Утверждены Приказом

общества с ограниченной ответственностью

«Леон»

от «18» января 2019 года № 9

**Правила азартных игр**

**букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «Леон»**

**1. Общие положения.**

1.1. Настоящие Правила азартных игр букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «Леон» (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 г. и являются обязательными для исполнения участниками азартных игр букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «Леон».

**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 – общество с ограниченной ответственностью «Леон», осуществляющее деятельность по организации и проведению азартных игр в букмекерской конторе и на сайте зарегистрированном на организатора азартных игр в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», имеющий доменное имя [www.leon.ru](http://www.leon.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.

2.6. Центр учёта переводов интерактивных ставок (ЦУПИС) - кредитная организация, в том числе небанковская 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.

2.7. Электронный платеж - средство или способ, позволяющий участнику азартных игр составлять и передавать распоряжения в ЦУПИС для осуществления перевода денежных средств организатору азартной игры в рамках применяемых форм безналичных расчётов с использованием информационно-коммуникационных технологий, электронных носителей информации, в том числе платёжных карт, а также иных технических устройств.

2.8. Линия – перечень событий с предложенными организатором азартной игры минимальными и максимальными размерами ставок, коэффициентами выигрыша на исходы событий и иными условиями для заключения пари. Организатор азартной игры может применять несколько линий. Все линии входят 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. Каждая линия имеет свое название или номер. Участник азартных игр самостоятельно определяет линию и события из выбранной линии, на которые заключается пари. Данная информация отражается в Талоне или купоне.

2.9. Выигрыш - денежные средства, электронные денежные средства, подлежащие выплате, зачислению на банковский счет или увеличения остатков электронных денежных средств участнику азартной игры при наступлении результата азартной игры, предусмотренного настоящими Правилами и условиями линии, равные произведению коэффициента выигрыша на размер ставки.

2.10. Исход – результат события, указанного в линии.

2.11. Коэффициент выигрыша – абсолютная величина, указанная на каждый исход в линии, служащая для расчета выигрыша участника азартной игры при наступлении результата пари.

2.12. Талон - документ, подтверждающий заключение пари между организатором азартной игры и участником азартной игры, 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.

2.13. Обменные знаки игорного заведения – купоны, электронные жетоны, находящиеся на карте участника азартных игр и иные знаки, предусмотренные к обращению Организатором азартных игр настоящими Правилами. Выдача обменных знаков производится в кассе игорного заведения в обмен на денежные средства.

2.14. Купон – обменный знак организатора азартных игр, позволяющий участнику пари заключать соглашения, основанные на риске с организатором азартной игры, посредством использования части программно-аппаратного комплекса для организации и проведения азартных игр в букмекерских конторах. Купон содержит следующую обязательную информацию:

- дата выдачи купона;

- уникальный номер;

- сумма денежных средств, на которую участник азартных игр может делать ставку.

В купоне также может указываться дополнительная информация, связанная с заключенным пари.

2.15. Электронные жетоны, находящиеся на карте участника азартных игр – обменные знаки организатора азартных игр, позволяющие участнику азартных игр заключать соглашения, основанные на риске с организатором азартной игры, посредством их передачи организатору азартной игры в качестве ставок. Количество электронных жетонов, помещенных на карту участника азартных игр, соответствует денежным средствам, переданным участником азартных игр организатору азартной игры в игорном заведении в обмен на обменные знаки.

2.16. Карта клиента – пластиковая карта, имеющая свой уникальный номер и служащая для идентификации, каждого зарегистрированного участника азартных игр. Карта клиента является носителем обменных знаков в виде электронных жетонов. На карте клиента осуществляется общий учет обменных знаков при осуществлении деятельности по оказанию услуг по заключению пари с участником азартных игр, основанных на риске соглашений о выигрыше.

Карта клиента является собственностью организатора азартной игры. При утере, размагничивании или поломке карты клиента, карта клиента не восстанавливается, а подлежит на основании письменного заявления зарегистрированного участника азартных игр перевыпуску с сохранением учтенных обменных знаков на карте клиента. Подделка карты клиента преследуется по закону.

2.17. Часть программно-аппаратного комплекса – составная часть программно-аппаратного комплекса для организации и проведения азартных игр в букмекерских конторах, обеспечивающая прием, учет, обработку ставок и зачисление обменных знаков, в электронном виде.

2.18. Лайв (live), пари лайв - пари, заключенное организатором азартной игры с участником азартных игр, на событие, происходящие в момент приема ставки. Трансляция пари лайв на веб-сайте организатора азартных игр может передаваться с некоторой задержкой. Величина задержки может варьироваться в зависимости от способа получения информации о ходе игры. Прием пари лайв на спортивное событие может быть приостановлен по разным техническим причинам (отсутствие возможности трансляции матча, технические ошибки в отображении счета и т.п.), при этом все заключенные пари остаются в силе и рассчитываются после окончания матча.

2.19. Прематч, пари прематч - пари, заключенное организатором азартной игры с участником азартных игр на событие, до его фактического начала.

2.20. Пункт приема ставок (ППС) 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.

2.21. 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 (в том числе пункт приема ставок букмекерской конторы).  
2.22. Веб-сайт организатора азартных игр и программное обеспечение - программный комплекс для организации и проведения азартных игр в Интернете, обеспечивающий прием, учет, обработку интерактивных ставок, выплату выигрыша в электронном виде.

2.23. Игровой счет участника азартной игры на веб-сайте организатора азартной игры (далее по тексту “игровой счет”).

2.23.1. Участник азартной игры имеет возможность зарегистрировать игровой счет на веб-сайте организатора азартной игры www.leon.ru для размещения интерактивных ставок. Открывая игровой счет, участник азартной игры подтверждает свое согласие с настоящими Правилами.

2.23.2. Одному участнику азартной игры разрешается открыть только один игровой счет на веб-сайте организатора азартной игры. Открытие повторных счетов будет расценено как нарушение настоящих Правил.

2.23.3. Игровой счет участника азартной игры не может быть передан в пользование другому лицу. Передача счета другому лицу будет расценено как нарушение настоящих Правил.

2.23.4. Для регистрации игрового счета на веб-сайте www.leon.ru необходимо заполнить форму регистрации, используя достоверные личные данные и действующий телефонный номер.

2.23.5. Рекомендуется держать данные для входа в защищенном месте, либо запомнить их. Организатор азартных игр не несет ответственности за несанкционированное проникновение третьих лиц на игровой счет участника азартных игр и любые, связанные с этим потери.

2.23.6. Организатор азартной игры оставляет за собой право на закрытие игрового счета участника азартной игры без объяснения причин. В этом случае остаток денежных средств на балансе игрового счета подлежит возврату в порядке, определяемом организатором азартной игры.   
2.24. 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.

2.25. Верификация - процесс проверки личных данных участника азартных игр после регистрации игрового счета на веб-сайте организатора азартных игр. Для целей верификации участник азартных игр предоставляет организатору азартных игр основной документ, удостоверяющий личность и при необходимости другие документы для подтверждения личности и адреса, в т.ч. заграничный паспорт и/или водительские права и т.п.

Документы для прохождения процедуры верификации на веб-сайте организатора азартных игр участник азартных игр предоставляет путем загрузки цифровых цветных копий документов на веб-сайте www.leon.ru в разделе Настройки.

2.26. Идентификация участника азартной игры – совокупность мероприятий по установлению сведений об участнике азартной игры, по подтверждению достоверности этих сведений с использованием документов.

**3. Условия приема ставок.**

3.1. Организатор азартных игр принимает ставки на итоги спортивных и иных событий, проходящих на территории Российской Федерации и территории других стран. Ставки принимаются в соответствии с настоящими Правилами.

3.2. Ставки имеют право делать физические лица, подтвердившие достижение ими возраста восемнадцати лет, предоставившие удостоверение личности, соответствующее требованиям правил посещения игорного заведения букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «Леон», давших согласие на обработку персональных данных по форме организатора азартных игр.  
Для подтверждения достижения восемнадцатилетнего возраста на веб-сайте организатора азартных игр, физическое лицо проходит идентификацию способами, определенными законодательством РФ.

Участник азартных игр при осуществлении ставки подтверждает, что не знает исхода события, на которое заключается пари (делается 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 требований правил посещения игорного заведения букмекерской конторы общества с ограниченной ответственностью «Леон» получена возможность стать участником азартных игр, риск неблагоприятных последствий (признание пари недействительным, проигрышным, возмещение убытков организатору азартной игры) полностью возлагается на данное физическое лицо.

3.3. Ставки и интерактивные ставки принимаются организатором азартной игры. От организатора азартной игры непосредственно прием ставок осуществляется в пункте приема ставок. Прием интерактивных ставок осуществляется через веб-сайт организатора азартной игры.

Прием интерактивных ставок и выплата выигрышей осуществляется через центр учета переводов интерактивных ставок КИВИ Банк (АО). Клиент 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

3.3.1. Порядок приема ставок в пункте приема ставок организатора азартной игры.

Ставки принимаются через должностных лиц организатора азартной игры – кассира обособленного подразделения и/или директора 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 «Леон», 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 «Леон», должностных инструкциях кассира обособленного подразделения и директора обособленного подразделения соответственно, а также положения о порядке ведения кассовых операций обособленными подразделениями общества с ограниченной ответственностью «Леон», применение контрольно-кассовой технике при осуществлении денежных расчетов за оказание услуг по организации и проведению азартных игр.

3.3.2. Порядок приема интерактивных ставок через веб-сайт организатора азартной игры.

3.3.2.1. Организатор азартной игры принимает интерактивные ставки на основании настоящих Правил. Участник азартных игр, заключивший пари, подтверждает, что ознакомлен с настоящими Правилами и согласен с ними.

3.3.2.2. Организатор азартных игр принимает интерактивные ставки, переданные путём перевода денежных средств, в том числе электронных денежных средств, центром учёта переводов интерактивных ставок (ЦУПИС) с использованием электронных средств платежа по поручениям участника азартных игр.

3.3.2.3. Для осуществления интерактивной ставки участнику азартных игр необходимо:

- авторизоваться на веб-сайте организатора азартных игр [www.leon.ru](http://www.leon.ru/),

- иметь доступные средства в ЦУПИС,

- самостоятельно выбрать линию ставок, событие и исход события, нажать на коэффициент исхода, выбрать сумму ставки и разместить ставку.

В случае успешного размещения ставки, участник азартных игр получает соответствующее уведомление на веб-сайте.

3.4. 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 «Леон», а также на свое усмотрение, без объяснения причин такого решения.

Организатор азартной игры 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 «Леон» и/или правил веб-сайта организатора азартных игр www.leon.ru;

- при подозрении в нечестной игре со стороны участников/организаторов матча. Такими случаями могут быть: договорные матчи, умышленные действия или бездействия спортсменов или судей с целью повлиять на исход/счет матча, дезинформация со стороны организаторов матча и т.п. Для выявления подобных случаев организатор азартных игр оставляет за собой право на проведение расследования, включающего в себя: анализ игровых счетов, с которых были размещены ставки; анализ ставок, групп ставок и исходов, на которые были размещены ставки; направление запроса в официальные спортивные организации, регулирующие соответствующие соревнования.

- при отступлении от настоящих правил в процессе приема ставок;

- при наличии других обстоятельств, подтверждающих некорректность и (или) недействительность заключенных пари.

3.5. Пари заключается на основании настоящих Правил и условий линии.

3.6. 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.

3.7. При заключении пари участник азартных игр самостоятельно определяет линию, вид пари, события, предполагаемый исход событий, размер ставки.

3.8. 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. Если пари заключается через веб-сайт организатора азартной игры, информация о заключенных пари доступна для участника азартной игры в личном кабинете на веб-сайте www.leon.ru.

3.9. Претензии участника азартных игр к организатору азартной игры по заключенным пари при использовании обменных знаков не принимаются.

При заключении пари с выдачей талона, правильность заполнения талона принимаются организатором азартной игры непосредственно при выдаче талона участнику азартных игр.

3.10. Местом заключения пари является место нахождения пункта приема ставок организатора азартной игры.   
3.11. Моментом заключения пари является время принятия организатором азартной игры ставки у участника азартных игр. В случае заключения пари через веб-сайт организатора азартных игр, момент заключения ставки фиксируется в купоне ставки в виде даты и точного времени.

3.12. После заключения пари участник азартных игр не может отказаться от участия в пари либо требовать изменения его условий.

3.13. Участнику азартных игр запрещается делать ставки на один и тот же исход события, либо на комбинацию одного и того же исхода события, лично или через третьих лиц, в одном или разных пунктах приема ставок организатора азартной игры, с одного или разных игровых счетов на веб-сайте организатора азартных игр, 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, аннулировать все повторные ставки, кроме первой.

3.14. Условия линии могут изменяться организатором азартной игры после любой ставки, при этом условия ранее заключенных пари остаются неизменными, ставки возврату не подлежат.

3.15. 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. Пари считаются действительными, если они сделаны 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.

Организатор азартной игры не несет ответственности за несоответствие даты и времени, указанных 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 организатором азартной игры в качестве источников информации.

3.16. Организатор азартной игры не несет ответственности за правильность, полноту или своевременность информации, предоставляемой от используемых источников.

3.17. Перевод с иностранных языков названий команд, фамилий участников событий, мест проведения событий, исходов и т.д., осуществляется исключительно для удобства участников азартных игр. Организатор азартной игры не несет ответственность и не принимает претензии относительно корректности перевода. Неточность в переводе или отсутствие перевода не является основанием для признания пари недействительными и выплате по ним как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00».

3.18. В командных соревнованиях могут употребляться понятия «хозяева» или «домашние команды» (принимающие команды) и «гости» (гостевые команды), которые в спортивной линии обозначаются “хозяева” - 1 команда, “гости” - 2 команда, за исключением следующих случаев:

- турниры проводятся в одном городе (в международных соревнованиях — стране);

- событие является финалом какого-либо кубкового соревнования и состоит из одного матча (встречи);

- соревнование проводится на нейтральном поле.

3.19. 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.

3.20. В случае изменения формата проводимого соревнования относительно первоначального регламента организатор азартной игры оставляет за собой право отменить ставки на все пари этого события (т.е. выплатить по ним выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00».)

3.21. Организатор азартной игры оставляет за собой право на пересчет выигрыша по ставке, в случае, если изначально предложенный коэффициент на выбранный исход был признан организатором азартной игры некорректным (завышенным или заниженным). В этом случае выигрыш по ставке может быть пересчитан со значением среднерыночного коэффициента, который представляет собой среднее арифметическое значение коэффициентов, предложенных на данный исход другими букмекерскими конторами.

3.22. В случае, если при приеме ставок организатором азартной игры были обнаружены ошибки персонала, программные или аппаратные ошибки и сбои, организатор азартной игры оставляет за собой право исправлять подобные ошибки.

3.23. Размещая ставку, участник азартной игры соглашается, что он понимает условия пари, на исход которого делается ставка. В настоящих Правилах приведено описание большинства видов пари, на которые принимаются ставки, однако для некоторых видов пари описание может быть не предложено. Отсутствие описания какого-либо вида пари не является основанием для отмены ставки. В случае, если участник азартной игры не понимает или хочет уточнить условия какого-либо вида пари, ему необходимо обратиться за разъяснениями к сотрудникам игорного заведения, либо в службу поддержки на веб-сайте [www.leon.ru](http://www.leon.ru/).

**4. Ограничения при заключении пари.**

4.1. Минимальная и максимальная ставка на событие зависит от вида события и определяется организатором азартной игры. Размер минимальной и максимальной ставки подлежит изменению организатором азартной игры в одностороннем порядке.

4.2. Максимальный размер выигрыша на одно пари определяется организатором азартной игры.

4.3. Максимальная ставка на событие указывается в линии.

4.4. 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.

4.5. Организатор азартной игры оставляет за собой право ограничивать сумму минимальной и максимальной ставки для каждого отдельно взятого участника азартной игры на свое усмотрение без объяснения причин такого решения.

4.6. 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 прежних 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. Выплаты выигрышей.**

5.1. Организатор азартной игры объявляет результаты событий на основании официальных протоколов или других достоверных источников информации. Расчет ставок осуществляется в течение 20 минут после фактического окончания события, но не позднее 24 часов в случае форс-мажорных обстоятельств. При возникновении спорных ситуаций, при несовпадении результатов, размещенных различными источниками, при их очевидных ошибках окончательное решение об определении результатов для расчета выплат принимает организатор азартных игр на основании результатов официальных источников, указанных в приложения №1 к Правилам азартных игр.

5.2. Если событие не состоялось либо было прервано, организатор азартной игры имеет право:

-объявить об отложении начала события, но не более чем на 48 часов 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».

5.3. 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.

5.4. 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».

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»).

- в случае неявки одной из сторон, принимающих участие в событии, на которое было заключено пари

- в случае, если одной из сторон засчитано техническое поражение, все ставки отменяются (выплачиваются с коэффициентом 1.0)

5.5. При наступлении результата пари, исход которого был предсказан участником азартных игр, участник азартных игр считается выигравшим пари.

При требовании участника азартных игр организатор азартной игры выплачивает выигрыш при предъявлении документа, удостоверяющего личность, и обмене обменных знаков на денежные средства или талона, в случае его оформления.

5.6. Талон действителен, если он идентичен сведениям, содержащимся у организатора азартной игры.

5.7. 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.

5.8. 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.

5.9. В случае выявления факта фальсификации обменного знака и/или талона выигрыш не выплачивается.

5.10. Участник азартных игр предъявляет обменный знак и/или талон и получает выигрыш в том пункте приема ставок организатора азартной игры, в котором делал ставку.

5.11. 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.

5.12. 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 был изменен в течение 24 часов после объявления официального результата, организатор азартной игры оставляет за собой право на пересчет выигрыша по ставке согласно новому результату.

Если первоначальный результат был изменен или отменен позднее 24 часов, после объявления официального результата, перерасчет ставок не производится.

5.13. 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.

5.14. Выплата выигрышей организатором азартной игры без наличия обменного знака и/или талона не производится.

5.15. В случае утери обменного знака и/или талона, выплаты не производятся.

5.16. По проигранным пари выплаты не производятся.

5.17. 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.

5.18. Участник азартных игр имеет право обратиться к организатору азартной игры по вопросу получения выигрыша в течение 15 (пятнадцати) календарных дней со дня завершения последнего события, указанного в талоне/купоне.

5.19. 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.

5.20. 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.

5.21. 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.

5.22. Выплата выигрыша организатором азартной игры в пункте приема ставок оформляется следующими документами:

- расходно-кассовым ордером на денежную сумму, соответствующую сумме денежных средств, обмененных в кассе пункта приема ставок организатора азартной игры на обменные знаки для их последующей передачи организатору азартной игры в качестве ставок;

- расходно-кассовым ордером на денежную сумму, соответствующую разнице между суммой выигрыша и денежными средствами, обмененных в кассе пункта приема ставок организатора азартной игры на обменные знаки, переданных организатору азартной игры в качестве ставок, за вычетом НДФЛ.

5.23. Выплата выигрыша через веб-сайт организатора азартных игр.

5.23.1. Выплата выигрыша через веб-сайт организатора азартных игр запрашивается самостоятельно участником азартной игры в соответствующем разделе веб-сайта.  
5.23.2. 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.

5.23.3. Минимальная сумма к выплате указывается на веб-сайте.  
5.23.4 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 т.п.

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.

5.23.5. 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.

**6. Типы ставок.**

**6.1. Одиночное пари** - пари на одно событие. Размер выигрыша по одиночным пари равен произведению суммы ставки на установленный для данного исхода события коэффициент выигрыша. Исключение составляют виды пари "Азиатский гандикап”, "Азиатский тотал” в котором сумма выигрыша рассчитывается по особым правилам (см. пункты 7.14, 7.15).

**6.2. Экспресс** – пари на одновременный прогноз нескольких независимых друг от друга событий. Экспресс считается выигранным участником азартных игр, если верно спрогнозированы исходы всех входящих в него событий. Ошибка в прогнозе исхода хотя бы по одному событию означает проигрыш экспресса. Минимальное количество событий в экспрессе - два, максимальное - десять.

Итоговый коэффициент выигрыша экспресса вычисляется как произведение коэффициентов всех исходов, входящих в экспресс, на сумму ставки, с последующим округлением коэффициента до 3-х десятичных знаков. Коэффициент экспресса показан для удобства и округлён до 2-х десятичных знаков и не является итоговым коэффициентом, по которому рассчитан выигрыш. Выплата выигрыша по экспрессу равна произведению итогового коэффициента выигрыша на размер ставки.

**6.3. Система и система с банкером** – 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.

Банкер - фиксированное событие (исход), которое включено во все экспрессы системной ставки. В случае, если банкер проигрывает (результат матча не угадан), проигрывает вся ставка. В случае выигрыша по банкеру результирующий коэффициент каждого экспресса, входящего в систему, умножается на коэффициент банкера.

[Подробнее о системе N из M](https://www.leon.ru/?do=showrulesNbyM). Для расчета ставок Вы можете воспользоваться специальным [калькулятором](https://www.leon.ru/systembet).

**6.4. Долгосрочные ставки.** Ставки, которые принимаются заранее на победителя какого-либо этапа спортивного события или на победителя всего соревнования в целом. Ставки рассчитываются после завершения соответствующего этапа соревнования и подтверждения результата в официальных источниках.

**7. Основные виды пари.**

**7.1. 1X2 (Ставка на исход).** Предлагается угадать исход матча. Возможные варианты: победа первой команды (в линии обозначается «1»), победа второй команды (обозначается «2»), ничья (обозначается «Х»).

**7.2. Двойной исход.** Предложены три варианта исходов:

"1Х" - победа первой команды или ничья. Для выигрыша необходимо, чтобы победила первая команда или матч закончился вничью.

"12" - победа первой или второй команды. Для выигрыша необходимо, чтобы матч закончился победой одной из команд, т.е. не будет ничьей.

"Х2" - победа второй команды или ничья. Для выигрыша необходимо, чтобы победила вторая команда или матч закончился вничью.

**7.3. Гандикап.** В данном виде пари необходимо угадать исход матча с учетом гандикапа. Гандикап - это количество голов (очков, сетов и т.п.), которые будут прибавлены к голам (очкам, сетам и т.п.) выбранной команды в случае положительного гандикапа и отняты от голов (очков, сетов и т.п.) выбранной команды в случае отрицательного гандикапа. Ставка рассчитывается исходя из итогового результата с учетом гандикапа. Возможные исходы: победа первой команды (1), ничья (Х), победа второй команды (2). Если полученный с учетом гандикапа результат матча в пользу противоположной команды - пари проиграно. Если результат с учетом гандикапа ничейный, ставки на победу первой и второй команды (игрока, гонщика и т.д.) проигрывают, а ставка на ничью («Х») выигрывает.

**7.4. Тотал («Больше/Меньше», «Б/М»).** Пари на общее количество голов/очков/геймов и т.д., забитых/набранных/сыгранных и т.д. командами/игроками события. Для выигрыша необходимо угадать, будет забито/набрано/проведено больше или меньше голов/очков/геймов и т.д. относительно указанного в исходе значения. Для ставок предложены целые числа и кратные "0.5". Если тотал голов/очков/геймов и т.д., забитых/набранных/сыгранных и т.д. всеми участниками события совпадает с выбранным значением тотала в ставке, то такие ставки возвращаются. При определении индивидуального тотала учитываются только голы, забитые в ворота соперника.

**7.5. Точный счет.** В этом пари необходимо спрогнозировать точный счет, с которым закончится спортивное событие или его часть (например 1-ый тайм). Для предматчевых ставок предлагается набор вариантов финального счета, также могут быть предложены варианты исходов "Любой другой и Ничья”, "Любой другой и Победа 1” и "Любой другой и Победа 2". Для выигрыша по исходу "Любой другой и Ничья" матч должен закончится вничью с любым счетом, который не был предложен для ставок. Для выигрыша по исходам "Любой другой и Победа 1” и "Любой другой и Победа 2" необходимо, чтобы матч закончился в пользу выбранной команды со счетом, не предложенным для ставок.

Для ставок по ходу матча (пари лайв) предлагается исход “Другой”, который не включает в себя счет на момент приема ставки. В случаях со ставками на определенный тайм (гейм/период/четверть), учитываются только те голы (шайбы/очки), которые были забиты (набраны) именно в указанный в названии пари тайм (гейм/период/четверть).

**7.6 Чет/Нечет.** В данном виде пари необходимо угадать будет ли количество голов/очков/сетов/геймов и т.д., забитых в матче, четным или нечетным числом. Если в матче не было забито голов, выигрывают ставки на исход “Чет”.

**7.7 Результат, не включая ничью.** Пари на победу 1-ой или 2-ой команды, ничья не предлагается. В случае, если матч окончен вничью, ставки на матч возвращаются (выплачиваются как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00».)

**7.8. Двойной исход и Тотал.**В данном виде пари необходимо одновременно угадать, исход матча (варианты исходов: “1Х" - победа домашней команды или ничья/“12” - победа домашней или выездной команды/“Х2” - ничья или победа выездной команды) и тотал голов в матче, забитых обеими командами.

**7.9. Наиболее результативный период. (четверть, гейм, сет, иннинг и т.д.).** В данном виде пари необходимо угадать, в каком из таймов/периодов/четвертей (и т.д.) матча будет набрано наибольшее количество очков обеими командами в сумме, или в каких таймах/периодах/четвертях (и т.д.) будет одинаковая результативность. Ставка на исход "несколько" выигрывает, если во всех периодах/сетах/четвертях и т.д. счет был равным и в случае, если счет минимум в двух периодах/сетах/четвертях и т.д. был равным и при этом большим, чем в оставшихся периодах/сетах/четвертях и т.д.

**7.10. Сравнение результативности участников спортивного события.** Пари принимаются на конкретных участников или группу участников, принимающих участие в соревновании. Для выигрыша пари необходимо угадать какой из участников или какая группа участников покажет лучший результат (покажет лучшее время, наберет большее количество очков, пройдет большее количество кругов и т.д.).

**7.11. События во временных отрезках.** Пари на события во временных отрезках заключаются в пределах указанных минут, на основании официальных статистических данных. К примеру, 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 и т.д.

**7.12. Кто выиграет остаток матча (тайма, периода и т.д.) (пари лайв).** 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.

**7.13. Кто пройдет в следующий раунд.** Для выигрыша пари необходимо угадать, какая команда пройдет в следующий раунд соревнования. Ставки принимаются на исход противостояния в целом, с учетом возможного дополнительного времени и серии пенальти. Если для выявления победителя требуется более одного матча, ставки будут рассчитаны только после того, как определится команда, прошедшая в следующий раунд соревнования.

**7.14. Азиатский гандикап** – Для выигрыша пари необходимо угадать исход матча с учетом гандикапа (форы). Гандикап - это количество голов, которые будут прибавлены в случае положительного гандикапа и отняты в случае отрицательного, к голам выбранной команды, после чего ставка будет рассчитана исходя из итогового результата. Возможные исходы: победа первой команды (1) или победа второй команды (2). В случае ничейного результата - ставка возвращается (выплачивается с коэффициентом 1.00).

Существуют два вида гандикапа:

Вид 1. Целочисленный гандикап или кратный "0.5".

Например, если на первую команду установлен отрицательный гандикап "1 (-1.00)", и матч закончился: а) со счетом 0:0 - ставка проигрывает; б) со счетом 1:0 - ставка возвращается; в) со счетом 2:0 - ставка выигрывает. Или например, на первую команду установлен положительный гандикап "1 (+0.50)", и матч закончился: а) со счетом 0:1 - ставка проигрывает; б) со счетом 0:0 или 1:0 - ставка выигрывает.

Вид 2. Гандикап кратный "0.25", но не кратный "0.5" или нецелочисленный.

Такой тип ставок рассчитывается, как две ставки в размере половины поставленной суммы, с одинаковыми коэффициентами и с ближайшими значениями "обычных гандикапов" (целочисленных или кратных 0.5). Ближайшие значения "обычных гандикапов" для гандикапа (+0.25) - это (+0.00) и (+0.50), для гандикапа (-0.75) - это (-1.00) и (-0.50). В случае победы по обеим половинным ставкам при расчете выигрыша учитывается изначальный коэффициент ставки. Если одна половинная ставка выиграла, а по другой возврат, при расчете суммы выигрыша используется коэффициент (К+1)/2, где К - это изначальный коэффициент ставки. Если одна половинная ставка проиграла, а по другой был произведен возврат, то итоговый коэффициент будет равен 0.5. Если обе половинные ставки проиграны, то вся ставка проигрывает.

**7.15. Азиатский тотал** – Пари на общее количество голов/очков/геймов и т.д., забитых/набранных/сыгранных и т.д. командами/игроками события. Для выигрыша необходимо угадать, будет забито/набрано/проведено больше или меньше голов/очков/геймов и т.д. относительно указанного в исходе значения. Если результат выбранного значения азиатского тотала совпадет с результатом матча, ставка отменяется (возвращается с коэффициентом 1.0). Для ставок предложены два вида азиатского тотала: целочисленный (или кратный "0.5") и нецелочисленный (или кратный "0.25", но не кратный "0.5").

Подробности расчета каждого вида азиатского тотала описаны в пункте правил 7.14 Азиатский Гандикап.

Ставка учитывает основное время игры, если не предусмотрено иное.

**7.16. Следующий гол (пари лайв).** Для выигрыша пари необходимо угадать, какая из команд забьет следующий гол после приема ставки. Ставки могут приниматься как на весь матч, так и на часть матча (тайм, четверть, период и т.д). Ставки на исход «X» (ничья) и на исход «Без голов» выигрывают, если ни одна из команд не забьет гол до конца матча или указанного периода.

**7.17. Перерыв.** В данном пари предлагается угадать исход первого тайма (половины) матча. В тех видах спорта, где матч состоит из четырех четвертей, перерывом считается время между второй и третьей четвертями. Предлагаются три исхода: победа первой команды («1»), победа второй команды («2»), ничья («X»).

**7.18. Кто забьет N очко? (пари лайв).** Для выигрыша пари необходимо угадать, какая команда, игрок, и т.п. забьет N (заданное условиями ставки) очко в матче/периоде/сете. В расчет берется сумма очков обеих команд. Если в сумме команды не набирают заданное организатором азартных игр количество очков, ставка признается недействительной (выплачивается как выигрыш с коэффициентом равным 1.0)

**7.19. Какая команда выиграет гонку до N очков? (пари лайв).** В пари предлагается угадать какая из команд первой наберет N (заданное условиями ставки количество) очков в матче/периоде/сете. Если ни одна из команд не набирает заданное организатором азартных игр количество очков, ставка признается недействительной (выплачивается как выигрыш с коэффициентом равным 1.0)

**7.20. Обе команды забьют.** В пари необходимо угадать забьют ли гол/шайбу обе команды. Ставка принимается на результат основного времени. Автоголы (в свои ворота) не учитываются при определении результата.

**7.21. Автор следующего гола.** В пари предлагается угадать, кто забьет следующий гол в матче (с момента принятия ставки). Ставки принимаются на основное время матча. Возвращаются все ставки на игроков, вышедших на замену после того, как следующий гол уже забит. Автоголы (в свои ворота) не учитываются при определении результата.

**7.22. 1Х2 и Б/М (тотал).** Для выигрыша пари необходимо одновременно угадать исход всего матча (пари 1Х2) и сумму голов, забитых обеими командами.

**7.23. Точное число голов (пари лайв).** Для выигрыша пари необходимо угадать сумму голов, забитых обеими командами в течение матча. Вариант “6+” считается выигрышным, если обе команды в сумме забили 6 или более голов.

**7.24. Голы домашней/выездной команды (пари лайв).** В пари предлагается угадать точное число голов домашней/выездной команды. Исход “3+” выигрывает, если команда забила 3 или более голов.

**7.25. 1X2 и Обе команды забьют.** В пари необходимо одновременно угадать, какая команда выиграет матч и будут ли при этом забиты голы обеими командами.

Варианты исходов:

"1 и да” - победа домашней команды, при этом обе команды забили гол

“1 и нет” - победа домашней команды, при этом одна или обе команды гол не забили

“Х и да” - ничья, при этом обе команды забили гол

“Х и нет” - ничья, при этом одна или обе команды гол не забили

“2 и да” - победа выездной команды, при этом обе команды забили гол

“2 и нет” - победа выездной команды, при этом одна или обе команды гол не забили.

**7.26. Первая забившая команда и 1X2.** В пари необходимо одновременно угадать команду, которая забьет первый гол и исход матча. Варианты исходов:

"гол хозяев и 1” - первый гол забит домашней командой, победа в матче домашней команды

“гол хозяев и X” - первый гол забит домашней командой, матч завершился вничью

“гол хозяев и 2” - первый гол забит домашней командой, победа в матче выездной команды

“гол гостей и 1” - первый гол забит выездной командой, победа в матче домашней команды

“гол гостей и X” - первый гол забит выездной командой, матч завершился вничью

“гол гостей и 2” - первый гол забит выездной командой, победа в матче выездной команды

“никто” - в матче не было забито ни одного гола.

**7.27. Победитель 1го периода (тайма, половины, сета) и 1X2.** В пари необходимо одновременно угадать победителя первого периода и исход матча. Варианты исходов:

“1 и 1” - первый период выиграла домашняя команда, победа в матче домашней команды

“1 и X” - первый период выиграла домашняя команда, матч завершился вничью

“1 и 2” - первый период выиграла домашняя команда, победа в матче выездной команды

“X и 1” - первый период завершился вничью, победа в матче домашней команды

“X и X” - первый период завершился вничью, матч завершился вничью

“X и 2” - первый период завершился вничью, победа в матче выездной команды

“2 и 1” - первый период выиграла выездная команда, победа в матче домашней команды

“2 и X” - первый период выиграла выездная команда, матч завершился вничью

“2 и 2” - первый период выиграла выездная команда, победа в матче выездной команды

**7.28.** Иные виды пари, предусмотренные организатором азартной игры.

**8. Особенности линий.**

8.1. 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.

**9. Особенности пари по видам спорта.**

**9.1. Футбол.**

9.1.1. Ставки на все футбольные матчи принимаются на основное время, включая добавленное арбитром к каждому тайму время (компенсированное время). Добавленное арбитром к 1-му тайму время обозначается на официальных источниках 45’+X’ (где Х — 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 Х - 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 и где выход в следующий круг определяется по сумме двух и более матчей, в линии организатора азартной игры предусмотрен исход «Кто пройдет в следующий раунд» или «Победитель». 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 коэффициентом выигрыша равным «1». Исключением являются пари лайв на исходы, которые фактически завершились и были рассчитаны к моменту остановки матча, пари на исходы «Кто пройдет в следующий раунд» и «Победитель» по сумме двух или более матчей, или если матч был прерван и доигран в течение 48 часов.

Для матчей между молодежными командами и для товарищеских матчей ставки могут быть рассчитаны на основании официального результата, зафиксированного арбитром, даже если основное время (90 минут) не было сыграно.

9.1.2. 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 коэффициентом выигрыша равным «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.   
Если организатор азартной игры имеет достоверную информацию из официальных источников о переносе матча на срок более 48 часов со времени заявленного начала, ставки на данное событие могут быть возвращены (рассчитаны как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1») сразу после получения такой информации, даже если срок ожидания с момента начала 48 часов не был завершен.

9.1.3. 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. При завершении матча со счетом 0:0, все ставки на автора первого гола проигрывают.

9.1.4. 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 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.

9.1.5. Кто забьёт. Предлагается спрогнозировать забьет ли выбранный игрок гол в течение матча. Автоголы (голы в свои ворота) не учитываются при определении результата. Если игрок не вышел на поле в течение матча (в основном составе или на замену), ставки на него возвращаются (рассчитываются как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1»).

9.1.6. 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.

9.1.7. Угловые удары (пари прематч). Для выигрыша пари необходимо угадать какая команда подаст больше угловых во время матча. 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.

9.1.8. Ставки на угловые (пари прематч). Предлагается угадать количество угловых ударов, поданных обеими командами в сумме за матч. 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.

9.1.9. Ставки на угловые (пари лайв). Предлагается угадать, какая команда подаст больше угловых ударов за время матча. 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.

9.1.10. Тотал на угловые (пари лайв). Предлагается угадать количество угловых ударов, поданных в течение матча обеими командами в сумме. 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.

9.1.11. Угловые домашней/выездной команды (пари лайв). Предлагается угадать точное число угловых, поданных в течение матча домашней/выездной командой. 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.

9.1.12. Угловые Чет/Нечет (пари лайв). Предлагается угадать, будет ли сумма угловых, поданных обеими командами в течение матча, четным или нечетным числом. 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.

9.1.13. В матче будет хет-трик. Предлагается угадать, сделает ли кто-либо из участников матча хет-трик (т.е. забьет три гола в одном матче). Автоголы (голы в свои ворота) не учитываются.

9.1.14. В матче будет удаление. Необходимо угадать, будет ли показана красная карточка какому-либо игроку (игрок будет удален с поля). Учитываются только красные карточки, показанные полевым игрокам и вратарю во время матча. Карточки, показанные игроку, не участвующему в матче, или карточки, показанные после завершения матча, не учитываются.

9.1.15. Ставки на карточки. Пари на количество карточек в матче. Желтая карточка стоит 2 очка, красная карточка стоит 5 очков. Две желтых карточки одному игроку считаются как одна желтая и одна красная (7 очков). Учитываются только карточки, показанные полевым игрокам и вратарю во время матча.

9.1.16. Тотал карточек. Необходимо угадать, будет ли показано больше или меньше карточек относительно заданного тотала. Желтая карточка считается, как одна карточка. Вторая желтая карточка, показанная одному и тому же игроку, не учитывается при подсчете тотала и считается, как красная карточка. Любая красная карточка, считается, как одна карточка. В результате один игрок может добавить в общее количество карточек не больше двух. Учитываются только карточки, показанные полевым игрокам и вратарю во время матча..

9.1.17. Команда выиграет оба тайма. Для выигрыша пари необходимо, чтобы выбранная команда одержала победу отдельно в 1-ом и отдельно во 2-ом таймах.

9.1.18. Разница в победе. Предлагается угадать с каким разрывом по голам выиграет выбранная команда. Исход «X» (ничья) выигрывает в случае, если команды забили одинаковое количество голов. Исход «Без забитого гола» выигрывает, если обе команды не забили голов в матче.

9.1.19. Кто подаст N угловой.Необходимо угадать, какая из команд подаст N-ный угловой в матче или указанном в условии ставке промежутке времени. В расчет берется сумма угловых обеих команд. Исход “Никто” выигрывает, если N-ный угловой не подает ни одна из команд. Ставка принимается на результат основного времени, если в условии пари не указано иное.

9.1.20. Двойной исход и Обе команды забьют. Необходимо одновременно угадать, исход матча (варианты исходов: «1Х» - победа домашней команды или ничья/«12» - победа домашней или выездной команды/«Х2» - ничья или победа выездной команды) и будут ли забиты голы обеими командами.

9.1.21. Счёт после 1-го тайма. Необходимо угадать, с каким счетом закончится первый тайм.

9.1.22. Кто забьет больше голов в интервале. Необходимо угадать, какая команда забьет больше голов в заданном интервале (временной интервал указан в названии пари). Ставки на Ничью (Х) выигрывают, если обе команды забьют одинаковое количество голов, либо не забьют ни одного гола в указанном интервале.

9.1.23. Тотал в интервале. Необходимо угадать, будет ли забито обеими командами больше или меньше голов в заданном интервале (временной интервал и тотал указаны в названии пари).

9.1.24. Кто забьет первый гол в интервале. Необходимо угадать, какая команда первой забьет гол в заданном интервале (временной интервал указан в названии пари). Ставки на Ничью (Х) выигрывают, если ни одна из команд не забила гол в указанном интервале.

9.1.25. Когда будет забит следующий гол. Необходимо угадать, в каком интервале будет забит следующий гол любой из команд (временной интервал указан в названии пари). Ставки на исход “нет гола” выигрывают в случае, если ни одна из команд не забила голов в предложенных интервалах.

9.1.26. Тотал карточек (пари лайв). Необходимо угадать, будет ли показано больше или меньше карточек относительно заданного тотала. Желтая карточка считается, как одна карточка. Вторая желтая карточка, показанная одному и тому же игроку, не учитывается при подсчете тотала и считается, как красная карточка. Любая красная карточка, считается, как две карточки. В результате один игрок может добавить в общее количество карточек не больше трех. Учитываются только карточки, показанные полевым игрокам и вратарю во время матча.

9.1.27. Когда определится победитель. Необходимо угадать, когда определится победитель в матче.

Варианты исходов:

“1 и основное время” - победа домашней команды в основное время матча

“2 и основное время” - победа выездной команды в основное время матча

“1 и овертайм” - победа домашней команды в дополнительное время матча

“2 и овертайм” - победа выездной команды в дополнительное время матча

“1 и пенальти” - победа домашней команды по пенальти

“2 и пенальти” - победа выездной команды по пенальти

9.1.28. Кто первым подаст M угловых. Необходимо угадать, какая команда первой подаст указанное в названии пари количество угловых. Исход “Никто” выигрывает, если M-ный угловой не подает ни одна из команд. Ставка принимается на результат основного времени, если в условии пари не указано иное.

9.1.29. Кто получит больше карточек. Необходимо угадать, какая команда получит больше карточек. Желтая карточка считается, как одна карточка. Вторая желтая карточка, показанная одному и тому же игроку, не учитывается при подсчете тотала и считается, как красная карточка. Любая красная карточка, считается, как две карточки. В результате один игрок может добавить в общее количество карточек не больше трех. Учитываются только карточки, показанные полевым игрокам и вратарю во время матча.

9.1.30 Фора и Азиатская фора – Необходимо угадать исход матча с учетом форы. Фора - это количество голов, которые будут прибавлены к голам выбранной команды в случае положительного значения форы, и отняты - в случае отрицательного. Расчет осуществляется исходя из вычисленного результата. Возможные исходы: победа первой команды (1) или победа второй команды (2). В случае ничейного результата ставка возвращается (выплачивается с коэффициентом 1.00).

Существуют два вида ставок:

1. Фора — целочисленная или кратная "0.5".

Например, если на первую команду установлена отрицательная фора "1 (-1.00)", и матч закончился: а) со счетом 0:0 - ставка проигрывает; б) со счетом 1:0 - ставка возвращается; в) со счетом 2:0 - ставка выигрывает. Или, например, на первую команду установлена положительная фора "1 (+0.50)", и матч закончился: а) со счетом 0:1 - ставка проигрывает; б) со счетом 0:0 или 1:0 - ставка выигрывает.

2. Азиатская фора — кратная "0.25", но не кратная "0.5", или нецелочисленная.

Такой тип ставок рассчитывается как две ставки в размере половины поставленной суммы с одинаковыми коэффициентами и с ближайшими значениями "обычных фор" (целочисленных или кратных 0.5). Ближайшими значениями для форы (+0.25) будут (+0.00) и (+0.50), для форы (-0.75) — (-1.00) и (-0.50). В случае победы по обеим половинным ставкам, при расчете выигрыша учитывается изначальный коэффициент ставки. Если одна половинная ставка выиграла, а по другой произведен возврат, при расчете суммы выигрыша используется коэффициент (К+1)/2, где К - это изначальный коэффициент ставки. Если одна половинная ставка проиграла, а по другой произведен возврат, то итоговый коэффициент будет равен 0.5. Если обе половинные ставки проиграны, то и вся ставка проигрывает.

**9.2. Хоккей с шайбой.**

9.2.1. Все ставки на хоккейные матчи принимаются на основное время матча, если не оговорено иное. Если пари заключаются на результат с учетом овертайма и серии буллитов, это дополнительно указывается в линии (например, ставки "Вкл. ОТ и буллиты"). При расчете ставок на тотал и азиатский тотал все буллиты учитываются как один гол, который прибавляется к результату, победившей команды.

9.2.2. 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 и пари прематч, которые могут быть рассчитаны на основании результата к моменту остановки матча.

9.2.3. 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 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.

Если организатор азартной игры имеет достоверную информацию из официальных источников о переносе матча на срок более 48 часов со времени заявленного начала, ставки на данное событие могут быть возвращены (рассчитаны как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1») сразу после получения такой информации, даже если срок ожидания с момента начала 48 часов не был завершен.

9.2.4. 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.

**9.2.5. Хозяева выиграют все периоды.** Необходимо угадать, выиграет ли домашняя команда каждый из периодов по отдельности.

**9.2.6. Гости выиграют все периоды.** Необходимо угадать, выиграет ли выездная команда каждый из периодов по отдельности.

**9.2.7. Хозяева выиграют в любом из периодов.** Необходимо угадать, выиграет ли домашняя команда какой-либо из периодов. Результаты других периодов не учитываются.

**9.2.8. Гости выиграют в любом из периодов.** Необходимо угадать, выиграет ли выездная команда какой-либо из периодов. Результаты других периодов не учитываются.

**9.2.9. В каждом периоде будет больше N голов.** Необходимо угадать, будет ли в каждом отдельном периоде забито больше заданного тотала. Учитываются голы, забитые обеими командами.

**9.2.10.** **В каждом периоде будет меньше N голов.** Необходимо угадать, будет ли в каждом отдельном периоде забито меньше заданного тотала. Учитываются голы, забитые обеими командами.

**9.2.11.** Команда не пропустит. Предлагается угадать, сможет ли выбранная команда не пропустить гол. Предлагаются два исхода: "Да" (не пропустит) и "Нет" (пропустит).

**9.3. Баскетбол.**

9.3.1. Ставки на все баскетбольные матчи принимаются с учетом всех возможных овертаймов, кроме специально оговоренных случаев. Ставки по ходу матча (пари лайв) принимаются на результат основного времени матча (на момент окончания 4-ой четверти), если в условиях ставки не оговорено иное (например, ставки "вкл.OT"). Исключениями являются виды пари "Кто забьет N очко?" и "Какая команда выиграет гонку до N очков", где ставки принимаются с учетом овертайма.

9.3.2. 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 и пари прематч, которые могут быть рассчитаны на основании результата к моменту остановки матча.

9.3.3. 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.

Если организатор азартной игры имеет достоверную информацию из официальных источников о переносе матча на срок более 48 часов со времени заявленного начала, ставки на данное событие могут быть возвращены (рассчитаны как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1») сразу после получения такой информации, даже если срок ожидания с момента начала 48 часов не был завершен.

9.3.4. 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.

**9.4. Хоккей с мячом. Хоккей на траве. Гандбол. Футзал. Пляжный футбол. Регби. Водное поло.**

9.4.1. Ставки на все матчи принимаются на основное время, если не указано иное. В гандболе ставки на пари “Кто забьет N очко" и "Какая команда выиграет гонку до N очков” принимаются на исход всего матча, включая возможное дополнительное время и серию пенальти.

9.4.2. 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 и пари прематч, которые могут быть рассчитаны на основании результата к моменту остановки матча.

9.4.3. 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.

9.4.4. 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.

9.4.5. В регби для всех ставок на «попытки» в расчет принимаются только очки, набранные с помощью «попыток» и «штрафных попыток». Реализации, штрафные голы и дроп-голы в расчет не принимаются.

**9.5. Бейсбол. Американский футбол**

9.5.1. Предматчевые ставки (пари прематч) на эти виды спорта принимаются с учетом овертаймов, если не указано иное. Все ставки по ходу матча (пари лайв) принимаются на основное время матча, если в названии пари не указано иное. Если пари заключаются на результат с учетом овертайма, это дополнительно указывается в линии (например, ставки "вкл.OT"). В бейсболе исключениями являются виды пари: "Кто забьет N очко?” и "Какая команда выиграет гонку до N очков”, где ставки по ходу матча (пари лайв) принимаются с учетом овертайма (дополнительных иннингов).

9.5.2. Пари на бейсбольные матчи MLB могут заключаться с указанием стартового питчера, исключение составляют пари лайв, где стартовый питчер может не указываться. В случае замены стартового питчера на другого перед матчем, все прематч 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.

9.5.3. 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 48 часов с момента начала или доигрывается в течение календарной игровой недели в «Американском футболе», а также пари лайв на исходы, которые фактически завершились и были рассчитаны к моменту остановки матча.

9.5.4. В бейсболе ставки могут приниматься на матчи, состоящие как из 9, так и из 7 иннингов. Правила расчета и особенности приема ставок на бейсбол являются одинаковыми для обоих случаев.

9.5.5. В бейсбольных лигах Японии и Кореи матчи могут быть закончены с ничейным счетом. Данная особенность учитывается при расчете ставок.

9.5.5. 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 завершения матча и пари прематч, которые могут быть рассчитаны на основании результата к моменту завершения матча.

9.5.6. 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.

**9.6. Волейбол**

9.6.1. Фора и тотал на волейбольный матч указывается в очках, если в линии не обозначено другое.

9.6.2. 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 и пари прематч, которые могут быть рассчитаны на основании результата к моменту остановки матча.

9.6.3. 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.

9.6.4. Если по регламенту соревнования в матче может быть назначен «золотой сет» (экстра-сет), то он не учитывается при расчете ставок на количество сетов и счет по сетам.

**9.6.5. Количество партий с дополнительно разыгранными очками**. Необходимо угадать, в каком количестве партий одной из команд будет разыграно больше 25 очков (15 очков для пятого сета).

**9.7. Теннис. Бадминтон. Настольный теннис. Пляжный волейбол**

9.7.1. Фора и тотал на матч указываются в геймах (играх).

9.7.2. 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.

9.7.3. В случае изменения формата матча (количества сетов) от первоначально заявленного, коэффициенты выигрышей по пари на все исходы данного события принимаются равными «1».

9.7.4. 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.

9.7.5. Если начало матча задержано или матч отложен по какой-либо причине, то все пари остаются в силе до конца матча или до конца турнира.

9.7.6. Если в матче один из участников по любой причине отказывается продолжать игру (или дисквалифицирован), он признается проигравшим матч и выплата выигрыша производится по полученному результату. Если сыграно менее одного сета и матч прекращен, все ставки отменяются (выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1»). Исключением являются ставки, исходы которых могут быть определены на основании геймов/сетов, сыгранных до момента остановки матча.

9.7.7. Если отказ (дисквалификация) произошел до начала матча, все ставки на матч отменяются (выплаты по ним производятся в размере выигрыша с коэффициентом выигрыша равным «1»)

9.7.8. Если теннисный матч прерван, не завершен 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. Организатор азартных игр оставляет за собой право отменить ставки (выплатить по ним выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1»), если матч не был доигран в течение 48 часов с момента первоначально заявленного времени матча.

9.7.9. Супер-тай-брейк в теннисных матчах, согласно принятым международными правилами тенниса, считается как сет, состоящий из одного гейма. Данная особенность учитывается при расчете ставок на тотал количества геймов.

9.7.10. **Исход игры X сета Y** (пари лайв). Предлагается угадать победителя X игры (гейма) в теннисном сете Y и количество очков, которое набрала проигравшая сторона в этой же игре (гейме). При этом, на первое место, ставится победитель гейма (П1 - победа Игрока 1, П2 - победа Игрока 2), а через косую черту указывается количество очков, которое, набрал проигравший игрок в этом же гейме.

Примеры:

П1/15 - Гейм выиграл Игрок 1, Игрок 2 набрал в этом гейме 15 очков.

П2/30 - Гейм выиграл Игрок 2, Игрок 1 набрал в этом гейме 30 очков.

9.7.11. **Победитель по геймам с учетом гандикапа.** Необходимо угадать победителя по сумме выигранных геймов в матче с учетом указанного гандикапа.

9.7.12. **n-й сет: Кто первым выиграет m геймов.** Необходимо угадать, какой игрок первым выиграет указанное количество геймов в сете.  
9.7.13. **n-й сет: Чет/Нечет розыгрышей в m-м гейме.** Необходимо угадать, каким будет общее количество розыгрышей в указанном гейме и сете. Например, если гейм завершается победой первого игрока после счета 40:15, это означает, что в гейме было 5 розыгрышей (0:15, 15:15, 30:15, 40:15, победа в гейме), в результате выигрывает ставка на исход “Нечет“.  
9.7.14. **n-й сет: Точное количество розыгрышей в m-м гейме.** Необходимо угадать точное количество розыгрышей в указанном гейме и сете. Например, если гейм завершается победой первого игрока после счета 40:15, это означает, что в гейме было 5 розыгрышей (0:15, 15:15, 30:15, 40:15, победа в гейме).  
9.7.15. **n-й сет: Кто выиграет p-й розыгрыш в m-м гейме.** Необходимо угадать, какой игрок выиграет розыгрыш в указанном гейме и сете. Например, если гейм завершается победой первого игрока после счета 40:15, это означает, что в гейме было 5 розыгрышей (0:15, 15:15, 30:15, 40:15, победа в гейме).  
9.7.16. **n-й сет: Кто первым выиграет p розыгрышей в m-м гейме.** Необходимо угадать, какой игрок первым выиграет данное в названии пари количество розыгрышей в указанном гейме и сете. Например, если гейм завершается победой первого игрока после счета 40:15, это означает, что в гейме было 5 розыгрышей (0:15, 15:15, 30:15, 40:15, победа в гейме).

**9.8. Бокс и Смешанные боевые искусства.**

9.8.1. Все ставки на бой рассчитываются на основании официального результата, определяемого уполномоченной организацией сразу после окончания поединка. Возможные последующие дисквалификация и/или изменение результата не влияют на первоначальный расчет ставки. Исключением являются случаи, когда решение об изменении результата боя будет объявлено в течение 24 часов с момента первоначального расчета ставки с целью исправления ошибки в подсчете очков или ошибки в объявлении результата боя.

9.8.2. Если бой не состоится вовремя, будет отменен или перенесен и не завершится в течение 48 часов с момента первоначально объявленного времени начала, все ставки на бой будут отменены (рассчитаны как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1»). Отмена ставок также производится в том случае, если боец будет снят с поединка или заменен до начала первого раунда боя.

9.8.3. Если боец откажется от продолжения поединка перед началом раунда, не отреагирует на гонг или будет снят с боя по любой причине в перерыве между раундами, бой будет считаться оконченным на момент завершения предыдущего раунда.

9.8.4. Если один из бойцов будет дисквалифицирован, он признается проигравшим бой.

9.8.5. Если заявленные продолжительность боя и/или количество раундов изменяются, все ставки на такой поединок будут отменены (рассчитаны как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1»).

9.8.6. Если место проведения боя, изначально заявленное в спортивной линии, изменяется, и бой проходит в другой стране, все ставки на такой поединок будут отменены (рассчитаны как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1»). Во всех других случаях, при изменении места проведения боя ставки остаются в силе.

9.8.7. Если бой признается несостоявшимся, завершается ничьей или технической ничьей, все ставки на такой поединок отменяются (рассчитываются как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1»).

9.8.8. Вид пари «Ставки по раундам». Предлагается угадать, какой боец выиграет бой и в каком раунде.

**9.9. Крикет.**

9.9.1. Ставки на крикет принимаются на исход всего матча, а не отдельно взятых игровых дней. В некоторых случаях матч может длиться до нескольких дней.

9.9.2. В случае, если матч был отменен/прерван из-за погодных условий, все ставки рассчитываются на основании официальных результатов (включая матчи с ограниченным числом бросков, где результаты определяются по системе Дакуорта-Льюиса).

9.9.3. В случае, если исход матча решается жеребьевкой или выходом из игры, все ставки на такой матч отменяются (рассчитываются как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1»), за исключением тех пари, которые могут быть рассчитаны на основании результата на момент остановки матча.

**9.10. Снукер**

9.10.1. В случае, если матч не будет закончен по любым причинам, все ставки на матч будут отменены (рассчитываются как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1»), кроме тех пари, которые могут быть рассчитаны на основании результата на момент остановки матча.

9.10.2. В некоторых случаях матч может быть закончен на следующий день после начала, поскольку матчи проводятся сессиями. Продолжительность сессии зависит от регламента турнира.

9.10.3. Вид пари «Фрейм X - игрок с лучшим брейком». Предлагается угадать какой игрок сделает лучший брейк (серия очков набранных подряд) в выбранном фрейме.

9.10.4. Вид пари «Фрейм Х - лучший брейк». Предлагается угадать какой максимальный брейк будет сделан в выбранном фрейме. Учитываются показатели обоих игроков.

9.10.5. Вид пари «Фрейм Х - игрок с брейком Y+». Предлагается угадать сделает ли один из игроков (или любой игрок) выбранный брейк. Возможные варианты брейка: 50+ (50 очков и больше), 100+ (100 очков и больше).

**9.11. Дартс.**

9.11.1. Если матч не будет закончен по любым причинам, все ставки на матч будут отменены (рассчитаны как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1»), за исключением тех пари, которые могут быть рассчитаны на основании результата на момент остановки матча.

9.11.2. Если матч завершился вничью, ставки на пари с лучшим результатом будут отменены (рассчитаны как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1»).

9.11.3. Вид пари «Кто сделает больше подходов на 180?» Для выигрыша пари необходимо угадать, какому из игроков удастся сделать больше подходов на 180 очков (набрать 180 очков за один подход) в течение матча.

9.11.4. Вид пари «Тотал подходов на 180?» Предлагается угадать будет ли в матче набрано больше или меньше подходов по 180 очков относительно выбранного тотала. В расчет берутся результаты обоих игроков.

**9.12. Формула 1.**

9.12.1. Пари на "Сравнение пилотов" (кто покажет лучшее время) рассчитываются на основании результата основной гонки, при этом доступны для ставок только до начала квалификационного заезда.

9.12.2. В случае, если оба пилота не дойдут до финиша по любым причинам, победителем будет считаться пилот, прошедший большее количество кругов или большую дистанцию.

9.12.3. В случае, если один из пилотов не принимал участие в гонке, все ставки возвращаются (выплачиваются с коэффициентом 1.0).

**9.13. Биатлон. Лыжи. Прыжки с трамплина. Горные лыжи.**

9.13.1Итоговые результаты Участников гонки определяются согласно официальному протоколу гонки, опубликованного сразу же по ее окончанию на официальном сайте. Последовавшие затем дисквалификации Участников и любые изменения в итоговом протоколе в расчет не принимаются.

9.13.2 Сравнение спортсменов. В предлагаемых парах необходимо угадать спортсмена (команду), который займет более высокое место в итоговом протоколе. Если оба спортсмена (команды) заняли одинаковое место, то соответствующие ставки возвращаются (выплачиваются с коэффициентом 1.0). Если спортсмены выбыли на разных стадиях соревнования, то при расчёте ставок приоритет отдаётся стадии, до которой дошёл спортсмен.

9.13.3 Победитель этапа/турнира. Победителем считается спортсмен (команда), который занял в итоговом протоколе первое место. Если спортсмен (команда) не принимал участия ни в одной стадии соревнования (квалификация, полуфинал, финал и т.д.), то соответствующие ставки возвращаются (выплачиваются с коэффициентом 1.0).

9.13.4 Если спортсмен (команда) принял участие в соревновании (стартовал), но не финишировал, ставки на него считаются проигранными.

**10. Продажа ставки**

10.1. Продажа ставки - это опция, с помощью которой участник азартной игры может запросить досрочный расчет пари (до окончания спортивного события).

10.2. Продажа ставки предлагается для одиночных пари на предматчевые и лайв события. Для отдельных матчей или исходов опция может быть не предложена.

10.3. Продать ставку можно в любой момент после ее размещения и до тех пор, пока опция продажи доступна для этой ставки. В некоторых случаях опция продажи ставки может быть недоступна по разным техническим причинам (отсутствие возможности трансляции матча, технические ошибки в отображении счета и т.п.), при этом в дальнейшем работа опции может быть возобновлена.

10.4. Для продажи ставки необходимо зайти в раздел сайта Мой счет -> История операций, открыть подробности ставки и нажать кнопку “Продать“ в нижней части купона.

10.5. Цена продажи отображается в купоне ставки в строчке “Продать ставку”. Цена продажи может варьироваться и рассчитывается отдельно для каждого конкретного исхода события.

10.6. Организатор азартной игры оставляет за собой право на отмену действия по продаже ставки в следующих случаях:

- Цена продажи ставки была заявлена некорректно;

- Продажа ставки была осуществлена после того, как стал известен исход события, на который была сделана ставка

В случае отмены действия по продаже ставки, расчет будет произведен в соответствии с исходом спортивного события, на который была сделана ставка.

10.7. Организатор азартной игры оставляет за собой право изменять условия или не предлагать опцию продажи ставки без объяснения причин.

**11. Борьба с мошенничеством.**

11.1. Любая криминальная или нарушающая настоящие Правила деятельность («Мошенничество») запрещена и может привести к закрытию игрового счета и расторжению обязательств между организатором азартных игр и участником азартных игр.

11.2. Мошенничество включает в себя: пополнение игрового счета или передачу денежных знаков организатору азартных игр с чужой банковской карты или ваучера, использование чужого счета в электронной платежной системе, любой сговор между участниками азартных игр, использование ложных личных данных при регистрации игрового счета, предоставление поддельных документов (в т.ч. в электронном виде).

11.3. Организатор азартных игр оставляет за собой право на полное расследование относительно происхождения денежных средств, внесенных на игровой счет или в кассу пункта приема ставок организатора азартной игры. Для целей проверки у участника азартных игр могут быть запрошены копии документов, подтверждающих, что участник азартной игры является владельцем денежных средств, внесенных на счет.

11.4. Любой случай мошенничества или подозрений в мошенничестве может быть направлен в правоохранительные органы. В этом случае организатор азартных игр предоставляет полный доступ к личным данным участника азартных игр и ко всей информации на игровом счете для дальнейшего расследования или вынесения окончательного решения.

**12. Политика конфиденциальности.**

12.1. Организатор азартной игры строго следит за тем, чтобы личные данные участника азартной игры:

- использовались только в особых и законных целях;

- были верными, уместными и не чрезмерными для своих целей;

- обрабатывались честно и законно;

- были точными и актуальными;

- находились в безопасности;

- не хранились дольше, чем необходимо для своих целей.

12.2. Личные данные могут быть разглашены организатором азартной игры в случае, предусмотренном пунктом 11.4. настоящих правил.

12.3. Организатор азартной игры не хранит данные банковской карты участника азартной игры и не торгует информацией о личных данных. Контактные данные участника азартных игр могут быть использованы исключительно для рассылок с предложениями и новостями организатора азартных игр, за исключением случаев отказа участника азартных игр от получения рекламных материалов.

12.4. При передаче личных данных участника азартных игр через Интернет организатор азартных игр всегда использует шифрование данных. Доступ к любой персональной информации участника азартных игр, хранящейся у организатора азартных игр, строго контролируется техническими и операционными средствами.

12.5. Клиентская база веб-сайта организатора азартных игр использует современные криптографические методы защиты для хранения паролей.

12.6. Веб-сайт организатора азартных игр работает с использованием технологии HTTP Cookies для следующих целей:

- поддержание пользовательской сессии, достаточной для авторизации участника азартных игр на серверах организатора азартных игр;

- анализ нагрузки веб-сайта организатора азартных игр с целью улучшения его работы.

**13. Изменение Правил.**

13.1. 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 и на веб-сайте организатора азартных игр www.leon.ru.

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

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

13.4 Авторизация участника азартных игр на сайте организатора азартных игр [www.leon.ru](http://www.leon.ru/) рассматривается, как согласие участника азартных игр с новой версией Правил приема ставок. В случае, если участник азартных игр не согласен с изменениями Правил приема ставок, он должен немедленно прекратить использование услуг организатора азартных игр.

**14. Споры и разногласия.**

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

14.2. Претензии участников азартных игр принимаются организатором азартных игр к рассмотрению в письменном виде, либо в виде запроса по электронной почте в срок не позднее 7 (семи) календарных дней со дня возникновения спорной ситуации.

14.3. Срок рассмотрения претензий участников азартных игр составляет 30 (тридцать) календарных дней.

14.4. Претензия направляется по адресу: 123290, г. Москва, шоссе Шелепихинское, дом 11, корпус 2, цоколь/I/24, либо на адрес электронной почты support@leon.ru.

14.5. 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**

**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 Бельгии, 2-й дивизион http://www.exqileague.be

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

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

Футбол. Чемпионат Боснии и Герцеговины http://www.nfsbih.net

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 Греции http://www.sportnet.gr

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 Ирландии http://www.airtricityleague.com

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

Футбол. Чемпионат Испании http://rfef.es

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

Футбол. Чемпионат Италии, C1-A/B 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 Литвы http://www.futbolas.lt

Футбол. Чемпионат Македонии http://www.ffm.com.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 ОАЭ http://uaefootballleague.com

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.lpfp.pt

Футбол. Чемпионат России, Премьер-лига http://www.rfpl.org

Футбол. Чемпионат России, 1-й дивизион http://www.onedivision.ru

Футбол. Чемпионат России, 2-й дивизион http://www.rfspro.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 (MLS) http://web.mlsnet.com

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. Адриатическая лига http://www.adriaticbasket.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.oebl.at

Баскетбол. Чемпионат Аргентины http://www.a-d-c.com.ar/liga/

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 России http://www.basket.ru

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. Мужчины http://www.kbl.or.kr

Баскетбол. Чемпионат Южной Кореи. Женщины http://www.wkbl.or.kr

Баскетбол. Чемпионат Японии [http://www.bj-league.com](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.volleynet.at

Волейбол. Чемпионат Австрии http://www.volleynet.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 Хорватии http://www.ukphol.hr

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](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. AHL 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 Германии, 2-я бундеслига http://www.esbg.de

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](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 Австрии http://hla.sportlive.at

Гандбол. Чемпионат Венгрии http://www.handballnet.hu

Гандбол. Чемпионат Германии http://www.handball-bundesliga.de

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 Словении http://www.mik1liga.si

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](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 Бразилии http://www.futsaldobrasil.com

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

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

Футзал. Чемпионат Португалии http://www.futsalportugal.com

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

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

Футзал. Чемпионат Чехии [http://www.fotbal.cz](http://www.fotbal.cz/)

**Приложение №2**   
**к Правилам азартных игр ООО «Леон»**

Правила ставок на киберспорт

## 1. Основные положения.

**1.1.** Любая сделанная ставка является договорным обязательством между организатором азартных игр и участником азартных игр, дающим право участнику азартных игр в случае победы получить соответствующую выигрышную сумму и организатору азартных игр получить сумму ставки в случае проигрыша.

**1.2.** Сумма ставки не может превышать текущий остаток денежных средств на счете участника азартных игр.

**1.3.** Сделанные ставки, после размещения их на сервере БК Леон и получения участником азартных игр сообщения о приеме ставки, отмене или исправлениям не подлежат. Обрыв интернет-соединения или другие сбои в коммуникациях не являются основанием для отмены ставки, если ставка зарегистрирована на нашем сервере.

**1.4.** Ставки принимаются на основе линии - списка матчей со стартовыми котировками (коэффициентами) и лимитами ставок на каждый исход. Любые изменения в линии не влияют на условия уже заключенных ставок.

**1.5.** В случае, если коэффициент исхода изменился до момента приема ставки, участнику азартных игр сообщается о факте изменения коэффициента. Участник азартных игр может подтвердить согласие на размещение ставки с новыми условиями, либо отказаться от ставки.

**1.6.** Порядок, в котором указаны команды, а также дата и время начала события, заявленные в линии, носят информативный характер и основаны на первоначальной информации о турнире. Ошибки либо изменения в порядке команд, дате, времени или дополнительной информации (статуса или стадии турнира и т.п.) не являются основанием для отмены ставок. Расчет ставок осуществляется по итогам официального результата встречи. В случае когда событие состоялось раньше или позже первоначально объявленной даты, ставки считаются действительными, если они были сделаны до фактического времени начала события.

**1.7.** Если событие было отменено, перенесено или прервано и не будет закончено в течение 48 часов, все ставки на событие будут отменены (рассчитаны с коэффициентом 1.0), за исключением тех пари, которые могут быть рассчитаны на основании результата на момент остановки матча.

Игры или карты, завершенные в течение 48 часов, рассчитываются на основании результатов игры, даже если дополнительные карты или игры, которые должны были быть частью той же серии игр события, были отменены или перенесены.

**1.8.** Если команда или игрок участвуют в нескольких играх или картах (например "лучший из 3-х”), и одна из игр или карт не играются, так как результат события уже решен, ставки на не сыгранные карты и игры будут отменены (рассчитаны с коэффициентом 1.0).

**1.9.** Расчет ставок основан на официальной трансляции игры издателем либо организатором события. Трансляция показывает счетчик выигранных раундов, убийств, драконов, вышек и т.д., что обычно используется в расчёте соответствующих ставок. Если результат ставки невозможно угадать по трансляции, либо трансляция полностью отсутствует, при несовпадении результатов, размещенных различными источниками, при их очевидных ошибках для определения результата будет использоваться внутренняя информация организатора азартных игр, полученная по закрытым каналам из официальных источников.

**1.10.** В случае индексированных или нумерованных видов пари (например, победитель определённого раунда в Counter Strike: GO либо команда, которая наберёт определённое количество убийств в League of Legends или DOTA2), этот индекс определяет засчитанные задания. Такие слова, как “следующий" в названиях пари не являются гарантированно корректными, т.к. трансляция может запаздывать и индекс не всегда может быть выставлен сразу после выполнения задания или завершения раунда. Таким образом, ставки на индексированные или нумерованные виды пари рассчитываются согласно указанному номеру раунда или заданию. Любые другие уточнения в названии пари и время сделанной ставки в расчет не принимаются.

**1.11.** Если запланированное количество раундов или карт изменилось, либо предложенный вид пари был ошибочно заявлен с некорректным количеством раундов или карт (отличающимся от актуально запланированного количества), ставки на тотал раундов/карт, точный счет и т.д. будут отменены (рассчитаны с коэффициентом 1.0). Ставки на победу карт и победу серии остаются в силе.

**1.12.** Если определенная карта или игра не была сыграна по причине отказа, дисквалификации или неявки одной из команд или игроков, все ставки на эту карту или серию будут отменены (рассчитаны с коэффициентом 1.0). Исключение составляют исходы, которые были фактически завершены и которые могут быть рассчитаны на основании результата к моменту остановки матча. Игра считается начавшейся после запуска реального времени игры, либо когда один из игроков или команд произвели какое-либо действие, связанное с этой картой (включая выбор, бан и покупку оружия).

**1.13.** Если в матче или его части одному из участников присуждено техническое поражение, все пари на такое событие считаются недействительными, выплаты по ним осуществляются в размере выигрыша с коэффициентом равным 1.0, за исключением тех пари, результат которых был окончательно определен на момент присуждения технического поражения.

**1.14.** Если матч начался с преимущества в счете одной из команд на основании регламента или технического решения, все пари на такое событие считаются недействительными (выплата по ним производится как выигрыш с коэффициентом равным 1.0), за исключением случаев, когда данная информация была указана в событии.

**1.15.** Если в матче произошли изменения состава команды или команд отличающихся от изначально заявленных, все пари на такое событие считаются недействительными (выплата по ним производится как выигрыш с коэффициентом равным 1.0)

**2. Виды пари**

Для киберспортивных матчей могут быть предложены следующие виды пари:

**2.1. Результат матча (2 исхода).** Пари на победителя матча, предлагаются варианты: «Победа команды 1» и «Победа команды 2». В случае ничейного исхода ставка будет возвращена (выплачена с коэффициентом 1.0).

**2.2. Результат матча (3 исхода).** Пари на победителя матча, предлагаются варианты: «Победа команды 1», «Победа команды 2» и «Ничья (Х)».

**2.3. Точный счет (лучший из 2/3/5).** Предлагается угадать точный счет в матче (максимальное количество раундов — 2/3/5).

**2.4. Карта Х Победитель.** Предлагается угадать победителя выбранной карты. Возможные исходы - победа первой команды (1), победа второй команды (2).

**2.5. Гандикап.** Ставки на пари с тремя исходами, где предлагается угадать исход матча с учетом гандикапа. Возможные исходы - «Победа команды 1», «Победа команды 2», «Ничья (Х)». Гандикап - это количество очков, которое будет добавлено к очкам команды, и ставка будет рассчитана с учетом добавленных очков. Гандикап может быть положительным, отрицательным или равным нулю. В отличие от Азиатского гандикапа предлагается три исхода матча.

**2.6. Азиатский Гандикап.** Ставки на пари с двумя исходами, где предлагается угадать исход матча с учетом гандикапа. Возможные исходы - «Победа команды 1», «Победа команды 2». Гандикап - это количество голов или очков, которое будет добавлено к голам или очкам выбранной команды, и ставка будет рассчитана с учетом добавленных голов/очков. Гандикап может быть положительным, отрицательным или равным нулю.

**2.7. Азиатский Тотал.** Пари на общее количество очков/раундов, набранных/сыгранных командами/игроками. Для выигрыша необходимо угадать, будет набрано/сыграно больше или меньше относительно выбранного тотала. Если результат выбранного значения тотала совпадет с результатом матча, ставка отменяется (возвращается с коэффициентом 1.0).

**3. League of Legends**

**3.1. Первая Кровь.** Необходимо угадать, какая команда совершит первое убийство. Предлагаются следующие исходы: «Команда 1» и «Команда 2».

**3.2. Наибольшее Количество Убийств.** Предлагается угадать, какая команда наберет наибольшее количество убийств в течение всего матча. Возможные исходы: «Команда 1» и «Команда 2»**.** В случае ничейного результата ставка будет возвращена.

**3.3. Следующее Убийство.** Предлагается угадать, какая команда совершит следующее (после приема ставки) убийство.

**3.4. Тотал Убийств Чет/Нечет.** Необходимо угадать, будет ли общее количество убийств, совершенных обеими командами, четным либо нечетным.

**3.5. Тотал Убийств Больше/Меньше.** Предлагается угадать, будет ли общее количество убийств, совершенных обеими командами, больше либо меньше указанного значения.

**3.6. Тотал Уничтоженных Башен.** Необходимо угадать, будет ли общее количество башен, уничтоженных обеими командами, четным либо нечетным.

**3.7. Тотал Уничтоженных Башен Больше/Меньше.** Предлагается угадать, будет ли общее количество башен, уничтоженных обеими командами, больше либо меньше указанного значения.

**3.8. Тотал по Картам Чет/Нечет.** Необходимо угадать, будет ли общее количество сыгранных карт, четным либо нечетным.

**3.9. Точный счет карты.** Предлагается угадать точный счет, с которым завершится игра на указанной в условиях пари карте.

**3.10. Гандикап по Картам.** Необходимо угадать победителя по картам с учетом выбранного гандикапа (форы). Предложены исходы: «Победа команды 1», «Победа команды 2» и «Ничья (Х)».

**3.11. Азиатский Гандикап по Картам.** Предлагается угадать исход матча с учетом гандикапа (форы). Возможные исходы - Победа команды 1, Победа команды 2.

**3.12. Команда А сделает Квадракилл/Пентакилл .** Предлагается угадать, сделает ли выбранная команда Квадракилл/Пентакилл (четверное/пятерное убийство). Для Квадракилла/Пентакилла условием выполнения является убийство одним игроком подряд четырех/пяти членов команды противника с промежутком между убийствами не более 10 секунд (для Пентакилла на последнее убийство дается 30 секунд).

**3.13. Уничтожение Следующего Ингибитора/Башни.** Необходимо угадать, какая команда следующей (после приема ставки) разрушит Ингибитор/Башню.

**3.14. Квадракилл.** Предлагается угадать, какая команда сделает Квадракилл. Возможные исходы: «Команда 1», «Команда 2»**.** Если ни одна из команд не выполнит условия Квадракилла, ставка будет **считаться проигранной.**

**3.15. Пентакилл.** Предлагается угадать, какая команда сделает Пентакилл. Возможные исходы: «Команда 1», «Команда 2»**.** Если ни одна из команд не выполнит условия Пентакилла, ставка будет **считаться проигранной.**

**3.16. Тотал Убитых/ Уничтоженных Баронов/Драконов/Ингибиторов.** Необходимо угадать общее количество убитых/уничтоженных обеими командами Баронов/Драконов/Ингибиторов.

**3.17. Тотал Убитых/ Уничтоженных Баронов/Драконов. Больше/Меньше.** Предлагается угадать, будет ли общее количество Баронов/Драконов/Ингибиторов, убитых/уничтоженных обеими командами, больше либо меньше указанного значения.

**3.18. Убийство Следующего Барона/Дракона.** Необходимо угадать, какая команда убьет следующего (после приема ставки) Барона/Дракона.

**3.19. Обе Команды Уничтожат/ Убьют Ингибитор/Барона/Дракона.** Предлагаются исходы «Да» и «Нет»**.** Если одна из команд не уничтожит/не убьет Ингибитор/Барона/Дракона в течение матча, то ставка на исход “Да”, будет рассчитана как проигрыш.

**3.20. Карта X Обе Команды Уничтожат Ингибитор/Барона/Дракона.** Необходимо угадать, будет ли уничтожен Ингибитор/Барон/Дракон обеими командами на указанной в условии пари карте. Предлагаются исходы«Да» и «Нет»**.** Если одна из команд не уничтожит/не убьет Ингибитор/Барона/Дракона на выбранной карте, то ставка на исход “Да” будет рассчитана как проигрыш.

**3.21. Карта X Обе Команды Убьют Барона/Дракона.** Необходимо угадать, будет ли убит Барон/Дракон обеими командами на указанной в условии пари карте. Предлагаются исходы «Да» и «Нет»**.** Если одна из команд не убьет Барона/Дракона, то ставка на исход “Да” будет рассчитана как проигрыш.

**3.22. Карта Х Уничтожение Следующего Ингибитора.** Необходимо угадать для указанной в условии пари карты, какая команда уничтожит следующий (после приема ставки) Ингибитор.

**3.23. Карта Х Следующий Барон/Дракон.** Предлагается угадать для указанной в условии пари карты, какая команда убьет следующего (после приема ставки) Барона/Дракона.

**3.24. Карта Х Тотал Убитых/ Уничтоженных Баронов/Драконов/Ингибиторов.** Необходимо угадать для указанной в условии пари карты общее количество убитых/уничтоженных обеими командами Баронов/Драконов/Ингибиторов.

**3.25. Карта X Тотал Убитых/ Уничтоженных Баронов/Драконов/Ингибиторов Больше/Меньше.** Предлагается угадать, будет ли общее количество Баронов/Драконов/Ингибиторов, убитых/уничтоженных обеими командами на указанной в условии пари карте, больше либо меньше указанного значения.

**3.26. Карта Х Первая Кровь.** Необходимо угадать, какая команда совершит первое убийство на указанной в условиях пари карте.

**3.27. Карта Х Первый Дракон/Барон/Ингибитор.** Предлагается угадать, какая команда первой убьет/уничтожит на указанной в условиях пари карте Дракона/Барона/Ингибитор

**3.28. Карта Х Первая Башня.** Необходимо угадать, какая команда уничтожит первую Башню на указанной в условии пари карте.

**3.29. Карта Х Уничтожение Следующей Башни.** Предлагается угадать, какая из команда уничтожит следующую (после приема ставки) Башню на указанной в условии пари карте.

**3.30. Карта X Наибольшее Количество Убийств.** Необходимо угадать, какая команда совершит наибольшее количество убийств на указанной в условии пари карте.

**3.31. Карта Х Следующее Убийство.** Предлагается угадать для указанной в условии пари карты, какая команда совершит следующее (после приема ставки) убийство.

**3.32. Карта X Тотал Убийств Чет/Нечет.** Необходимо угадать, будет ли общее количество убийств, совершенных обеими командами на указанной в условии пари карте, четным либо нечетным.

**3.33. Карта X Тотал Убийств Больше/Меньше.** Предлагается угадать, будет ли общее количество убийств, совершенных обеими командами на указанной в условии пари карте, больше либо меньше указанного значения.

**3.34. Карта X Тотал Уничтоженных Башен.** Необходимо угадать общее количество Башен, уничтоженных обеими командами на указанной в условиях пари карте.

**3.35. Карта X Тотал Уничтоженных Башен Больше/Меньше.** Предлагается угадать, будет ли общее количество Башен, уничтоженных обеими командами на указанной в условии пари карте, больше либо меньше указанного значения.

**3.36. Карта Х Кто Сделает Больше Убийств.** Необходимо угадать, какая команда совершит больше убийств на указанной в условии пари карте.

**3.37. Карта Х Азиатский Гандикап по Убийствам.** Ставки типа «Азиатский гандикап» для указанной в условиях пари карты. Предлагается угадать исход игры по количеству убийств на указанной в условиях пари карте с учетом гандикапа (форы). Возможные исходы - «Победа команды 1», «Победа команды 2».В случае ничейного исхода ставка будет возвращена (выплачена с коэффициентом 1.0).

**3.38.**  **Для ставок на башни** все уничтоженные башни считаются уничтоженными вражеской командой, даже если последний удар был нанесён миньоном.

**3.39.** **Для ставок на ингибиторы** все уничтоженные ингибиторы считаются уничтоженными вражеской командой, даже если последний удар был нанесён миньоном. Для ставок на уничтоженные ингибиторы каждый из 6-ти ингибиторов засчитывается только один раз, даже если он уничтожен, появился заново и был уничтожен снова. Для ставок на следующий уничтоженный ингибитор каждое уничтожение ингибитора засчитывается раздельно, даже если он появился заново и уничтожается повторно.

**3.40.** **Для ставок на убийства** (включая "Первую кровь", которая в игре League of Legends является синонимом первого убийства на карте), трансляция или внутренние источники информации являются окончательными для определения факта убийства чемпиона. Например, если чемпион был убит уроном от башни или миньоном без вовлечения вражеского чемпиона, это не будет считаться убийством при выявлении результата ставки.

**3.41.** **Для ставок на то, какая команда следующей выполнит задание**, либо на набор командой наибольшего количества очков в задании, где исходы "ни одна” или "ничья" являются победными, ставки на одну из команд считаются проигранными. Если исходы "ни одна” или "ничья" не предложены и ни одна из команд не является победившей, все ставки отменяются (рассчитываются с коэффициентом 1.0).

**3.42.** **В случае, если одна команда сдаётся**, ставки остаются в силе и разыгрываются следующим образом:

**а)** Для ставок на победителя карты, победившая команда это команда, которая не сдалась.

**b)** Ставки на драконов, баронов и убийства рассчитываются по результату на момент, когда команда сдается.

**с)** Ставки на башни и ингибиторы рассчитываются как если бы победившая команда уничтожила минимальное количество дополнительных башен и/или ингибиторов теоретически достаточное для обычной победы на момент, когда команда сдается. Например, если любой ингибитор проигрывающей команды уничтожен до того, как команда сдалась, тогда никакой дополнительный ингибитор не будет засчитан уничтоженным. Если ни один из ингибиторов проигрывающей команды не уничтожен, тогда считается, что побеждающая команда уничтожила один дополнительный ингибитор, с приоритетом на ингибитор, который был уже уничтожен, если такой ингибитор существует и уже появился заново. Если побеждающая команда уничтожила все башни первого ряда и одну башню второго ряда, тогда считается, что она уничтожила три башни третьего ряда (всего 7), так как считается, что нужно уничтожить как минимум одну башню третьего ряда и две башни нексуса, чтобы одержать победу с такой позиции.

**4. Dota 2**

**4.1. Тотал по Картам.** Необходимо угадать, будет ли разыграно в сумме больше или меньше карт относительно указанного в условиях пари значения.

**4.2. Гандикап по Картам.** Предлагается угадать победителя по картам с учетом выбранного гандикапа (форы). Предложены исходы: «Победа команды 1», «Победа команды 2» и «Ничья (Х)».

**4.3. Первая Кровь.** В данном пари необходимо угадать, какая команда совершит первое убийство.

**4.4. Наибольшее Количество Убийств.** Предлагается угадать, какая команда совершит большее количество убийств в течение всего матча.

**4.5. Следующее Убийство.** Необходимо угадать, какая команда совершит следующее (после приема ставки) убийство.

**4.6. Уничтожение Следующей Башни/Барака/Форта.** Предлагается угадать, какая команда уничтожит следующую/ий (после приема ставки) Башню/Барак/Форт.  
**4.7. Убийство Следующего Рошана.** Необходимо угадать, какая команда убьет следующего (после приема ставки) Рошана.

**4.8. Тотал Убийств Чет/Нечет.** Предлагается угадать, будет ли общее количество убийств, совершенных обеими командами, четным либо нечетным.

**4.9. Тотал Убийств Больше/Меньше.** Необходимо угадать, будет ли общее количество убийств, совершенных обеими командами, больше либо меньше указанного значения.

**4.10. Тотал Уничтоженных Башен Чет/Нечет.** Предлагается угадать, будет ли общее количество башен, уничтоженных обеими командами, четным либо нечетным.

**4.11. Тотал Уничтоженных Башен Больше/Меньше.** Предлагается угадать, будет ли общее количество башен, уничтоженных обеими командами, больше либо меньше указанного значения.

**4.12. Команда «А» сделает Ремпейдж.** Ремпейдж (буйство) – это одновременное убийство одним игроком всех пяти членов вражеской команды. Для достижения Rampage одному игроку необходимо самостоятельно нанести последний удар всем пяти игрокам в течении короткого промежутка времени (18 секунд между каждым убийством и максимум 72 секунды всего). В данном пари необходимо угадать, совершит ли выбранная команда Ремпейдж**.** Предлагаются исходы «да» и «нет».

**4.13. Команда «А» сделает Ультракилл.** Ультракилл — последовательное убийство четырех членов команды соперников одним игроком. Для достижения Ультракилл необходимо, чтобы один игрок, не погибая, убил четверых членов команды соперника, при этом промежуток между убийствами должен быть не более 18 секунд. В данном пари необходимо угадать, сделает ли выбранная команда Ультракилл. Предлагаются исходы «да» и «нет».

**4.14. Ремпейдж.** Предлагается угадать, какая команда сделает Ремпейдж. Возможные исходы — команда (1) и команда (2)**.** Если ни одна из команд не сделает Ремпейдж, ставка будет возвращена.

**4.15. Ультракилл.** Необходимо угадать, какая команда сделает Ультракилл. Возможные исходы — команда (1) и команда (2)**.** Если ни одна из команд не сделает Ультракилл, ставка будет возвращена.

**4.16. Точный счет карты.** Предлагается угадать точный счет, с которым завершится игра на указанной в условиях пари карте.

**4.17. Тотал Уничтоженных Бараков/Фортов Чет/Нечет.** Необходимо угадать, будет ли общее количество уничтоженных обеими командами Бараков/Фортов четным либо нечетным.

**4.18. Тотал Зачищенных Больших Лагерей Больше/Меньше.** Предлагается угадать, будет ли общее количество зачищенных обеими командами Больших Лагерей больше либо меньше указанного значения.

**4.19. Тотал Уничтоженных Фортов Больше/Меньше.** Необходимо угадать, будет ли общее количество уничтоженных обеими командами Бараков/Фортов больше либо меньше указанного значения.

**4.20. Тотал Убитых Рошанов Чет/Нечет.** Предлагается угадать, будет ли общее количество Рошанов, убитых обеими командами, четным либо нечетным.

**4.21. Тотал Убитых Рошанов Больше/Меньше.** Необходимо угадать, будет ли общее количество Рошанов, убитых обеими командами, больше либо меньше указанного значения.

**4.22. Карта Х Уничтожение Следующего Барака/Форта.** Предлагается угадать для указанной в условиях пари карты, какая команда уничтожит следующий (после приема ставки) Барак/Форт.

**4.23. Карта Х Следующий Рошан.** Необходимо угадать, какая команда на указанной в условиях пари карте убьет следующего (после приема ставки) Рошана.

**4.24. Карта Х Тотал Уничтоженных Бараков/Фортов/Башен Чет/Нечет.** Предлагается угадать, будет ли на указанной в условиях пари карте общее количество уничтоженных обеими командами Бараков/Фортов/Башен четным либо нечетным.

**4.25. Карта Х Тотал Зачищенных Больших Лагерей Больше/Меньше.** Необходимо угадать, будет ли общее количество Больших Лагерей, зачищенных обеими командами, больше либо меньше указанного значения на указанной в условиях пари карте.

**4.26. Карта Х Тотал Уничтоженных Бараков/Фортов/Башен Больше/Меньше.** Предлагается угадать, будет ли общее количество Бараков/Фортов/Башен, уничтоженных обеими командами, больше либо меньше указанного значения на указанной в условиях пари карте.

**4.27. Карта X Тотал Убитых Рошанов.** Необходимо угадать, будет ли общее количество Рошанов, убитых обеими командами на указанной в условиях пари карте, четным либо нечетным.

**4.28. Карта X Тотал Убитых Рошанов Больше/Меньше.** Необходимо угадать, будет ли общее количество Рошанов, убитых обеими командами на указанной в условиях пари карте, больше либо меньше указанного значения.

**4.29. Карта Х Уничтожение Следующей Башни.** Предлагается угадать, какая команда на указанной в условиях пари карте уничтожит следующую (после приема ставки) Башню.

**4.30. Карта X Наибольшее Количество Убийств.** Необходимо угадать, какая команда на указанной в условиях пари карте совершит большее количество убийств.

**4.31. Карта Х Следующее Убийство.** Предлагается угадать, какая команда на указанной в условиях пари карте совершит следующее (после приема ставки) убийство.

**4.32. Карта X Тотал Убийств Чет/Нечет.** Необходимо угадать, будет ли общее количество убийств, совершенных обеими командами на указанной в условиях пари карте, четным либо нечетным.

**4.33. Карта X Тотал Убийств Больше/Меньше.** Предлагается угадать, будет ли общее количество убийств, совершенных обеими командами на указанной в условиях пари карте, больше либо меньше указанного значения.

**4.34. Карта X Победитель.** Необходимо угадать победителя указанной в условиях пари карты. Предлагаются исходы: Команда (1) и Команда (2).

**4.35. Карта Х Первый Аегис.** Предлагается угадать для указанной в условиях пари карты, какая команда возьмет первый Аегис (артефакт, остающийся после убийства Рошана). Предлагаются исходы: «Команда 1» и «Команда 2».

**4.36. Карта Х Первая Башня.** Необходимо угадать, какая команда уничтожит первую башню на указанной в условиях пари карте.

**4.37. Карта Х Первые Бараки.** Предлагается угадать, какая команда на указанной в условиях пари карте уничтожит первые Бараки.Для выигрыша по данному пари достаточно, чтобы выбранная команда уничтожила только один из бараков на базе противника.

**4.38. Карта Х Результат матча по убийствам (Двойной исход).** Предлагается угадать исход сражения по количеству убийств на указанной в условиях пари карте. Возможные исходы - «Победа команды 1», «Победа команды 2».

**4.39. Карта Х Азиатский Гандикап по Убийствам.** Необходимо угадать исход сражения по количеству убийств на указанной в условиях пари карте, с учетом гандикапа (форы). Возможные исходы - «Победа команды 1», «Победа команды 2».

**4.40.**  **Для ставок на башни**, все уничтоженные башни считаются уничтоженными вражеской командой, даже если последний удар был нанесён миньоном.

**4.41.**  **Для ставок на казармы**, все уничтоженные казармы считаются уничтоженными вражеской командой, даже если последний удар был нанесён миньоном. Казармы мечников и казармы магов в каждой паре считаются отдельными казармами, таким образом у каждой команды по шесть казарм.

**4.42. Для ставок на убийства** (не включая "Первую кровь”) трансляция или официальные источники информации являются окончательными для определения факта убийства чемпиона. Например, если чемпион был убит уроном от башни или миньона без вовлечения вражеского чемпиона, это не будет считаться убийством при выявлении результата ставки.

**4.43. Для ставок на “Первую кровь”**, трансляция или официальные источники должны засчитать убийство как Первую кровь. Например, если чемпиона убивает один из игроков своей команды, такое убийство не будет засчитано как Первая кровь (вне зависимости от того, засчитано ли убийство на счётчике убийств). Все пари на убийство, кроме пари "Первая кровь", рассчитываются на основании счетчика убийств. Однако убийство, засчитанное на счётчике, будет считаться Первой Кровью только, если так было анонсировано в трансляции.

**4.44. Для ставок на Рошана**, команда, сделавшая последний удар по Рошану считается убившей Рошана согласно трансляции или официальным данным. Игрок, подобравший Щит Бессмертия, в расчет не принимается.

**4.45.** Для ставок на то, какая команда следующей выполнит задание, либо на набор командой наибольшего количества очков в задании, где исходы "ни одна” или "ничья" являются победными, ставки на одну из команд считаются проигранными. Если исходы "ни одна” или "ничья" не предложены и ни одна из команд не является победившей, все ставки отменяются (рассчитываются с коэффициентом 1.0).

**4.46.**  В случае, если одна команда сдаётся, ставки остаются в силе и разыгрываются следующим образом:

**а)** Для ставок на победителя карты, победившая команда это команда, которая не сдалась.

**b)** Ставки на Рошана, казармы и убийства отменяются (выплата по ним производится как выигрыш с коэффициентом выигрыша равным «1,00»), за исключением тех пари, исходы которых могут быть рассчитаны на основании информации, доступной на момент остановки матча.

**c)** Ставки на башни рассчитываются как если бы победившая команда уничтожила минимальное количество дополнительных башен теоретически достаточное для обычной победы на момент, когда команда сдается. Например, если побеждающая команда уничтожила все башни первого ряда и одну башню второго ряда, тогда считается, что она уничтожила три башни третьего ряда (всего 7), так как считается, что нужно уничтожить как минимум одну башню третьего ряда и две башни крепости, чтобы одержать победу с такой позиции.

**5. Counter Strike: GO**

**5.1.** Большинство ставок на карты основываются на запланированном количестве раундов (обычно лучший из 30), не считая экстра раунды, сыгранные в случаях ничьи. Если исход победителя карты предлагается без выбора "ничьи", то ставки рассчитываются в пользу общего победителя карты, включая дополнительное время, если оно было сыграно.

**5.2.** **Точный счет раунда.** Предлагается угадать точный счет выбранного раунда.

**5.3. Гандикап по раундам.** Предлагается угадать победителя по раундам с учетом гандикапа (форы). Возможные исходы: «Победа команды 1» и «Победа команды 2»**.** В случае ничейного исхода ставка будет возвращена.

**5.4. Победа в Следующем Раунде.** Необходимо угадать победителя в следующем (после приема ставки) раунде.

**5.5. Тотал Количества Раундов.** Предлагается угадать общее количество раундов, которое будет сыграно в матче.

**5.6. Точный счет.** Необходимо угадать точный счет, с которым закончится матч.

**5.7. Первая Кровь.** Предлагается угадать команду, совершившую первое убийство в игре. Возможные исходы: команда (1), команда (2).

**5.8. Победитель Раунда на Ножах.** Необходимо угадать команду, которая выиграет раунд на ножах.Возможные исходы: «Команда 1», «Команда 2»**.** В случае ничейного исхода ставка будет возвращена.

**5.9. Победитель Х Пистолетного Раунда**. Предлагается угадать победителя указанного в условиях пари пистолетного раунда. Возможные исходы: «Победа команды 1» и «Победа команды 2».

**5.10. Карта X Победитель N Пистолетного Раунда.** Необходимо угадать победителя указанного в условиях пари пистолетного раунда на указанной в условиях пари карте.

**5.11. Карта X Точный счет раунда.** Необходимо угадать точный счет раунда на указанной в условиях пари карте.

**5.12. Карта X Гандикап.** Предлагается угадать победителя указанной в условиях пари карты с учетом гандикапа (форы). Возможные исходы - «Победа команды 1», «Победа команды 2», «Ничья Х».

**5.13. Карта Х Победа в Следующем Раунде -** необходимо угадать победителя следующего (после приема ставки) раунда на указанной в условиях пари карте. Варианты исходов: победа первой команды (1), победа второй команды (2)**.** В случае ничейного исхода ставка будет возвращена.

**5.14. Карта Х Тотал Количества Раундов.** Предлагается угадать общее количество сыгранных раундов на указанной в условиях пари карте.

**5.15. Карта Х Победитель (Тройной исход).** Необходимо угадать победителя указанной в условиях пари карты (лучший из 30 раундов), предлагаются следующие исходы: «Победа команды 1», «Победа команды 2», «Ничья Х».

**5.16. Карта Х Результат матча.** Предлагается угадать результат встречи на указанной в условиях пари карте (лучший из 30 раундов). Возможные исходы: «Победа команды 1», «Победа команды 2» и «Ничья Х».

**5.17. Карта Х Азиатский Гандикап.** Ставки типа «Азиатский гандикап» для указанной в условиях пари карты. Предлагается угадать исход игры на указанной в условиях пари карте с учетом гандикапа (форы). Возможные исходы - «Победа команды 1», «Победа команды 2».В случае ничейного исхода ставка будет возвращена.

**5.18. Карта Х Будет ли Овертайм.** Необходимо угадать, будут ли сыграны дополнительные раунды на указанной в условиях пари карте.

**5.19. Будет ли поставлена бомба.** Необходимо угадать, будет ли поставлена бомба в указанном в названии пари раунде. Бомба, поставленная после объявления победителя раунда, учитывается при расчете ставок на данный вид пари.

**5.20. Будет ли сделан эйс.** Предлагается угадать, на указанной в условиях пари карте или в матче, будет ли осуществлен эйс - последовательное убийство одним игроком подряд пяти членов команды соперника.

**6. Overwatch**

**6.1.** **Победитель карты** В игре Overwatch присутствуют несколько разных карт, которые поддерживают определённые игровые режимы (4). Игра считается законченной, когда одна команда выполняет конкретное задание карты.

**a)** Захват точек - игровой режим, суть которого заключается в том, что атакующая команда должна за отведенное время захватить две точки на карте, а обороняющаяся команда должна этому помешать. Команды меняются сторонами по истечению отведённого времени, либо когда обе точки захвачены атакующей командой. Каждая захваченная точка даёт 1 очко. Если у команд одинаковое количество очков, то будет назначено дополнительное время. Если результат останется ничейным, то лучшая из серии игр будет отыграна на карте контроля объекта. Победитель игры будет считаться победителем карты.

**b)** Сопровождение - игровой режим, суть которого заключается в том, что атакующая команда должна доставить груз в конечную точку карты, а защищающаяся команда должна этому помешать. Карта считается завершенной, когда обе команды атаковали и защищались, и времени во временном запасе больше не осталось. Команда, которая продвинет груз как можно дальше, считается победителем карты. Если обе команды продвинут груз за финишную линию, то будет назначено дополнительное время. Если результат останется ничейным, то лучшая из серии игр будет отыграна на карте контроля объекта. Победитель игры будет считаться победителем карты.

**c)** Гибридная карта - игровой режим, сочетающий в себе элементы Захвата точек и Сопровождения. Так, атакующая команда сначала должна захватить точку с грузом, который должны затем сопроводить в конец карты, а обороняющаяся команда должна этому помешать. К такой карте применяются правила обеих карт (захват точек и сопровождение). Если обе команды закончат раунды с оставшимся временем, то будет назначено дополнительное время. Если результат останется ничейным, то лучшая из серии игр будет отыграна на карте контроля объекта. Победитель игры будет считаться победителем карты.

**d)** Контроль объекта - игровой режим, в котором команды сражаются за контроль и удержание точки захвата в серии раундов (обычно из 5 раундов). Раунд считается выигранным, если команда наберёт 100% контроля. Каждая карта разделена на несколько секций, один раунд отыгрывается на одной из случайных секций. Секции меняются после каждого раунда. Команда, победившая 3 из 5 раундов, считается победителем карты.

**6.2.** **Какая команда победит в следующем раунде?** Предлагается только для карт с контролем объекта. Если команда побеждает раунд (секцию карты), она признается победителем.

**7. FIFA**

**7.1. Победитель матча (1Х2)**. Играются два тайма по 6 минут. Для ставок предложены три исхода: Команда А ; Ничья ; Команда Б.

**7.2. Победитель матча Плей офф** определяется по итогам двух встреч - “Дома” и “В гостях” с учётом правил “гостевого гола”. Если счет остается равным после двух встреч, назначается дополнительное время и серия пенальти.

**7.3. Победитель серии.** Ставки рассчитываются на основании финального результата игры, включая дополнительное время.

Ограничения (штрафы):

**a)** Когда один из игроков уходит во время матча и организаторы принимают решение не переигрывать.

**b)** Когда участник использует незарегистрированных игроков.

**7.4. Гандикап серии.** Гандикап - количество голов, которые будут добавлены к голам выбранной команды. Ставки будут рассчитаны с учетом гандикапа (форы).

**8. Heroes of the Storm**

**8.1. Победитель серии.** Команда, которая побеждает в наибольшем количестве карт в серии “Лучший из X” считается победителем серии.

**8.2. Победитель карты.** В центре главных баз каждой команды находится Цитадель. Уничтожение вражеской цитадели считается победой на конкретной карте.

**8.3. Гандикап серии.** Ставки рассчитываются с учетом форы (гандикапа) на карте/картах для одной из команд.

**9. Hearthstone**

**9.1.** **Победитель серии.** Игрок, победивший в серии “Лучший из Х” считается победителем серии.

**9.2.** **Победитель карты.** Карта начинается с подбрасывания монеты. Игроки по очереди отыгрывают карты на руках, которые включают в себя Заклинания, Оружие и Миньонов, в попытке уничтожить героя оппонента. У каждого героя есть 30 единиц здоровья и, чтобы одержать победу на карте, игроку необходимо снизить единицы здоровья вражеского героя с 30 до 0.

**9.3.** **Гандикап серии.** Ставки рассчитываются с учетом форы (гандикапа) на карте/картах для одной из команд.

**10. World of Tanks**

**10.1.** **Победитель серии**. Матчи играются в формате “Лучший из 9-ти" на разных картах. Победителем считается команда, победившая на 5-ти картах из 9-ти.

**10.2.** **Победитель карты**. Победителем считается команда, уничтожившая всю вражескую технику, либо удерживающая вражескую контрольную точку на протяжении установленного времени.

**10.3.** **Гандикап серии**. Ставки рассчитываются с учетом форы (гандикапа) на карте/картах для одной из команд.