также пари, позволяющие обойти существующие максимальные суммы пари или выигрыши, на один и тот же исход от группы лиц или от конкретного участника азартных игр. Букмекерская контора имеет право объявить такие пари недействительными, даже после того, как станет известен официальный результат соревнований.
- 4.4. Букмекерская контора вправе предложить «ВИП-ставку» (Супербет) конкретному участнику азартных игр — заключить пари по своему усмотрению на сумму, превышающую текущую максимальную сумму пари на выбранный исход или исходы.
- 4.5. Минимальная и максимальная сумма ставки на событие зависит от вида события и определяется организатором азартной игры. Размер минимальной и максимальной суммы ставки подлежит изменению организатором азартной игры в одностороннем порядке.
- 4.6. Максимальный размер выигрыша на одно пари составляет 1 000 000 (один миллион) рублей, если иное не установлено организатором азартной игры.
- 4.7. Максимальная сумма ставки на событие указывается в текущей линии и зависит от вида спорта и события, определяется Организатором азартной игры конкретно как на каждое событие, так и на каждый вид ставки и подлежит изменениям без предварительных уведомлений любого характера. Организатор азартной игры оставляет за собой право ограничивать максимальную и минимальную сумму ставки на отдельные события, прием повторных ставок на один и тот же исход, либо на фактически одинаковую комбинацию исходов от участника азартной игры, а также на введение и снятие ограничений любого характера для участника азартной игры и/или нескольких участников азартной игры без дополнительного уведомления и какого-либо объяснения причин таких ограничений.
- 4.8. Организатор азартной игры устанавливает минимальный размер ставки и максимальный размер выигрыша, в том числе для каждого обособленного подразделения, в котором размещен пункт приема ставок, на основании приказа, который доводится до сведения посетителей пункта приема ставок в доступном для посетителей в пункте приема ставок месте.
- 4.9. Если сумма ставки превышает установленное Букмекерской конторой ограничение, то в момент ее размещения на веб-сайте GGBET.RU появляется сообщение о максимально допустимой сумме на данный выбор.
- 4.10. Все ограничения, указанные в настоящих правилах, могут быть изменены в любой момент организатором азартной игры, как по соревнованиям, так и индивидуально для каждого участника азартных игр. Расчет по ставкам, принятым до внесения таких изменений, производится на действовавших в момент заключения пари условиях. Если в экспресс входят несколько событий с различными ограничениями на максимальную ставку, то размер максимальной ставки на такой экспресс устанавливается равным наименьшему из максимальных ставок на события, входящих в экспресс.

5. Акции и бонусы.

- 5.1. Букмекерская контора оставляет за собой право в любой момент приостанавливать проведение акций без предварительного информирования участника азартных игр.
- 5.2. Букмекерская контора оставляет за собой право в любой момент исключать участника азартных игр из участия в акциях, с аннулированием всех начисленных по акциям, кампаниям, программам лояльности бонусов, денежных средств и иных выплат.
- 5.3. В случае участия участника азартных игр в акциях, Букмекерская контора оставляет за собой право производить выплату только по одной акции.
- 5.4. Организатор азартной игры не несет ответственности за правильность, полноту или своевременность информации, предоставляемой от используемых источников.
- 5.5. При начислении выигрыша участник пари обязан проверить правильность начисленного выигрыша, а в случае несогласия по начисленному выигрышу уведомить Букмекерскую контору об этом, указав в обращении реквизиты своего Талона, дату, время, событие, сумму, выбранный исход события, коэффициент, а также причины несогласия с начисленным выигрышем.

6. Выплаты выигрышей.

- 6.1. По усмотрению Букмекерской конторы заявка участника азартных игр на выплату выигрыша рассматривается в режиме реального времени, но не более 30 (тридцати) рабочих дней, при условии отсутствия препятствующих ее рассмотрению причин.
- 6.2. Для выплаты выигрыша участник азартных игр направляет заявку Букмекерской конторе.
- 6.3. Букмекерская контора не несет ответственности за деятельность ЦУПИС, операторов по переводу денежных средств, в том числе операторов электронных денежных средств, банковских платежных агентов (субагентов), операторов платежных систем, операторов услуг платежной инфраструктуры. Букмекерская контора не несет ответственности за задержки перечислений, выплат и переводов, произошедших не по вине Букмекерской конторы.
- 6.4. Организатор азартной игры объявляет результаты событий на основании официальных протоколов или других достоверных источников информации непосредственно после завершения события.
- 6.5. Если событие не состоялось либо было прервано, организатор азартной игры имеет право:
 - объявить об отложении начала события, но не более чем на 72 часа со времени, указанного в талоне;
 - объявить о прекращении обязательств по заключенному пари и осуществить выплату по нему как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00».В случае переноса командного соревнования на поле команды-соперницы (в международных соревнованиях только при переносе матча в другую страну) данное событие из экспрессов исключается, обязательства по заключенным на это событие одиночным пари прекращаются, выплата по ним производится как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00». В случае участия в командных соревнованиях команд из одного города заключенные пари являются действительными независимо от изменения места проведения соревнования. В случае переноса командных соревнований на нейтральное поле пари сохраняются.
- 6.6. В случаях:
 - совершения работниками организатора азартной игры ошибок и опечаток при формировании сведений и отражении некорректных сведений в линии, в том числе обнаруженных после завершения события;
 - возникновения программных сбоев и других случаях отражения некорректных сведений в линии;
 - выявления недобросовестных действий со стороны участников азартных игр и работников организатора азартной игры, связанных с нарушением настоящих Правил, организатор азартной игры в одностороннем порядке объявляет пари, заключенные при таких условиях, недействительными и производит выплату по ним как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00».
- 6.7. Организатор азартной игры всегда объявляет пари недействительными и производит выплату по ним как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00» в следующих случаях:
 - при пропуске дробного разделителя (например, вместо «1,11» отображается в линии «111») или смещении разряда (например, вместо «1,11» отображается в линии «11,1») в результате неправильного ввода;
 - отображаемое в линии и (или) пари значение тотала заведомо меньше текущего результата (например, при счете 2:0 в линии отображается тотал «1,5»).
- 6.8. При наступлении результата пари, исход которого был предсказан участником азартных игр, участник азартных игр считается выигравшем пари. При требовании участника азартных игр организатор азартной игры выплачивает выигрыш при предъявлении документа, удостоверяющего личность, и обмене обменных знаков на денежные средства.
- 6.9. Обменный знак и/или талон, предъявленные в кассу пункта приема ставок организатора азартной игры действительны, если в них читается вся информация, в том числе, электронная. В противном случае обменный знак и/или талон к уплате выигрышей не принимается, претензии в связи с этим не рассматриваются. Талон предъявленный в кассу пункта приема ставок организатора азартных игр действителен, если он идентичен сведениям, содержащимся у организатора азартной игры.
- 6.10. Организатор азартной игры оставляет за собой право приостановить выплату выигрыша по обменному знаку и/или талону для проведения экспертизы их подлинности на срок до 6 (шести) месяцев.
- 6.11. В случае выявления факта фальсификации обменного знака, талона выигрыш не выплачивается.
- 6.12. Участник азартных игр предъявляет обменный знак и/или талон и получает выигрыш в том пункте приема ставок организатора азартной игры, в котором делал ставку.

- 6.13. В случае закрытия пункта приема ставок организатора азартной игры, в котором производилась ставка, участник азартных игр может получить выигрыш в другом пункте приема ставок организатора азартной игры, указанного организатором азартной игры.
 - 6.14. Расчет выигрышей производится согласно первоначальному результату. Первоначальным считается результат, объявленный на основании официальных протоколов и других официальных источников информации непосредственно после завершения события. Если первоначальный результат позднее был изменен или отменен, перерасчет ставок не производится.
 - 6.15. В случае отсутствия в кассе пункта приема ставок организатора азартной игры необходимой суммы для выплаты выигрыша, работник организатора азартной игры возвращает обменный знак и/или талон участнику азартных игр. При этом работник организатора азартной игры согласовывает с участником пари дату выплаты выигрыша.
 - 6.16. Выплата выигрышей организатором азартной игры без наличия обменного знака и/или талона не производится.
 - 6.17. В случае утери обменного знака и/или талона, выплаты не производятся.
 - 6.18. По проигранным пари выплаты не производятся.
 - 6.19. При получении выигрыша участник азартных игр обязан проверить правильность полученной суммы, не отходя от кассы пункта приема ставок организатора азартной игры. Если участник азартных игр получил сумму и отошел от кассы пункта приема ставок организатора азартной игры, это означает, что расчет был произведен правильно и, в дальнейшем, никакие претензии по выплате выигрышей не рассматриваются.
 - 6.20. Участник азартных игр имеет право обратиться к организатору азартной игры по вопросу получения выигрыша в течение 15 (пятнадцати) календарных дней со дня совершения последнего события, указанного в талоне.
 - 6.21. Претензии участника азартных игр, не сумевшего по независящим от организатора азартной игры причинам в течение 15 (пятнадцати) календарных дней со дня совершения последнего события, указанного в талоне, получить выигрыш или осуществить возврат не сыгравших ставок посредством выплаты в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равному «1,00», не принимаются.
 - 6.22. Выплаты выигрышей могут производиться организатором азартной игры в течение 6 (шести) месяцев со дня окончания последнего события, указанного в талоне, предъявленного участником азартных игр для получения выигрыша.
 - 6.23. Обмен обменных знаков на денежные средства может производиться организатором азартной игры в течение 6 (шести) месяцев со дня обращения участника азартных игр к организатору азартной игры по вопросу такого обмена.
 - 6.24. Выплата выигрыша через веб-сайт организатора азартных игр запрашивается самостоятельно участником азартной игры в соответствующем разделе веб-сайта.
 - 6.25. Выигрыш на веб-сайте организатора азартных игр определяется как разница между суммой выигрышей и денежными средствами, зачисленными на игровой счет. Выплата выигрышей участнику азартных игр осуществляется путем перевода денежных средств организатором азартных игр в центр учёта переводов интерактивных ставок (ЦУПИС) путём увеличения остатков электронных денежных средств участника азартных игр в ЦУПИС.
 - 6.26. Минимальная сумма к выплате указывается на веб-сайте.
 - 6.27. Запросы на выплату средств могут быть задержаны на время проверки на срок до 30 (тридцати) дней. Во время проверки организатор азартных игр оставляет за собой право запросить у участника азартных игр дополнительные документы, удостоверяющие личность и адрес проживания, такие как: цифровое фото альтернативного документа, удостоверяющего личность (например, заграничный паспорт и/или водительские права), цифровое фото, на котором участник азартных игр будет запечатлен с документом, удостоверяющим личность, цифровое фото квитанции на оплату коммунальных услуг и провести дополнительные мероприятия по подтверждению личности владельца счета, в том числе с использованием информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».
- При отказе (уклонении) участника азартной игры от прохождения дополнительной проверки личных данных, предоставлении чужих, поддельных (отредактированных при помощи различных программ и графических редакторов) документов, организатор азартных игр вправе принять решение об аннулировании всех ставок участника азартных игр, и об отказе в возврате всех средств, полученных недобросовестным путем. Решение, вынесенное организатором азартных игр, является окончательным.
- Перед выплатой выигрыша организатор азартных игр имеет право запросить у участника азартных игр идентификационный номер налогоплательщика (ИНН) и/или цифровую копию свидетельства о

постановке на учет в налоговом органе. В случае, если по каким-то причинам участник азартных игр не может предоставить ИНН и/или свидетельство о постановке на учет в налоговом органе, организатор азартных игр оставляет за собой право не производить выплату выигрыша.

- 6.28. Перед выплатой выигрыша организатор азартных игр оставляет за собой право потребовать от участника азартных игр использовать зачисленные на игровой счет средства в полном объеме для ставок на веб-сайте. В случае, если организатор азартных игр на свое усмотрение признает игровую активность (количество ставок и величину коэффициентов исходов ставок) недостаточной, организатор азартных игр оставляет за собой право на списание денежной комиссии от суммы зачисления в размере 5% в качестве возмещения убытков организатора азартной игры.

7. Виды пари.

- 7.1. Одиночное пари - пари на одно событие. Размер выигрыша по одиночным пари равен произведению суммы ставки на установленный для данного исхода события коэффициент выигрыша.
- 7.2. Экспресс – пари на одновременный прогноз нескольких независимых друг от друга событий. Экспресс считается выигранным участником азартных игр, если верно спрогнозированы все входящие в него события. Ошибка в прогнозе исхода хотя бы по одному событию означает проигрыш экспресса. Итоговый коэффициент выигрыша экспресса вычисляется как произведение коэффициентов выигрыша всех исходов, входящих в экспресс, с последующим округлением к ближайшему целому до 2-х знаков после запятой. Выплата выигрыша по экспрессу равна произведению итогового коэффициента выигрыша на размер ставки.
- 7.3. Система – комбинация экспрессов, представляющая собой полный перебор вариантов экспрессов одного размера из фиксированного набора исходов. Система характеризуется одинаковым размером ставки на каждый экспресс (вариант системы) и одинаковым количеством исходов в каждом экспрессе. При ставке на систему необходимо указывать общее количество исходов и размерность экспресса. Выигрыш по системе равен сумме выигрышей по экспрессам, входящим в систему.
- 7.4. Условная ставка – это цепочка из обычных ставок (одиночное пари, экспресс или система). Особенность этой ставки заключается в том, что оплачивается только первая (основная) часть ставки, а деньги на остальные (условные) ставки, берутся из выигрыша первой части ставки в данной цепочке. В условные ставки запрещается включать события из первой части ставки. Если вся основная часть проиграла, проиграли и все условные. Если по любым причинам выигрыша основной части ставки недостаточно для оплаты хотя бы одной условной ставки, все условные ставки исключаются из карточки (т.е. производится выплата выигрыша по основной ставке).

8. Основные виды исходов.

- 8.1. Победа первой команды – в линии обозначается «1».
- 8.2. Ничья - обозначается «X».
- 8.3. Победа второй команды - обозначается «2».
- 8.4. Победа первой команды или ничья (первая команда не проиграет) - обозначается «1X». Для выигрыша по совершенной ставке на такой исход необходимо, чтобы победила первая команда или произошла ничья. Победа первой команды или победа второй команды (ничьей не будет) - обозначается «12». Для выигрыша по совершенной ставке на такой исход необходимо, чтобы кто-то из соперников победил, т.е. чтобы не было ничьей.
- 8.5. Победа второй команды или ничья (вторая команда не проиграет) - обозначается «X2». Для выигрыша по сделанной ставке на такой исход необходимо, чтобы победила вторая команда или произошла ничья.
- 8.6. Победа участника соревнования с учетом форы. В линии, для наглядности, фора иногда дается совмещенной с коэффициентом выигрыша: «Ф1 К1». Фора – число, установленное организатором азартной игры, выраженное в голах (очках, сетах и т.п.), дающееся участнику азартных игр для уравнивания вероятности исхода предстоящего события. Фора со знаком «-» указывает разность голов (очков и т.п.), которую должна преодолеть команда (т.е. выиграть с большей разностью), чтобы участник азартных игр выиграл пари на победу этой команды. Фора со знаком «+» указывает разность голов (очков и т.п.) с которой команда может проиграть (т.е. проиграть с меньшей разностью), чтобы участник азартных игр выиграл пари на победу этой команды. Исход события с учетом форы определяется прибавлением форы к фактическому результату. Если полученный с

учетом форы результат в пользу выбранной команды (игрока, гонщика и т.п.), ставка считается выигранной. Если полученный с учетом форы результат – ничья, то коэффициент выигрыша по такому исходу будет равен «1,00». Если полученный с учетом форы результат матча в пользу противоположной команды - пари проиграно.

- 8.7. Тотал - общее количество голов (очков, геймов и т.д.), забитых (набранных, сыгранных и т.д.) командами (игроками и т.д.). Необходимо угадать общее количество голов, очков, геймов и т.д., забитых, набранных, сыгранных и т.д. командами (спортсменами). Для выигрыша необходимо угадать, будет забито/набрано/сыграно больше, или меньше данного в линии тотала, или ровно указанное количество. При определении индивидуального тотала учитываются только голы, забитые в ворота соперника. Если результат совпадёт с предложенным организатором азартной игры значением тотала, коэффициенты выигрышей по ставкам на «меньше» или «больше» считаются равными «1,00».
- 8.8. Счет матча. В этом пари необходимо угадать точный счет матча.
- 8.9. Тайм-Матч. В этом пари необходимо угадать одновременно исход первого тайма и всего матча. В линии для обозначения этих исходов используются начальные буквы: «П» - победа, «Х» - ничья; при этом на 1-м месте ставится исход 1-го тайма, а на 2-м - матча. Например, «П2-П1» означает победу 2-й команды («П2») в 1-м тайме и победу 1-й команды («П1») в матче.
- 8.10. Сравнение результативности таймов (периодов, четвертей, геймов, сетов, иннингов и т.д.). Необходимо угадать, какой из таймов/периодов/четвертей (и т.д.) матча окажется наиболее результативным, или в каких таймах/периодах/четвертях (и т.д.) будет одинаковая результативность.
- 8.11. События во временных отрезках. Пари на события во временных отрезках заключаются в пределах указанных минут, на основании официальных статистических данных. Временной отрезок с 1-ой по 20-ую минуту подразумевает промежуток времени с 00:00:01 по 00:20:00. Временной отрезок с 21-ой минуты (с 00:20:01 до фактического окончания матча) - это другой временной отрезок.
- 8.12. Результат участника. В пари на результат участника необходимо угадать, достигнет ли участник определенной стадии соревнования (например, 1/8, 1/4, ½ финала, и т.д.), или какое место займет участник в соревновании (группе, подгруппе и т.д.), или пройдет ли в следующий круг (раунд). Если выход участника в следующий круг (раунд) по любым причинам позднее отменен, отмена во внимание не принимается, и выплата будет производиться по результатам состоявшихся матчей. В пари на выход в следующий круг, когда участники встречаются несколько раз, в случае изменения очередности проведения игр на полях команд (участников), ставки сохраняют силу. Если один из матчей не состоялся или прерван, а также, если результат первого матча изменен, выход определяется по фактическому выходу команды (участника) в следующий раунд. Если ни один из матчей не состоялся – коэффициенты выигрыша на такие ставки принимаются равными «1,00». Если заявленный в соревновании участник по какой-либо причине (травма, отказ и т.п.) не может завершить соревнование (если оно на этот момент не приостановлено), ставки на результат этого участника считаются действительными - т.е. выигрывают, если результат достигнут, и проигрывают, когда результат не достигнут (если в линии не указано иное). Если заявленный в соревновании участник по какой-либо причине (травма, отказ и т.п.) не может принять участие в соревновании - коэффициенты выигрыша на такие ставки принимаются равными «1,00».
- 8.13. Волевая победа. В данном пари необходимо предсказать команду, которая первая поведет в счете, в сочетании с финальным результатом, который будет зафиксирован в основное время игры (включая компенсированное время), независимо от того, как часто после этого будет меняться лидер в ходе игры.
- 8.14. Выигрыш оставшейся части матча (тайма, периода и т.д.). Пари заключается на события по ходу матча. В данном пари предлагается предугадать исход противостояния команд за определенный промежуток времени, который начинается с момента размещения ставки и заканчивается с окончанием основного времени матча (тайма, периода и т.д.) без учета текущего счета на момент размещения ставки.
- 8.15. Проход. В линии может обозначаться как «Проход», «Выход» либо иное название. Пари считается выигранным участником азартных игр, если участник азартных игр предсказал проход команды в следующий раунд соревнований (турнира, кубка и т.п.). Проход участника определяется по результатам всех состоявшихся матчей.
- 8.16. Азиатский гандикап – ставка с форой на результат, представленная в виде усредненного коэффициента, которая повышает шансы игрока на выигрыш в случае угадывания точного счета по итогам соревнования. К примеру, коэффициент +1,25 представляет собой среднее значение между

форами в +1 и +1,5, таким образом, сумма ставки разбивается на две равные части и играет по двум форам, если таковым будет результат матча – в таком случае выигрыш обеих ставок суммируется.

- 8.17. Азиатский тотал – это вид ставок на тотал, в которой предлагается определить, больше или меньше указанного в линии результата будет общее количество забитых голов или набранных очков. Применяемая система расчета позволяет с меньшим риском делать ставки, которые, по сути, разбиваются на две части и играют с двумя возможными вариантами исходов события. Так, тотал больше 1,25, с коэффициентом 2,2., разбивается на два близлежащих тотала больше 1 и больше 1,5, это позволяет рассчитывать на возврат половины ставки в случае. Если вторая половина проиграла (в данном случае – если итоговый счет составил 0:1 или 1:0). Ставка учитывает основное время игры, если не предусмотрено иное.
- 8.18. Иные виды пари, предусмотренные организатором азартной игры.

9. Особенности линий.

- 9.1. Правила азартной игры по отдельным информационным линиям, предоставляемым организатором азартной игры, могут отличаться от правил приведенных в основном разделе правил и содержаться в соответствующих приложениях к настоящим правилам или в отдельных положениях.

10. Особенности пари по видам спорта.

10.1. Футбол.

- 10.1.1. Ставки на все футбольные матчи принимаются на основное время, включая добавленное арбитром к каждому тайму время. Добавленное арбитром к 1-му тайму время обозначается на официальных источниках 45'+X' (где X — количество добавленных минут) и считается организатором азартной игры 45-й минутой матча. Добавленное арбитром ко 2-му тайму время обозначается на официальных источниках 90'+X' (где X - количество добавленных минут) и считается организатором азартной игры 90-й минутой матча. Забитые мячи, замены игроков и другие события игры, зафиксированные в добавленное арбитром время, считаются совершенными в основное время. Для соревнований, в которых при завершении основного времени матча вничью регламентом предусмотрено проведение дополнительных таймов и/или серии послематчевых пенальти, в линии организатора азартной игры предусмотрен исход «Победитель матча» или «проход». Для соревнований, где выход в следующий круг определяется по сумме двух матчей, в линии организатора азартной игры предусмотрен исход «Выход в следующий круг» или «Выход в следующий тур». Если событие завершается до его официального времени окончания по каким-либо причинам, и результат его не фиксируется на официальных источниках как окончательный, то все пари на такое событие считаются недействительными, выплаты по данным пари осуществляются как выплата выигрыша с коэффициентов выигрыша равный «1». Исключением являются пари лайв на исходы, которые фактически завершились и были рассчитаны к моменту остановки матча, пари на исход «Выход в следующий круг» по сумме двух матчей, или матч был прерван и доигран в течение 48 часов, после остановки.
- 10.1.2. Если событие не состоялось в течение 48 часов после обозначенного времени начала на источнике, указанном организатором азартной игры, помечено как «отсроченное», «отложенное» или «перенесённое» то все пари на него считаются недействительными, и выплаты по данным пари осуществляются как выплата выигрыша с коэффициентов выигрыша равный «1». Если дата и/или время начала события были изменены до его фактического начала, то организатор азартной игры оставляет за собой право изменить дату и/или время предельного срока для размещения ставок на более поздние.
- 10.1.3. Автор первого гола. Автоголы (голы в свои ворота) не считаются. Если первый гол был забит в свои ворота, то ставки на автора первого гола будут рассчитываться на основании того, кто забьёт второй гол в матче. Если в матче все голы были забиты в свои ворота, то выигрышным будет выбор «Без голов» если в талоне и/или линии не указано иное. Пари на игроков, замененных или удаленных с поля до того, как был забит первый гол, проигрывают. Если игрок не принимал участие в матче или вышел на поле после того, как был забит первый гол, то пари на этого игрока являются недействительными, выплаты осуществляются в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1». Если первый гол забил игрок, на которого не предлагались коэффициенты, то все пари на других игроков считаются проигранными, за исключением тех случаев, когда предлагался выбор «Любой другой игрок». Если предлагается выбор «Любой другой игрок», то пари на такой выбор включают всех неуказанных игроков.

- 10.1.4. Автор последнего гола. Автоголы (голы в свои ворота) не считаются. Если последний гол был забит в свои ворота, то автор последнего гола будет тот, кто забил предыдущий гол. Если в матче все голы были забиты в свои ворота, то выигрышным будет выбор «Без голов» если в талоне и/или линии не указано иное. Все игроки, участвовавшие в матче, считаются потенциальными авторами последнего гола, независимо от того, находились ли они на поле в момент последнего гола или нет. Если игрок не принимал участие в матче, то заключенные на него пари являются недействительными, и выплаты по ним осуществляются в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1». Если последний гол забил игрок, на которого не предлагались коэффициенты, то все пари на других игроков считаются проигранными, за исключением тех случаев, когда предлагался выбор «Любой другой игрок». Если предлагается выбор «Любой другой игрок», то пари на такой выбор включают всех неуказанных игроков.
- 10.1.5. Следующий гол (команда). Пари доступны по ходу матча. Автоголы (голы в свои ворота) считаются забитыми той командой, в пользу которой изменился счёт матча. Если следующий гол не был забит, то выигрышным является выбор «Без голов».
- 10.1.6. Время первого/последнего гола. Пари на первый гол, забитый в определённый промежуток времени, например, с 1 по 30 минуту, будут считаться проигранными, если матч был прерван при счёте 0:0 после этого промежутка времени. Если время забитого гола 23:00, то считается, что гол забит на 23-й минуте; если время забитого гола 23:01, то считается, что гол забит на 24-й минуте.
- 10.1.7. Угловые удары. Назначенные, но не выполненные угловые удары не учитываются (например, не учитывается назначенный, но не выполненный до финального свистка угловой удар). Если судья не засчитывает угловой удар и назначает его повторно, то он будет учтен только один раз, если в талоне и/или линии не указано иное.
- 10.1.8. Волевая победа. Заключенные пари на выбор «Да» выигрывают, если команда победила в основное время, уступая по ходу матча.
- 10.1.9. Победа с сухим счетом. Заключенные пари на выбор «Да» выигрывают, если команда победила в основное время, не пропустив голы в свои ворота.
- 10.1.10. Первый гол головой. Заключенные пари на выбор «Нет» выигрывают, если матч закончился со счетом 0:0.
- 10.1.11. Забьет ли кто-то из игроков ровно 2 гола или 3 и более голов. Заключенные пари на выбор «Да» выигрывают, если игрок забил в основное время матча ровно 2 гола или 3 и более голов соответственно. Автоголы (голы в свои ворота) не считаются, если в талоне и/или линии не указано иное.
- 10.1.12. Гол в компенсированное арбитром время. Заключенные пари на выбор «Да» выигрывают, если забивается гол в добавленное арбитром время к 1-му или 2-му тайму.
- 10.1.13. При расчёте исходов, касающихся красных и жёлтых карточек, карточки, показанные после финального свистка арбитра и во время перерыва, в учёт не принимаются. Карточки, показанные персоналу или игрокам, не участвующим в игре (как пример, тренерам или игрокам, находящимся на скамье запасных), в учёт не принимаются.
- 10.1.14. При расчёте исхода «Тотал желтых карточек» вторая желтая карточка, показанная одному и тому же игроку, считается красной.
- 10.1.15. При расчёте исходов послематчевых пенальти учитываются результаты фактически выполненных послематчевых пенальти, в том числе если серия была досрочно завершена по тем или иным причинам.
- 10.1.16. При расчёте исходов Scorecast учитывается то, кто из игроков забил первый гол и какой будет счёт после основного времени игры. В данном исходе приём ставок осуществляется по специально сгенерированному коэффициенту на исходы, взаимосвязанные между собой внутри одного события. Если исход будет ошибочно принят по полному для аналогичного экспресса коэффициенту, то ставка будет рассчитана, исходя из специального коэффициента. Для исхода «Без голов» и счёта игры 0:0 (после основного времени) расчёт производится как ординарная ставка на точный счёт игры. Если игрок не выходил на поле во время игры или вышел после забития первого гола, то исход рассчитывается как ординар на точный счет игры. Голы в свои ворота не идут в зачёт при расчёте исходов Scorecast. При ситуации, когда гол был забит в свои ворота и счёт игры был 1:0, исход Scorecast рассчитывается как ординар на точный счет игры. В случаях, когда игра была прервана после того, как первый гол был забит, и не доигран в сроки, оговоренные правилами, исходы Scorecast рассчитываются как исход «Игрок, забивший первый гол» по соответствующему коэффициенту.

- 10.2. Хоккей с шайбой.
- 10.2.1. Приём ставок на хоккейные матчи происходит на основное время игры (3 периода по 20 минут, суммарно 60 минут игрового времени), если в Талоне и/или линии не было указано иного.
- 10.2.2. Серия буллитов и овертаймы учитываются в исходах на проход команды в следующий раунд, победителя турнира и прочее. Для расчёта должно быть сыграно минимум 50 минут игрового времени, исключая случаи, когда исходы возможно рассчитать на момент остановки игры.
- 10.2.3. Совершенные ставки на основное время матча, индивидуальные тоталы команд, дополнительные форы и дополнительные тоталы, первый период — матч, первый гол/заключительный гол, как будет забит первый гол, обе забьют или хотя бы одна не забьет, чет\нечет тотала принимаются только на основное время, как обозначено в линии. Ставки на победителя матча принимаются с учетом возможных овертаймов и\или послематчевых буллитов.
- 10.2.4. Если событие не состоялось в течение 48 часов после обозначенного времени начала и на источнике, указанном организатором азартной игры, помечено как «отсроченное», «отложенное» или «перенесённое» то все пари на него считаются недействительными, и выплаты по ним осуществляются в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1». Если дата и/или время начала события были изменены до его фактического начала и на источнике, указанном организатором азартной игры, событие не помечено как «отсроченное», «отложенное» или «перенесённое», то организатор азартной игры оставляет за собой право изменить дату и/или время предельного срока для размещения ставок на более поздние.
- 10.2.5. Пари на участника считаются недействительными, и выплаты по ним осуществляются в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1» в случае, если игрок не принимал участия в матче.
- 10.3. Баскетбол.
- 10.3.1. Ставки в баскетболе на победу любой из команд, ничью, на любые исходы второй половины и четвертой четверти принимаются на основное время. Ставки на все остальные предлагаемые исходы принимаются с учетом овертаймов, если в талоне и/или линии не указано иное.
- 10.3.2. Если событие завершается до его официального времени окончания по каким-либо причинам, и результат его не фиксируется на официальных источниках как окончательный, то все пари на такое событие считаются недействительными, и выплаты по ним осуществляются в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1». Исключение составляют пари лайв на исходы, которые фактически завершились и были определены к моменту остановки матча.
- 10.3.3. Если событие не состоялось в течение 48 часов после обозначенного времени начала и на источнике, указанном организатором азартной игры, помечено как «отсроченное», «отложенное» или «перенесённое», то все пари на него считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1». Если дата и/или время начала события были изменены до его фактического начала и на источнике, указанном организатором азартной игры, событие не помечено как «отсроченное», «отложенное» или «перенесённое», то организатор азартной игры оставляет за собой право изменить дату и/или время предельного срока для размещения ставок на более поздние.
- 10.3.4. Пари на участника, считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1», в случае, если игрок не принимал участия в матче.
- 10.3.5. Очки игрока. Чтобы совершенная ставка была признана выигрышной, необходимо угадать общее количество очков указанного игрока в итоге матча с учетом овертаймов, если в талоне и/или линии не указано иное. Игрок должен быть в игре дольше одной секунды, чтобы ставка на него/нее оставалась в силе.
- 10.3.6. Для расчёта должно быть сыграно минимум 35 минут матча в случае, если матч был назначен продолжительностью 40 минут, и минимум 40 минут для матчей продолжительностью 48 минут, исключая случаи, когда маркеты возможно рассчитать на момент остановки игры.
- 10.3.7. Если по сумме результатов двух матчей был назначен овертайм, его результат будет учтён только в маркетах проход команды в следующий раунд, победителя турнира и прочее.
- 10.3.8. При расчёте маркета на статистические данные игрока необходимо угадать общее количество очков, пасов, подборов и т.п. выбранного игрока по итогам матча с учетом овертаймов. Если игрок не принимал в игре участия, то ставки на этого игрока рассчитываются с коэффициентом «1».
- 10.3.9. Приём ставок на баскетбол 3Х3 происходит на результат основного времени матча (период в 10 минут) или если одна из команд наберёт в основное время 21 и более очков. Все остальные

ставки рассчитываются включая овертайм. Если в конце матча была зафиксирована ничья, ставки рассчитываются с коэффициентом 1.

- 10.4. Хоккей с мячом. Хоккей на траве. Гандбол. Футзал. пляжный футбол. пляжный гандбол. Регби. Водное поло. пляжный волейбол
- 10.4.1. Ставки на все матчи принимаются на основное время, если не указано иное.
- 10.4.2. Если событие завершается до его официального времени окончания по каким-либо причинам, и результат его не фиксируется на официальных источниках как окончательный, то все пари на такое событие считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1», за исключением случаев, когда событие прерывается и доигрывается в течение 48 часов с момента начала (или в течение календарной игровой недели в «Регби»). Исключением являются пари лайв на исходы, которые фактически завершились и были рассчитаны к моменту остановки матча.
- 10.4.3. Если событие не состоялось течение 48 часов (или в течение календарной игровой недели в «Регби») после обозначенного времени начала, и на источнике, указанном организатором азартной игры, помечено как «отсроченное», «отложенное» или «перенесённое» то все пари на него считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1». Если дата и/или время начала события были изменены до его фактического начала и на источнике, указанном организатором азартной игры, событие не помечено как «отсроченное», «отложенное» или «перенесённое», то организатор азартной игры оставляет за собой право изменить дату и/или время предельного срока для размещения ставок на более поздние.
- 10.4.4. Пари на участника, считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1», в случае, если игрок не принимал участия в матче.
- 10.4.5. Серия пенальти и дополнительный период учитываются только при расчёте ставок на победителя матча, проход команды в следующий раунд, победителя турнира и прочее.
- 10.5. Бокс
- 10.5.1. Начало боя определяется по сигналу гонга в начале первого раунда. В тех случаях, когда боксёр не может продолжать поединок после сигнала гонга после начала следующего раунда, бой считается оконченным в предыдущем раунде.
- 10.5.2. При расчёте ставок по исходам «Результат боя. Раунды», «Результат боя. Группы раундов» и «Окончание боя. Раунд» в учёт идут только раунды, которые были завершены полностью (в случаях, когда решение об исходе боя принято досрочно или один из боксеров дисквалифицирован). Ставки на победителя по результатам полного боя будут рассчитаны как выигрышные при условии, что все раунды завершены полностью.
- 10.5.3. При расчёте исхода «Тотал раундов» в учёт идут только раунды, которые были завершены полностью.
- 10.5.4. В случаях, когда результат исхода боя не может быть определён или бой был прекращён без вынесения решения о результатах, ставки по исходам, результат которых неизвестен, будут рассчитаны с коэффициентом «1».
- 10.5.5. В случаях, когда формат боя был изменён, ставки по всем исходам, исключая исход победителя, будут рассчитаны с коэффициентом «1».
- 10.5.6. Ставки на нокаунт выигрывают в случаях, если рефери открывает счёт.
- 10.6. Снукер
- 10.6.1. В случаях, когда матч был остановлен, победителем считается игрок, который прошёл в следующий раунд или стал победителем соревнования/чемпионата при условии, что в матче был сыгран минимум один фрейм.
- 10.6.2. Для расчёта исходов фреймов, фор и специальных ставок должно быть сыграно количество фреймов, достаточное для определения победителя матча. В случаях, когда победитель был определен до завершения матча и нет возможности определить выигрышный исход, ставки на форы, фреймы и специальные ставки рассчитываются с коэффициентом «1».
- 10.6.3. В случаях, когда победитель был определён до момента розыгрыша полного количества требуемых для выигрыша фреймов, ставки на исход «Максимальный брейк» будут рассчитаны с коэффициентом «1», исключая случаи, когда дальнейшая игра не повлияет на расчёт исхода.
- 10.7. Бейсбол. Американский футбол

- 10.7.1. Ставки на эти виды спорта принимаются с учетом овертаймов, если не указано иное.
- 10.7.2. Пари на бейсбольные матчи MLB заключаются с указанием стартового питчера, исключение составляют пари лайв, где стартовый питчер может не указываться. В случае замены стартового питчера на другого перед матчем, все доматчевые ставки считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1». Пари на любые другие бейсбольные матчи предлагаются к заключению без указания стартового питчера.
- 10.7.3. Если событие завершается до его официального времени окончания по каким-либо причинам, и результат его не фиксируется на официальных источниках как окончательный, то все пари на такое событие считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1», за исключением случаев, когда событие прерывается и доигрывается в течение календарной игровой недели в «Американском футболе», если сыграно хотя бы 5 иннингов («Бейсбол»), а также пари лайв на исходы, которые фактически завершились и были рассчитаны к моменту остановки матча, если в талоне и/или линии не указано иное.
- 10.7.4. Бейсбольный матч и матч по американскому футболу должен пройти в запланированный день и в запланированном месте. Если матч по Американскому футболу не состоялся в текущую календарную игровую неделю и на источнике, указанном организатором азартной игры, помечено как «отсроченное», «отложенное» или «перенесённое», то все пари на него считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1».
- 10.7.5. Если матч по американскому футболу по итогам овертайма завершается вничью, то все пари на него считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1». Исключение составляют пари лайв на исходы, которые фактически завершились и были рассчитаны к моменту остановки матча.
- 10.7.6. Пари на участника, считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1», в случае, если игрок не принимал участия в матче.
- 10.8. Мотоспорт
- 10.8.1. Старт гонки определяется по сигналу на старт к прогревочному кругу. Любой из участников гонки, который вышел к этому моменту на старт, но не завершил гонку по правилам, считается участником, который не финишировал.
- 10.8.2. Для расчёта ставок «Гонщик против Гонщика» необходимо, чтобы оба гонщика начали заезд. Если оба гонщика не смогли финишировать, расчёт будет происходить согласно количеству завершённых кругов. В случаях, когда оба гонщика завершили равное количество кругов, ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1».
- 10.8.3. При расчёте ставок, касающихся квалификационной сессии, учитываются результаты квалификационной сессии, не учитывая последующие изменения стартовой сетки.
- 10.8.4. В случаях, когда заезд не был завершён и перенесён без объявления финального результата, ставки, исход которых невозможно определить на момент остановки заезда, будут рассчитаны с коэффициентом «1».
- 10.9. ММА
- 10.9.1. Начало боя определяется по сигналу гонга в начале первого раунда. В тех случаях, когда боец не может продолжать поединок после сигнала гонга после начала следующего раунда, бой считается оконченным в предыдущем раунде.
- 10.9.2. При расчёте ставок по исходам «Результат боя. Раунды», «Результат боя. Группы раундов» и «Окончание боя. Раунд» в учёт идут только раунды, которые были завершены полностью (в случаях, когда решение об исходе боя принято досрочно или один из бойцов дисквалифицирован). Ставки на победителя по результатам полного боя будут рассчитаны как выигрышные при условии, что все раунды завершены полностью.
- 10.9.3. При расчёте исхода «Тотал раундов» в учёт идут только раунды, которые были завершены полностью.
- 10.9.4. В случаях, когда результат исхода боя не может быть определён или бой был прекращён без вынесения решения о результатах, ставки по исходам, результат которых неизвестен, будут рассчитаны с коэффициентом «1».
- 10.9.5. В случаях, когда формат боя был изменён, ставки по всем исходам, исключая исход победителя, будут рассчитаны с коэффициентом «1».

10.10. Волейбол

- 10.10.1. Форa и тотал на волейбольный матч указывается в очках, если в линии не обозначено другое.
- 10.10.2. Если событие завершается до его официального времени окончания по каким-либо причинам, и результат его не фиксируется на официальных источниках как окончательный, то все пари на такое событие считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1», кроме случаев, когда событие прерывается и возобновляется в течение 48 часов. Исключение составляют пари лайв на исходы, которые фактически завершились и были рассчитаны к моменту остановки матча.
- 10.10.3. Если событие не состоялось в течение 48 часов после обозначенного времени начала и на источнике, указанном организатором азартной игры, помечено как «отсроченное», «отложенное» или «перенесённое», то все пари на него считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1». Если дата и/или время начала события были изменены до его фактического начала и на источнике, указанном организатором азартной игры, событие не помечено как «отсроченное», «отложенное» или «перенесённое», то организатор азартной игры оставляет за собой право изменить дату и/или время предельного срока для размещения ставок на более поздние.
- 10.10.4. Пари на участника, считаются недействительными, и выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1», в случае, если игрок не принимал участия в матче.

10.11. Теннис. Бадминтон. Настольный теннис. пляжный волейбол

- 10.11.1. Форa и тотал на матч указываются в геймах.
- 10.11.2. В командных соревнованиях, при замене одного или нескольких участников любой из команд по любой причине, пари на исход всего матча остаются в силе. В парных матчах, если указан состав пар, при замене хотя бы одного из участников коэффициент выигрыша по пари будет равен «1»; если состав не указан - пари остаются в силе.
- 10.11.3. В случае изменения формата матча (количества сетов) от первоначально заявленного, коэффициенты выигрышей по пари на все исходы данного события принимаются равными «1».
- 10.11.4. Данные о покрытии кортов являются информативными - при замене покрытия все пари на матч сохраняют силу. Пари остаются в силе в следующих случаях:
- изменение покрытия кортов;
 - изменение места проведения;
 - замена закрытого корта на открытый,
 - если в талоне и/или линии не указано иное.
- 10.11.5. Если начало матча задержано или матч отложен по какой-либо причине, то все пари остаются в силе до конца матча или до конца турнира.
- 10.11.6. Если в матче один из участников по любой причине отказывается продолжать игру (или дисквалифицирован), во всех оставшихся геймах и сетов ему засчитываются поражения, выплата выигрыша производится по полученному результату. Исключение составляют пари лайв, в которых расчету подлежат только те исходы, которые однозначно полностью завершились и были рассчитаны к моменту остановки матча.
- 10.11.7. Если отказ (дисквалификация) произошел до начала матча, то коэффициент выигрыша по пари принимается равным «1», кроме пари на результат участника.
- 10.11.8. Если теннисный матч прерван, не завершён в тот же день и отложен, пари на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился, пока матч не будет доигран, или не произойдет отказ одного из участников.
- 10.11.9. Пари на статистику. Если игрок отказался от игры до начала матча, коэффициент выигрыша по пари на его статистические показатели принимается равным «1». Если игрок отказался от игры во время матча, то расчет пари производится по статистическим данным на момент отказа от игры.

10.12. Киберспорт.

- 10.12.1. Расчет ставок на киберспорт осуществляется на основании Общих правил, с учетом специфики расчета ставок, присущей определенной киберспортивной дисциплине.
- 10.12.2. Форматы проведения киберспортивных игр Bo1, Bo2, Bo3 и т.д. (англ. Best of 1, 2, 3, 5 и т.д.) - общее количество карт в матче, в которых необходимо набрать преобладающее количество побед. Победитель матча определяется по сумме выигранных карт, например, Bo3 - минимум 2 карты, для Bo5 необходимы 3 победы и т.д.

10.12.3. Расчёт аутрайтов.

В случае, если команда или игрок в итоге не может принять участие в турнире или получает техническое поражение до его начала, исход команды или игрока рассчитывается с коэффициентом «1».

Аутрайты типа Регион-Победитель рассчитываются согласно тому, какой регион представляет команда или игрок.

10.12.4. Dota 2

- 10.12.4.1. Итоговый расчет производится по данным, зафиксированным на момент сразу после разрушения главного здания (Трона/Крепости/Нексуса) одного из противников. Аналогичным образом производится расчет в случае, если одна из команд сдастся (трон/крепость/нексус в этом случае не разрушается прямым воздействием противника). Победа присуждается команде-противнику сдавшихся.
- 10.12.4.2. В случае технического поражения в раунде (на карте), либо всем матче, расчет исходов не определенных на момент объявления ТП посредством игрового состязания, производится с коэффициентом «1». Техническое поражение - ddos атака, опоздание команды, либо участника, замена игрока по ходу матча, и другие обстоятельства по решению судей, либо организаторов. Расчет с коэффициентом «1» возможен лишь до начала игры (выход крипов/миньонов из барачков на линии). Дальнейшие ставки при техническом поражении, либо любых незапланированных ситуациях (disconnect, выход (leave) игроков любой из команд и т.п.) рассчитываются в соответствии с результатами.
- 10.12.4.3. Техническое поражение на карте учитывается при расчете ставок (победа/фора/тотал) на весь матч. Нумерация карт в линии, в случае технического поражения так же учитывает раунд (карту), выигранную по ТП.
- 10.12.4.4. Преимущество в карту до начала события. По решению регламента/судей (не путать с техническим поражением, или ставкой на фору) в некоторых случаях одной из команд может быть присуждена победа в 1 карту “заочно”. В линии, и при исходах на тотал раундов (карт), или на победу в конкретной (в последовательности) карте, данная “заочная” карта не учитывается. То есть, первой картой в Линии считается первая реально сыгранная участниками карта.
- 10.12.4.5. Победитель - ставка на победителя матча.
- 10.12.4.6. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывает возможность исхода ничьей. Предлагается во встречах, где возможна ничья (например, в серии bo2).
- 10.12.4.7. Фора с 0 - ставка на победу одной из команд без учета ничьей. В случае же исхода ничьей ставка рассчитывается с коэффициентом 1 (возвращается).
- 10.12.4.8. № карты- Победитель - ставка на победителя выбранной карты.
- 10.12.4.9. № карты- тотал убийств - ставка на общее количество убийств, совершенных в рамках одной карты. Учитываются все убийства, которые сделаны до момента окончания карты, включая убийства после написания «gg» в общем чате. Расчет производится согласно финальному счету команд в послематчевой статистике, то есть, ставка не учитывает смерти, которые не засчитываются команде-противнику – добивания союзными юнитами, нейтральными крипами, самоубийства способностями или предметами и т.п. Также обращаем ваше внимание, что счетчик убийств команды может отличаться от суммарного значения убийств или смертей в командах, так, например, при смерти героя от вражеских крипов или вышки убийство не засчитывается героям противника но засчитывается вражеской команде, и учитывается при расчете исходов тотал убийств и Чёт/нечет убийств на карте.
- 10.12.4.10. Карта № Продолжительность - ставка на то, сколько в минутах будет длиться указанная карта. Рассчитывается согласно внутриигровому таймеру.
Пример: при ставке на исход over 36.5 необходимо, чтобы карта длилась как минимум 36 минут 01 секунду чтобы считать такую ставку выигрышной. Поле того, как таймер прошел отметку в 36 минут, начинается 37-я минута, исходя из этого 37>36,5. В случае, если карта длилась менее 36 минут (в том числе 36 минут 00 секунд), ставка рассчитывается как проигрышная.
- 10.12.4.11. Карта № Тотал убийств Чёт/нечет - ставка на чётное или нечётное количество убийств, совершенных обеими командами в рамках указанной карты, без учета добивания нейтралами/союзниками, самоубийств и т.п.
- 10.12.4.12. Чёт/нечет карт- ставка на чётное или нечётное количество карт в рамках матча.
- 10.12.4.13. Тотал карт- общее количество сыгранных карт в матче.
- 10.12.4.14. Гандикап матча– преимущество или отставание одной из команд, выраженное в количестве выигрышных или проигрышных карт. Пример: чтобы ставка на исход Команда Secret

(-1.5) считалась выигрышной, команде необходимо победить по картам с разницей в две или больше карты.

- 10.12.4.15. Точный счет по карте - Предлагается выбрать точный итоговый счёт в матче, сыгранный по картам. Пример: Точный счет по карте 0:2, для победы ставки необходимо, чтобы команда N2 выиграла со счётом 0:2, при любом другом счете ставка проигрывает.
- 10.12.4.16. Карта № Команда прольет первую кровь - ставка на то, какая команда совершит первое убийство на указанной карте, без учета добивания нейтралами/союзниками, самоубийств и т.п.
- 10.12.4.17. № карты- N Команда тотал убийств - ставка на то, сколько убийств в рамках выбранной карты совершит выбранная команда. Учитывается финальное значение счетчика убийств команды (счет возле таймера), а не убийства или смерти героев в командах.
- 10.12.4.18. № карты- гонка до X убийств - ставка на то, какая из команд первой совершит выбранное количество убийств. В случае, если ни одна из команд не наберет необходимое количество убийств, ставка будет рассчитана с коэффициентом «1».
- 10.12.4.19. № карты- X убийство - ставка на то, какая из команд совершит порядковое по общему счёту убийство. Счет убийств ведется по суммарному числу убийств обеих команд. В случае, если общий счёт убийств не достигнет необходимого значения, ставка будет рассчитана с коэффициентом «1».
- 10.12.4.20. Убийство Первого Рошана (Карта №) - ставка на то, какая из команд совершит убийство первого Рошана на указанной карте.
- 10.12.4.21. № карты тотал убийств Рошана (over/under) - ставка на то, сколько будет убито Рошанов на выбранной карте (больше или меньше выбранного значения).
- 10.12.4.22. Уничтожит Первую башню – ставка на то, какая из команд первой разрушит башню команды-соперника. Проигрыш засчитывается команде, у которой была уничтожена первая башня раньше, чем у соперников, даже в случаях, когда башня добивается своей командой.
- 10.12.5. Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)
- 10.12.5.1. Победитель - ставка на победителя матча.
- 10.12.5.2. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывает возможность исхода ничьей. Предлагается во встречах, где возможна ничья (например, серии bo2 или в матчах bo1 без овертайма).
- 10.12.5.3. Форас 0 - ставка на победу одной из команд без учета ничьей. В случае исхода ничьей ставка рассчитывается с коэффициентом «1» (возвращается).
- 10.12.5.4. № карты- Победитель (вкл.овертайм) - ставка на победителя выбранной карты в рамках встречи, учитывает в себя дополнительные раунды.
- 10.12.5.5. № карты- Чёт/нечет раундов (вкл.овертайм) - ставка на чётное или нечётное количество раундов на карте с учетом овертайма.
- 10.12.5.6. № карты- будет ли овертайм - ставка на то, будет ли на выбранной карте овертайм.
- 10.12.5.7. Карта № - пистолетный раунд победитель - ставка на то, какая команда выиграет выбранный пистолетный раунд. Под пистолетными раундами следует понимать первый и шестнадцатый раунды в общем зачете.
- 10.12.5.8. № карты- тотал раундов (вкл.овертайм) - ставка на общее количество раундов в рамках карты, включая овертайм. Пример: если игрок ставит на исход больше 26.5 и на карте суммарное количество сыгранных раундов 26 - ставка проигрывает, так как количество сыгранных раундов меньше значения, указанного в Талоне. Если же ставка была сделана на исход меньше 26.5 при количестве раундов, равному 26, то она побеждает.
- 10.12.5.9. № карты- гандикап раундов (вкл.овертайм) - преимущество или отставание одной из команд, выраженное в количестве выигрышных или проигрышных раундах.
- 10.12.5.10. Пример: ставка в матче Natus Vincere VS AVANGAR на исход AVANGAR (+6.5), для победы необходимо, чтобы у команды AVANGAR при окончании карты было минимум 10 выигранных раундов при любом для них исходе (победе или поражении): например, итоговый счёт составил 16:10. Если же ставка была совершена на исход на Natus Vincere (-6,5), то для победы необходимо, чтобы у команды Natus Vincere было преимущество в 7 и больше раундов, например, 16:9.
- 10.12.5.11. № карты раунд X - Победитель - ставка на победу команды в определённом раунде в указанной карте.
- 10.12.5.12. № карты- гонка до X раундов - ставка на то, какая из команд на выбранной карте возьмёт первой указанное количество раундов в указанной карте.
- 10.12.5.13. № карты– N Команда тотал раундов - ставка на то, что команда N выиграет указанное количество раундов в указанной карте.

- 10.12.5.14. Чёт/нечет карт- ставка на четное или нечетное общее количество сыгранных карт в рамках встречи.
- 10.12.5.15. Тотал карт- общее количество сыгранных карт в рамках встречи.
- 10.12.5.16. Гандикап матча- преимущество или отставание одной из команд выраженное в количестве выигранных или проигранных карт.
- 10.12.5.17. Пример: в случае ставки в матче Bo5 на исход Natus Vincere (-1.5), команде необходимо победить по картам со счётом 3:0 или 3-1. В случае ставки в матче Bo3 на исход Natus Vincere (-1.5), команде необходимо победить по картам со счётом 2:0.
- 10.12.5.18. Точный счет по картам.
- 10.12.5.19. Предлагается выбрать точный итоговый счёт в матче, сыгранный по картам.
- 10.12.5.20. Пример: при ставке на Точный счет по карте 0:2, необходимо, чтобы команды сыграли со счётом по картам 0:2, в ином случае пари проиграно.

10.12.6. Overwatch

- 10.12.6.1. Победитель – ставка на результат отдельного матча или раунда.
- 10.12.6.2. № карты- Победитель - ставка на победителя выбранной карты
- 10.12.6.3. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывает возможность исхода ничьей. Предлагается в поединках, где возможна ничья.
- 10.12.6.4. Тотал карт- общее количество сыгранных карт в матче.
- 10.12.6.5. Гандикап матча- преимущество или отставание одной из команд, выраженное в количестве выигранных или проигранных карт.
- 10.12.6.6. Чёт/нечет карт- ставка на общее количество карт (чёт или нечет) в рамках поединка.

10.12.7. League of Legends

- 10.12.7.1. Победитель - ставка на победителя встречи.
- 10.12.7.2. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывает возможность исхода ничьей. Предлагается во встречах, где возможна ничья (например, в серии bo2).
- 10.12.7.3. Форa с 0 - ставка на победу одной из команд без учета ничьи. В случае же исхода ничьей ставка рассчитывается с коэффициентом 1 (возвращается).
- 10.12.7.4. № карты- Победитель - ставка на победителя выбранной карты.
- 10.12.7.5. № карты- тотал убийств - ставка на общее количество убийств, совершенных в рамках одной карты.
- 10.12.7.6. Учитываются все убийства, которые сделаны до момента окончания матча, включая убийства после написания «gg» в общем чате. Расчет производится согласно финальному счету команд в послематчевой статистике, то есть, ставка не учитывает смерти, которые не засчитываются команде-противнику – добивания союзными юнитами, нейтральными крипами, самоубийства способностями или предметами и т.п. Обратите также внимание, что счетчик убийств команды может отличаться от суммарного значения убийств или смертей в командах, так, например, при смерти героя от вражеских крипов или вышки убийство не засчитывается героям противника, но засчитывается игроку как смерть, и не учитывается при расчете исходов тотал убийств и Чёт/нечет убийств на карте.
- 10.12.7.7. Карта № Продолжительность - ставка на то, сколько в минутах (больше или меньше указанного значения) будет длиться указанная карта. Рассчитывается согласно внуттиигровому таймеру. Пример: при ставке на исход больше 36.5 необходимо, чтобы карта длилась как минимум 36 минут 01 секунду чтобы считать такую ставку выигршной. После того, как таймер прошел отметку в 36 минут, начинается 37-я минута, исходя из этого 37>36,5. В случае, если карта длилась менее 36 минут (в том числе 36 минут 00 секунд), ставка рассчитывается как проигршная.
- 10.12.7.8. Карта № тотал убийств Чёт/нечет - ставка на чётное или нечётное количество убийств, совершенных обеими командами в рамках указанной карты, без учета добивания нейтралами, самоубийств и т.п.
- 10.12.7.9. Чёт/нечет карт- ставка на чётное или нечётное количество карт, сыгранных в рамках встречи.
- 10.12.7.10. Тотал карт- общее количество карт, сыгранных в матче.
- 10.12.7.11. Гандикап матча– преимущество или отставание одной из команд, выраженное в количестве выигранных или проигранных карт. Пример: в случае ставки в матче Bo5 на исход Cloud9 (-1.5), команде необходимо победить по картам со счётом 3:0 или 3-1. В случае ставки в матче Bo3 на исход Cloud9 (-1.5), команде необходимо победить по картам со счётом 2:0.

- 10.12.7.12. Точный счет по карте - Предлагается выбрать точный итоговый счёт в матче по картам. Пример: при ставке на Точный счет по карте 0:2 для победы необходимо, чтобы команды сыграли со счётом 0:2, в ином случае ставка проигрывает.
- 10.12.7.13. № карты- гонка до убийств - ставка на то, какая из команд первой совершит выбранное количество убийств. В случае, если ни одна из команд не наберет необходимое количество убийств, ставка будет рассчитана с коэффициентом 1.
- 10.12.7.14. Карта № Команда прольет первую кровь - ставка на то, какая команда совершит первое убийство на указанной карте, без учета добивания нейтралами, самоубийств и т.п.
- 10.12.7.15. № карты- 1 дракон- ставка на то, какая из команд первой совершит убийство дракона в указанной карте.
- 10.12.7.16. № карты- 1 башня - ставка на то, какая из команд первой разрушит башню команды- соперника в указанной карте.
- 10.12.7.17. № карты- 1 барон - ставка на то, какая из команд первой совершит убийство барона в указанной карте.
- 10.12.7.18. № карты- 1 ингибитор - ставка на то, какая из команд первой уничтожит ингибитор в указанной карте.
- 10.12.8. PUBG, Fortnite, Apex Legends
- 10.12.8.1. Игра № Тотал убийств Чёт/нечет - ставка на общее количество убийств, которые совершил стример.
- 10.12.8.2. Попадет ли игрок в топ 20/10/5/1 - ставка на то, достигнет ли стример или его команда (при условии, что стример играет в команде) указанной позиции в общем зачёте.
- 10.12.8.3. В случаях, когда на стриме не был показан результат матча, для расчета могут быть использованы данные со стрима напарника или сайта статистики матчей. В этих случаях расчет исхода может быть произведен с задержкой, необходимой для получения результатов.
- 10.12.8.4. Если во время матча стример самостоятельно выходит из игры или происходит «вылет», из-за которого матч не был доигран, исходы, сыгранные до этого момента, рассчитываются соответственно имеющимся результатам, а остальные рассчитываются с коэффициентом «1».
- 10.12.8.5. В случаях, когда в игре зафиксирован стрим снайпинг (stream sniping) и использование читов для убийства стримера, подлежащие расчёту ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1».
- 10.12.9. Starcraft II
- 10.12.9.1. Победитель – ставка на победителя матча.
- 10.12.9.2. № карты- Победитель - ставка на победителя выбранной карты
- 10.12.9.3. Карта № Игра Время больше/меньше - ставка на продолжительность выбранной карты. Пример: при ставке на исход больше 20.5 необходимо, чтобы карта длилась как минимум 20 минут 01 секунду, чтобы считать такую ставку выигрышной. В случае, если карта длилась менее 20 минут (в том числе 20 минут 00 секунд), ставка рассчитывается как проигрышная.
- 10.12.9.4. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывает возможность исхода ничьей. Предлагается в поединках, где возможна ничья.
- 10.12.9.5. Тотал карт- общее количество сыгранных карт в матче.
- 10.12.9.6. Гандикап матча- преимущество или отставание одного из игроков, выраженное в количестве выигранных или проигранных карт.
- 10.12.9.7. Чёт/нечет карт- ставка на общее количество сыгранных карт (чёт или нечет) в рамках поединка.
- 10.12.9.8. Точный счет по карте- предлагается выбрать точный итоговый счёт в матче, сыгранный по картам. Пример: При ставке на Точный счет по карте 3:1, для победы необходимо, чтобы игрок N1 выиграл со счётом 3:1, при любом другом счете ставка проигрывает.
- 10.12.10. Hearthstone, Artifact
- 10.12.10.1. Победитель – ставка на победителя матча.
- 10.12.10.2. Игра № Победитель – победитель игры с указанным номером.
- 10.12.10.3. Кто получит монету Игра № – кто из игроков будет ходить вторым в N-ой игре. Определяется с помощью того, у кого из игроков будет монетка в стартовой руке.
- 10.12.10.4. Тотал игр – ставка на количество сыгранных игр между игроками.

- 10.12.10.5. Точный счет по карте- предлагается выбрать точный итоговый счёт в матче, сыгранный по картам. Пример: при ставке на Точный счет 0:2 - для победы необходимо, чтобы игрок выиграл со счётом 0:2, в ином случае ставка проигрывает.
- 10.12.11. World of Tanks
- 10.12.11.1. Победитель – ставка на победителя матча.
- 10.12.11.2. № карты- Победитель - ставка на победителя выбранной карты
- 10.12.11.3. Карта № Игра Время больше/меньше - ставка на время, которое затратит одна из команд на полное уничтожение противника. Иными словами, продолжительность одного раунда. Пример: при ставке на исход больше 20.5 необходимо, чтобы карта длилась как минимум 20 минут 01 секунду чтобы считать такую ставку выигрышной. В случае, если карта длилась менее 20 минут (в том числе 20 минут 00 секунд), ставка рассчитывается как проигрышная.
- 10.12.11.4. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывает возможность исхода ничьей. Предлагается в поединках, где возможна ничья.
- 10.12.11.5. Команда/Player Тотал убийств - число фрагов. Фраг – это одно убийство оппонента. Каждая команда набирает определенное количество очков. Ставки могут делаться как на весь коллектив, так и на каждого отдельного игрока. Количество фрагов может быть рассчитано на один раунд, матч, состоящий из нескольких поединков, или весь турнир, если команда пройдет дальше одного матча.
- 10.12.11.6. MVP (Игрок) - ставка на наиболее ценного и результативного игрока. Одним из показателей результативности является число убитых противников.
- 10.12.11.7. Тотал карт- общее количество сыгранных карт в матче.
- 10.12.11.8. Гандикап матча- преимущество или отставание одной из команд, выраженное в количестве выигранных или проигранных карт.
- 10.12.11.9. Чёт/нечет карт- ставка на общее количество (чёт или нечет) сыгранных в рамках поединка карт.
- 10.12.12. Halo, Starcraft I, Smite, Vainglory, Crossfire, Warcraft III
- 10.12.12.1. Победитель - ставка на победителя матча, рассчитывается согласно счёту по количеству выигранных карт во встрече.
- 10.12.13. Street Fighter
- 10.12.13.1. Победитель - ставка на победителя матча, рассчитывается согласно счёту по количеству выигранных раундов во встрече.
- 10.12.14. Soccer Mythical
- 10.12.14.1. Победитель - ставка на победителя матча, рассчитывается согласно счёту по количеству забитых голов во встрече.
- 10.12.15. NBA 2K18
- 10.12.15.1. Победитель - ставка на победителя матча, рассчитывается согласно счёту по количеству набранных очков во встрече.
- 10.12.16. King of Glory
- 10.12.16.1. Победитель - ставка на победителя матча.
- 10.12.16.2. Точный счет по карте- предлагается выбрать точный итоговый счёт по картам в рамках встречи. Пример: при ставке на Точный счет по карте 0:2 - необходимо, чтобы команды сыграли со счётом по картам 0:2, в ином случае ставка проигрывает.
- 10.12.16.3. Гандикап матча- ставка на то, что одна команда выиграет у второй с преимуществом по количеству выигранных карт. Пример: чтобы ставка на исход Vici Gaming (-1.5) считалась выигрышной, команде необходимо победить по картам со счётом 2:0, так как с учётом гандикапа итоговый счёт будет составлять 0.5:0.
- 10.12.17. Heroes of the Storm
- 10.12.17.1. Победитель - ставка на победителя матча.

- 10.12.17.2. Точный счет по карте- предлагается выбрать точный итоговый счёт в рамках встречи.
Пример: при ставке на Точный счет по карте 0:2 необходимо, чтобы команды сыграли со счётом по картам 0:2, в ином случае ставка проигрывает.
- 10.12.17.3. Гандикап матча- ставка на то, что одна команда выиграет у второй с преимуществом по количеству выигранных карт. Пример: чтобы ставка на исход Tempo Storm (-1.5) считалась выигрышной, команде необходимо победить по картам со счётом 2:0, так как с учётом гандикапа итоговый счёт будет составлять 0.5:0.
- 10.12.18. Rainbow Six, Call of Duty
- 10.12.18.1. Победитель - ставка на победителя встречи, рассчитывается согласно счёту по количеству выигранных карт во встрече или раундов, если встреча была в рамках одной карты. Ставка рассчитывается с учетом дополнительных раундов.
- 10.12.18.2. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывает возможность исхода ничьей.
Предлагается во встречах, где возможна ничья (например, серии bo2).
- 10.12.18.3. № карты- Победитель (вкл.овертайм) - ставка на победителя выбранной карты в рамках встречи.
- 10.12.18.4. Гандикап матча- ставка на то, что одна команда выиграет у второй с преимуществом по количеству выигранных карт.
- 10.12.18.5. Тотал карт- общее количество карт, сыгранных в рамках встречи.
- 10.12.18.6. Точный счет по карте- предлагается выбрать точный итоговый счёт по картам в рамках встречи. Пример: при ставке на Точный счет по карте 0:2 - необходимо, чтобы команды сыграли со счётом по картам 0:2, в ином случае ставка проигрывает.
- 10.12.19. FIFA
- 10.12.19.1. Победитель - ставка на победителя матча, рассчитывается согласно счёту побед в матче.
- 10.12.19.2. 1x2 - аналогичен исходу Победитель, но учитывает возможность исхода ничьей.
Предлагается во встречах, где возможна ничья
- 10.12.19.3. Чёт/нечет карт- ставка на общее количество сыгранных матчей (чёт или нечет) в рамках встречи.
- 10.12.19.4. Тотал карт– общее количество сыгранных матчей во встрече.
- 10.12.19.5. № карты- Чёт/нечет голов - ставка на общее количество забитых матчей (чёт или нечет) в рамках встречи.
- 10.12.19.6. № карты- тотал- общее количество голов в одном матче.
- 10.12.19.7. Пример: ставка на матч ИГРОК 1 – ИГРОК 2 «total больше 3». Счёт матча составил 2:1. В данном случае тотал события равен 3. Исходя из этого, ставка рассчитывается с коэффициентом 1.
- 10.12.19.8. Двойной шанс – ставка с двойным шансом на победу.
- 10.12.19.9. Пример: матч ИГРОК 1 – ИГРОК 2
- 10.12.19.10. ИГРОК 1 или ничья - победа первого игрока или ничья, ставка не сыграет в случае победы второго игрока;
- 10.12.19.11. ИГРОК 2 или ничья – победа второго игрока или ничья, ставка не сыграет в случае победы первого игрока;
- 10.12.19.12. ИГРОК 1 or ИГРОК 2 – победа одной из команд, ставка не сыграет в случае завершения матча ничьей.
- 10.12.19.13. Best of 2/3/5 Точный счет – ставка на счёт по итогу всех сыгранных матчей. В исходе предлагаются исходы «OTHER HOME WIN» (иная победа команды хозяев) и «OTHER AWAY WIN» (иная победа команды гостей). Данные исходы подразумевают под собой окончание события с любым итоговым счётом, помимо предложенных.
- 10.13. Виды спорта или ситуации, для которых не существует отдельного описания особенностей приема и расчета исходов событий в пари, подчиняются настоящим правилам азартных игр.

11. Изменение Правил.

- 11.1. Настоящие правила и приложения к ним могут быть изменены организатором азартной игры в одностороннем порядке, о чем участники азартных игр ставятся в известность путем размещения

организатором азартной игры соответствующей информации в доступном для посетителей месте в пункте приема ставок, а также на веб-сайте организатора азартной игры GGBET.RU.

11.2. Условия пари, заключенных до изменений Правил, сохраняются.

11.3. После вступления в силу изменений к Правилам (вступления в силу Правил в новой редакции) пари заключаются по измененным Правилам (Правилам в новой редакции).

12. Споры и разногласия.

12.1. В случае возникновения спора о времени размещения ставки определяющим в споре будет время, зафиксированное на нашем вебсайте.

12.2. Все споры и разногласия, которые могут возникнуть в связи с заключением пари, разрешаются, если иное не предусмотрено настоящими Правилами, в претензионном порядке.

12.3. Претензии участников азартных игр принимаются организатором азартных игр к рассмотрению в письменном виде в срок не позднее 7 (семи) календарных дней со дня возникновения спорной ситуации.

12.4. Срок рассмотрения претензий участников азартных игр составляет 6 (шесть) месяцев.

12.5. Претензия направляется по адресу: 123290, г. Москва, 2-я Магистральная ул., д. 3, стр. 1, эт. 1, комн. 23.

12.6. Претензия должна содержать:

- сведения о заявителе претензии;
- копию талона;
- суть претензии;
- основания, на которые ссылается заявитель;
- адрес электронной почты, по которому будет направляться ответ;
- телефон заявителя.

Приложение №1
к Правилам азартных игр
букмекерской конторы
общества с ограниченной ответственностью
«БЕТ.РУ»

Источники для определения статистических показателей матчей

При определении статистических показателей футбольных матчей источником для определения результатов является информация, размещённая на следующих интернет-сайтах:

Футбол. Матчи сборных <http://www.fifa.com>

Футбол. Лига Чемпионов УЕФА, Лига Европы <http://www.uefa.com>

В случае если на этом сайте отсутствует информация,
то расчёт производится по <http://soccernet.espn.go.com>

Футбол. Лига Чемпионов CONCACAF <http://www.concacaf.com>

Футбол. Лига Чемпионов Африки <http://www.cafonline.com>

Футбол. Лига Чемпионов Азии <http://www.the-afc.com>

Футбол. Чемпионат Англии <http://www.sportinglife.com>

В случае если на этом сайте отсутствует информация,
то расчёт производится по <http://soccernet.espn.go.com>

Футбол. Чемпионат Австралии <http://www.a-league.com.au>

Футбол. Чемпионат Австралии. VPL лига <http://www.footballfedvic.com.au>

Футбол. Чемпионат Австрии <http://www.bundesliga.at>

Футбол. Чемпионат Алжира <http://www.lnf.dz>

Футбол. Чемпионат Аргентины <http://www.afa.org.ar>

Футбол. Чемпионат Беларуси <http://football.by>

Футбол. Чемпионат Бельгии <http://www.sport.be>

Футбол. Чемпионат Болгарии <http://www.pfl.bg>

Футбол. Чемпионат Боливии <http://www.lfpb.com.bo>

Футбол. Чемпионат Бразилии <http://esporte.uol.com.br>

Футбол. Чемпионат Венгрии <http://www.mlsz.hu>

Футбол. Чемпионат Венесуэлы <http://www.federacionvenezolanadefutbol.org>

Футбол. Чемпионат Германии <http://www.kicker.de>

Футбол. Чемпионат Голландии <http://www.knvb.nl>

Футбол. Чемпионат Дании <http://www.dbu.dk>

Футбол. Чемпионат Египта <http://www.efa.com.eg>

Футбол. Чемпионат Израиля <http://www.one.co.il>

Футбол. Чемпионат Израиля, 2-й дивизион <http://eng.football.org.il>

Футбол. Чемпионат Индии <http://www.the-aiff.com>

Футбол. Чемпионат Индонезии <http://www.ligaindonesia.co.id>

Футбол. Чемпионат Ирана <http://www.persianleague.com>

Футбол. Чемпионат Исландии <http://www.ksi.is>

Футбол. Чемпионат Испании <http://rfef.es>

Футбол. Чемпионат Италии <http://www.gazzetta.it>

Футбол. Чемпионат Италии, <http://www.raisport.rai.it>

Футбол. Чемпионат Казахстана <http://www.kff.kz>

Футбол. Чемпионат Канады <http://www.canadiansoccerleague.ca>

Футбол. Чемпионат Китая <http://sports.sina.com.cn/csl>

Футбол. Чемпионат Кипра <http://www.cfa.com.cy>

Футбол. Чемпионат Коста-Рики <http://www.unafut.com>

Футбол. Чемпионат Колумбии <http://www.dimayor.com>

Футбол. Чемпионат Кувейта <http://www.kfa.org.kw>

Футбол. Чемпионат Латвии <http://www.lff.lv>

Футбол. Чемпионат Македонии <http://www.ffmpeg.mk>

Футбол. Чемпионат Мальты <http://www.mfa.com.mt>

Футбол. Чемпионат Марокко <http://www.frmf.ma>

Футбол. Чемпионат Мексики <http://www.femexfut.org.mx>
Футбол. Чемпионат Новой Зеландии <http://www.nzfc.co.nz>
Футбол. Чемпионат Норвегии <http://www.fotball.no>
Футбол. Чемпионат Парагвая <http://www.apf.org.py>
Футбол. Чемпионат Перу <http://www.peru.com/futbol>
Футбол. Чемпионат Польши <http://www.ekstraklasa.org>
Футбол. Чемпионат Польши, 2-й дивизион <http://www.pzpn.pl>
Футбол. Чемпионат Португалии <http://www.maisfutebol.iol.pt>
Футбол. Чемпионат Португалии, 2-й дивизион <http://www.lfp.pt>
Футбол. Чемпионат России, Премьер-лига <http://www.rfpl.org>
Футбол. Чемпионат России, 1-й дивизион <http://www.onedivision.ru>
Футбол. Чемпионат Румынии <http://www.prosport.ro>
Футбол. Чемпионат Румынии, 2-й дивизион <http://www.liga2.ro>
Футбол. Чемпионат Саудовской Аравии <http://www.spl.com.sa>
Футбол. Чемпионат Северной Ирландии <http://www.bbc.co.uk/sport>
Футбол. Чемпионат Сербии <http://www.superliga.rs>
Футбол. Чемпионат Сингапура <http://www.sleague.com>
Футбол. Чемпионат Словакии <http://www.futbalsfz.sk>
Футбол. Чемпионат Словении <http://www.nzs.si>
Футбол. Чемпионат США (NASL) <http://www.nasl.com/>
Футбол. Чемпионат Турции <http://www.angelfire.com/nj/sivritepe>
Футбол. Чемпионат Турции, 2-й дивизион <http://www.tff.org.tr>
Футбол. Чемпионат Украины <http://www.fpl.ua>
Футбол. Чемпионат Уэльса <http://www.welshpremier.com>
Футбол. Чемпионат Уругвая <http://www.auf.org.uy>
Футбол. Чемпионат Финляндии <http://www.veikkausliiga.com>
Футбол. Чемпионат Франции <http://www.lequipe.fr>
Футбол. Чемпионат Хорватии <http://www.prva-hnl.hr>
Футбол. Чемпионат Чехии <http://fotbal.idnes.cz>
Футбол. Чемпионат Чили <http://www.anfp.cl>
Футбол. Чемпионат Швейцарии <http://www.football.ch>
Футбол. Чемпионат Швеции <http://www.svenskfotboll.se>
Футбол. Чемпионат Шотландии <http://www.sportinglife.com>
Футбол. Чемпионат Эквадора <http://www.ecuafutbol.org>
Футбол. Чемпионат Эстонии <http://www.jalgpall.ee>
Футбол. Чемпионат Южной Кореи (K-League) <http://www.kleague.com>
Футбол. Чемпионат Южной Кореи (National League) <http://www.n-league.net>
Футбол. Чемпионат Японии <http://www.j-league.or.jp>

При определении статистических показателей баскетбольных матчей источником для определения результатов является информация, размещённая на следующих интернет-сайтах:

Баскетбол. Турниры ФИБА <http://www.fiba.com>
Баскетбол. Турниры ФИБА-Европа <http://www.fibaeurope.com>
Баскетбол. Евролига УЛЕБ <http://www.euroleague.net>
Баскетбол. Еврокубок <http://eurocupbasketball.com>
Баскетбол. Балканская лига <http://www.balkanleague.net>
Баскетбол. Балтийская лига <http://www.bbl.net>
Баскетбол. Лига ВТБ <http://www.vtb-league.com>
Баскетбол. NBA <http://www.nba.com>
Баскетбол. WNBA <http://www.wnba.com>
Баскетбол. NCAA <http://www.ncaasports.com>
Баскетбол. Чемпионат Австралии. Юго-Восточная лига <http://www.seabl.com.au>
Баскетбол. Чемпионат Австралии. Мужчины <http://www.nbl.com.au>
Баскетбол. Чемпионат Австралии. Женщины <http://www.wnbl.com.au>
Баскетбол. Чемпионат Австрии <http://www.oebf.at>
Баскетбол. Чемпионат Бельгии <http://ethiasleague.com>
Баскетбол. Чемпионат Болгарии <http://bgbasket.com>
Баскетбол. Чемпионат Бразилии <http://www.liganacionaldebasquete.com.br>
Баскетбол. Чемпионат Великобритании <http://www.bbl.org.uk>
Баскетбол. Чемпионат Венгрии <http://www.kosarsport.hu>

Баскетбол. Чемпионат Германии <http://www.beko-bbl.de>
Баскетбол. Чемпионат Голландии <http://www.basketballleague.nl>
Баскетбол. Чемпионат Греции <http://www.esake.gr>
Баскетбол. Чемпионат Дании <http://www.basketligaen.dk>
Баскетбол. Чемпионат Израиля <http://www.bsl.org.il>
Баскетбол. Чемпионат Испании. Мужчины <http://www.acb.com>
Баскетбол. Чемпионат Испании, 2-й дивизион. Мужчины <http://www.feb.es>
Баскетбол. Чемпионат Испании. Женщины <http://www.feb.es>
Баскетбол. Чемпионат Италии. Мужчины <http://www.legabasket.it>
Баскетбол. Чемпионат Италии, 2-й дивизион. Мужчины <http://www.legaduebasket.it>
Баскетбол. Чемпионат Италии. Женщины <http://www.legabasketfemminile.it>
Баскетбол. Чемпионат Китая <http://sports.sina.com.cn/cba>
Баскетбол. Чемпионат Латвии <http://www.basket.lv>
Баскетбол. Чемпионат Литвы <http://www.lkl.lt>
Баскетбол. Чемпионат Мексики <http://www.lnbp.com.mx>
Баскетбол. Чемпионат Новой Зеландии <http://www.basketball.org.nz>
Баскетбол. Чемпионат Норвегии <http://www.basket.no>
Баскетбол. Чемпионат Польши. Мужчины <http://www.plk.pl>
Баскетбол. Чемпионат Польши. Женщины <http://www.plkk.pl>
Баскетбол. Чемпионат Румынии <http://www.frbaschet.ro>
Баскетбол. Чемпионат Сербии <http://www.kls.rs>
Баскетбол. Чемпионат Словакии <http://www.ebasket.sk>
Баскетбол. Чемпионат Словении <http://www.kzs.si>
Баскетбол. Чемпионат Турции <http://www.tbl.org.tr>
Баскетбол. Чемпионат Украины <http://www.superleague.ua>
Баскетбол. Чемпионат Филиппин <http://www.pba.ph>
Баскетбол. Чемпионат Финляндии <http://www.basket.fi>
Баскетбол. Чемпионат Франции Мужчины <http://www.lnb.fr>
Баскетбол. Чемпионат Франции Женщины <http://www.basketlfb.com>
Баскетбол. Чемпионат Хорватии <http://www.hks-cbf.hr>
Баскетбол. Чемпионат Чехии <http://www.cbf.cz>
Баскетбол. Чемпионат Швеции <http://www.svenskabasketligan.se>
Баскетбол. Чемпионат Эстонии <http://www.basket.ee>
Баскетбол. Чемпионат Южной Кореи. Женщины <http://www.wkbl.or.kr>
Баскетбол. Чемпионат Японии <http://www.bj-league.com>
При определении статистических показателей волейбольных матчей источником для определения результатов является информация, размещённая на следующих интернет-сайтах:
Волейбол. Еврокубки <http://www.cev.lu>
Волейбол. Матчи сборных <http://www.fivb.com>
Волейбол. Среднеевропейская лига <http://mevza.volley.net.at>
Волейбол. Чемпионат Австрии <http://www.volley.net.at>
Волейбол. Чемпионат Аргентины <http://www.feva.org.ar>
Волейбол. Чемпионат Бельгии <http://www.volleyliga.be>
Волейбол. Чемпионат Бразилии <http://www.cbv.com.br>
Волейбол. Чемпионат Болгарии <http://bgvolleyball.com>
Волейбол. Чемпионат Венгрии <http://www.hunvolley.hu>
Волейбол. Чемпионат Германии <http://www.volleyball-bundesliga.de>
Волейбол. Чемпионат Греции <http://www.volleyball.gr>
Волейбол. Чемпионат Израиля <http://www.iva.org.il>
Волейбол. Чемпионат Испании <http://www.rfevb.com>
Волейбол. Чемпионат Италии. Мужчины <http://www.legavolley.it>
Волейбол. Чемпионат Италии. Женщины <http://www.legavolleyfemminile.it>
Волейбол. Чемпионат Кипра <http://www.volleyball.org.cy>
Волейбол. Чемпионат Китая <http://www.volleyball.org.cn>
Волейбол. Чемпионат Латвии <http://www.volejbols.lv>
Волейбол. Чемпионат Литвы <http://www.ltf.lt>
Волейбол. Чемпионат Польши. Мужчины <http://www.plusliga.pl>
Волейбол. Чемпионат Польши. Женщины <http://www.plusligakobiet.pl>
Волейбол. Чемпионат Португалии <http://www.fpvoleibol.pt>

Волейбол. Чемпионат России <http://www.volley.ru>
Волейбол. Чемпионат Румынии <http://www.frvolei.ro>
Волейбол. Чемпионат Сербии <http://www.wienerliga.org>
Волейбол. Чемпионат Словакии <http://www.svf.sk>
Волейбол. Чемпионат Словении <http://www.odbojka.si>
Волейбол. Чемпионат Турции <http://www.tvf.org.tr>
Волейбол. Чемпионат Украины <http://fvu.in.ua>
Волейбол. Чемпионат Финляндии <http://www.mestaruusliiga.fi>
Волейбол. Чемпионат Франции <http://lnv.fr>
Волейбол. Чемпионат Черногории <http://www.oscg.me>
Волейбол. Чемпионат Чехии <http://www.cvf.cz>
Волейбол. Чемпионат Швейцарии <http://www.volleyball.ch>
Волейбол. Чемпионат Швеции <http://www.volleyboll.se>
Волейбол. Чемпионат Эстонии <http://www.evf.ee>
Волейбол. Чемпионат Южной Кореи <http://kovo.co.kr>
Волейбол. Чемпионат Японии <http://www.vleague.or.jp>
При определении статистических показателей хоккейных матчей источником для определения результатов является информация, размещённая на следующих интернет-сайтах: Хоккей. Матчи сборных
<http://www.iihf.com>
Хоккей. АНЛ <http://www.theahl.com>
Хоккей. NHL <http://www.nhl.com>
Хоккей. КХЛ <http://www.khl.ru>
Хоккей. КХЛ, индивидуальный тотал хоккеиста <http://www.khl.ru>
Хоккей. ВХЛ <http://www.vhlru.ru>
Хоккей. МХЛ <http://mhl.khl.ru>
Хоккей. МХЛ. Дивизион Б <http://mhl2.khl.ru>
Хоккей. Азиатская лига <http://www.alhockey.com>
Хоккей. Чемпионат Австрии <http://www.erstebankliga.at>
Хоккей. Чемпионат Беларуси <http://www.hockey.by>
Хоккей. Чемпионат Великобритании <http://eliteleague.co.uk>
Хоккей. Чемпионат Германии <http://www.del.org>
Хоккей. Чемпионат Дании <http://www.ishockey.dk>
Хоккей. Чемпионат Италии <http://www.lihg.it>
Хоккей. Чемпионат Норвегии <http://www.hockey.no>
Хоккей. Чемпионат Словакии <http://www.szlh.sk>
Хоккей. Чемпионат Финляндии <http://www.sm-liiga.fi>
Хоккей. Чемпионат Финляндии, 2-я лига <http://www.mestis.fi>
Хоккей. Чемпионат Франции <http://www.hockeyfrance.com>
Хоккей. Чемпионат Чехии <http://www.hokej.cz>
Хоккей. Чемпионат Швейцарии <http://www.sehv.ch>
Хоккей. Чемпионат Швеции <http://www.hockeyligan.se>
Хоккей. Чемпионат Швеции, 2-я лига <http://www.hockeyallsvenskan.se>
При определении статистических показателей гандбольных матчей источником для определения результатов является информация, размещённая на следующих интернет-сайтах:
Гандбол. Турниры IHF <http://www.ihf.info>
Гандбол. Турниры EHF <http://www.eurohandball.com>
Гандбол. Европейская Лига Чемпионов <http://www.ehfcl.com>
Гандбол. Чемпионат Дании <http://www.dhf.dk>
Гандбол. Чемпионат Испании <http://www.asobal.es>
Гандбол. Чемпионат Норвегии <http://www.handball.no>
Гандбол. Чемпионат Польши <http://www.zprp.pl>
Гандбол. Чемпионат Португалии <http://www.fpa.pt>
Гандбол. Чемпионат России <http://www.rushandball.ru>
Гандбол. Чемпионат Румынии <http://www.frh.ro>
Гандбол. Чемпионат Сербии <http://www.rss.org.rs>
Гандбол. Чемпионат Словакии <http://www.slovakhandball.sk>
Гандбол. Чемпионат Турции <http://www.thf.gov.tr>
Гандбол. Чемпионат Франции <http://www.ff-handball.org>

Гандбол. Чемпионат Чехии <http://www.chf.cz>

Гандбол. Чемпионат Швеции <http://www.handboll.info>

При определении статистических показателей бейсбольных матчей источником для определения результатов является информация, размещённая на следующих интернет-сайтах:

Бейсбол. MLB <http://www.mlb.com>

Бейсбол. NPB <http://www.npb.or.jp>

Бейсбол. LMP <http://www.lmp.mx>

При определении статистических показателей матчей по хоккею с мячом источником для определения результатов является информация, размещённая на следующих интернет-сайтах:

Хоккей с мячом. Чемпионат России <http://www.rusbandy.ru>

Хоккей с мячом. Чемпионат Швеции <http://www.svenskbandy.se>

Хоккей с мячом. Чемпионат Финляндии <http://www.finbandy.fi>

При определении статистических показателей матчей по футзалу источником для определения результатов является информация, размещённая на следующих интернет-сайтах:

Футзал. Чемпионат Испании <http://www.lnfs.es>

Футзал. Чемпионат Италии <http://www.divisionecalcioa5.it>

Футзал. Чемпионат России <http://www.amfr.ru>

Футзал. Чемпионат Румынии <http://www.frf.ro>

Киберспорт:

<http://game-tournaments.com/>

<http://www.gosugamers.net/>

<http://cybersportscore.com/>

http://esportlivescore.com/l_ru.html

<http://www.hltv.org/>

<https://www.dotabuff.com/>

стриминговые и видео-сервисы:

<https://www.twitch.tv/>

<https://www.youtube.com/>