

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

1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

1.1. Организатор азартной игры – ООО «ФОНКОР», ОГРН 1147746836203, ИНН 7726752148, адрес: 142210, Московская область, городской округ Серпухов, город Серпухов, переулок Клубный, дом 1/2, этаж 2, помещение 24, осуществляющее деятельность по организации и проведению азартных игр, то есть деятельность по оказанию услуг по заключению с участниками азартных игр основанных на риске соглашений о выигрыше. Организатор азартной игры руководствуется настоящими Правилами при осуществлении соответствующей деятельности. Здесь и далее по тексту ООО «ФОНКОР» определено как «Организатор азартной игры».

1.2. Сайт Организатора азартной игры – <https://fon.bet>. Адрес для направления официальных писем Клиентами: 109240, Москва, а/я 22.

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

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

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

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

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

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

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

1.9. Игровые купоны – электронные обменные знаки, предусмотренные для обращения в букмекерской конторе Организатором азартной игры в соответствии с настоящими Правилами и Соглашением о выигрыше. Игровые купоны не являются денежными средствами, иным имуществом, в том числе имущественным

правом, не представляют права безакцептного требования выплаты денежных средств от Организатора азартной игры.

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

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

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

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

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

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

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

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

2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

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

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

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

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

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

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

2.5. Настоящие Правила вступают в силу с даты их утверждения и распространяются на все заключенные начиная с этой даты Соглашения о выигрыше и все действия, совершенные Клиентами в рамках таких

Соглашений о выигрыше, независимо от того, знают ли Клиенты о вступлении в силу данной редакции Правил или нет. Все предыдущие Правила считаются утратившими силу.

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

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

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

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

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

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

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

3.3.2. Максимальное количество событий в Экспрессе – 30. В случае если исход хотя бы одного из событий в Экспрессе указан Клиентом неверно, то весь Экспресс считается проигранным. В Экспресс можно включать любую комбинацию событий любых видов спорта. Коэффициент Экспресса вычисляется путем перемножения коэффициентов всех событий, входящих в Экспресс. При положительном результате Прогноза по Экспрессам количество Игровых купонов, используемых для Прогноза, умножается на коэффициент Экспресса. Размер коэффициента не ограничен.

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

Если в соответствии с настоящими Правилами по одному из исходов событий, включенных в Экспресс, производится возврат, то к такому Экспрессу Страховка экспресса не применяется. К Экспрессам, включенным в Прогноз типа «Система», Страховка экспресса не применяется. Если из-за отмены нескольких событий в Экспрессе останется пять или меньше исходов, то к такому Экспрессу Страховка экспресса не применяется.

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

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

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

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

Организатор азартной игры имеет право ограничить или отказать конкретным Клиентам в доступе к предоставляемым сервисам без объяснения причин.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Во всех подобных случаях принятые Прогнозы рассчитываются на общих основаниях.

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

3.10. Опция «Прогноз в один клик» (в мобильных приложениях – «Прогноз одним нажатием»). Прогноз в один клик – это опция, которую Организатор азартной игры предлагает Клиентам, желающим делать Прогнозы быстро. Количество Игровых купонов для принятия Прогнозов устанавливается в настройках. Выбрав нужный

коэффициент в Букмекерской Линии при включенной опции «Не спрашивать подтверждение для приема Прогнозов в один клик», Клиент автоматически получает подтверждение о приеме Прогноза на эту позицию.

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

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

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

В остальных случаях (при отрицательном результате, возврате или отмене события) изменений не происходит, а Фрибет считается использованным.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.16.2. Осуществляется по требованию Клиента, по общему правилу, в течение 3 (трех) рабочих дней со дня получения Организатором азартной игры запроса на выплату выигрыша, оформленного в подразделе «Запросы» Личного кабинета Клиента, но не позднее сроков и в порядке, определенных пунктами 3.18 и 3.19 настоящих Правил. В тексте запроса следует заполнить все необходимые поля, указать фамилию, имя, отчество, наименование и реквизиты счета получателя, а также сумму выигрыша к зачислению.

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

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

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

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

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

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

Для лиц, не являющихся гражданами Российской Федерации, также:

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

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

3.18. Выигрыш подлежит выплате не позднее 1 (одного) года с момента его расчета.

Сроки выплаты выигрышей при принятии Организатором азартной игры решения о зачислении денежных средств на банковский счет Клиента – с момента выполнения Клиентом условий, предусмотренных в пунктах 3.14 и 3.17 настоящих Правил.

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

4. ОСОБЕННОСТИ РАСЧЕТА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОГНОЗОВ

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

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

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

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

4.2. В списке событий на первом месте указана команда, на поле которой проводится матч. Данная информация носит справочный характер и не является основанием для отмены Прогноза. Не являются основанием для отмены Прогноза:

- перенос матча на нейтральное поле (Организатор азартной игры не обязан информировать об этом);
- изменение формата товарищеского (межсезонного) матча.

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

4.3. Прерванные события

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

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

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

Если событие признано несостоявшимся, то Игровые купоны Прогноза, принятого на проход, подлежат возврату. Если событие признано состоявшимся, то Прогноз на проход рассчитывается по фактическому счету на момент остановки игры, а в случае равного счета Игровые купоны по такому Прогнозу подлежат возврату.

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

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

Пример:

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

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

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

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

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

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

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

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

Клиент вправе запросить у Организатора азартной игры сведения о наименовании источника информации (специализированном источнике спортивной статистики), в соответствии с которым был определен результат события, а также сведения о результате события путем направления соответствующего запроса в Личном кабинете либо путем направления запроса в письменном виде по адресу Организатора азартной игры с указанием события, на которое был принят Прогноз.

Организатор азартной игры после получения запроса Клиента в срок не позднее 30 (тридцати) календарных дней направляет в адрес Клиента тем же способом, каким был получен запрос, сведения об источнике информации (специализированном источнике спортивной статистики), в соответствии с которым был определен результат события, а также сведения из источника информации о результате события (в случае наличия соответствующего требования Клиента в запросе), при этом используемый Организатором азартной игры источник определения результата события имеет приоритет над иной информацией, предоставляемой Клиентом. В случае отсутствия результатов события в источниках информации, указанных на сайте Организатора азартной игры, а также в специализированных источниках спортивной статистики Организатор азартной игры вправе использовать альтернативные источники информации, в том числе информацию собственного представителя на матче. Если в Букмекерской Линии в названии спортивного события явно указан источник (например, телетрансляция), то он является приоритетным при определении результата. Если событие прервано и на следующий день играется с самого начала, то для целей расчета Прогноза первый матч считается прерванным событием и рассчитывается согласно пункту 4.3 настоящих Правил.

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

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

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

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

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

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

4.5.5. В любых иных случаях нарушения настоящих Правил.

Организатор азартной игры не обязан представлять Клиентам доказательства возникновения обстоятельств, предусмотренных в подпунктах 4.5.1–4.5.5 настоящих Правил и послуживших основанием для признания результата Прогноза аннулированным (отмененным). Признание результата Прогноза аннулированным (отмененным) является безусловным основанием для его расчета в соответствии с пунктом 4.6 настоящих Правил.

4.6. В случае если результат Прогноза аннулирован (отменен), производится возврат Игровых купонов по такому Прогнозу, а если Прогноз включен в Экспресс или Систему, то для целей расчета такой Прогноз учитывается с коэффициентом 1.00. В случае отсутствия более 2 (двух) суток достоверной информации о результате состоявшегося матча Организатор азартной игры имеет право произвести возврат Игровых купонов по Прогнозам на такое событие.

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

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

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

4.10. Любое изменение счета и других параметров матча, вызванное официальным судейским решением (например, отмена гола из-за офсайда, после видеопросмотра, отмена или пересмотр очка в теннисе, волейболе и др.) или взаимной договоренностью участников (например, игра в равных составах после удаления и др.), не является основанием для аннулирования (отмены) принятых Прогнозов.

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

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

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

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

5. ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ПРОГНОЗОВ, ПРИНИМАЕМЫХ ОРГАНИЗАТОРОМ АЗАРТНОЙ ИГРЫ

5.1. Прогноз на фактический исход. Можно выбрать Прогноз на матчи без учета форы, если указаны соответствующие коэффициенты (на первой позиции – коэффициент за выигрыш первой команды («1»), на второй позиции – коэффициент за ничью («X»), на третьей позиции – коэффициент за выигрыш второй команды («2»)). Также можно выбрать Прогноз на непроигрыш 1-й команды («1X»), непроигрыш 2-й команды («X2») и на отсутствие ничьи в матче («12»).

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

В случае ничейного результата Игровые купоны Прогноза подлежат возврату.

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

- а) со счетом 0:0 – Прогноз проигрывает;
- б) со счетом 1:0 – Игровые купоны Прогноза подлежат возврату;
- в) со счетом 2:0 – Прогноз выигрывает.

Если установлена положительная фора +0.5 и матч закончился:

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

5.3. Прогноз с азиатским гандикапом

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

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

Пример 1:

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

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

В случае победы с разницей в один гол одна половина Прогноза проигрывает, а по другой производится возврат Игровых купонов Прогноза.

Пример 2:

Прогноз на команду с форой -1.75. Половина количества Игровых купонов Прогноза будет поставлена на коэффициент с форой -1.5, а другая половина – на коэффициент с форой -2.0. В случае победы команды с разницей в два мяча одна половина Прогноза сыграет (-1.5), а по другой (-2.0) производится возврат Игровых купонов Прогноза. В случае победы команды с меньшей разницей в мячах обе половины Прогноза проигрывают.

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

– В случае выигрыша обеих половин в Прогнозе с азиатским гандикапом при расчете учитывается коэффициент Прогноза (K).

– Если выигрывает один половинный Прогноз в азиатском гандикапе, а по другому производится возврат Игровых купонов, то в расчете применяется коэффициент $(K + 1)/2$.

– Если проигрывает один половинный Прогноз, а по другому производится возврат Игровых купонов, то в Экспрессах считается коэффициент 0.5.

– Если оба половинных Прогноза проиграли, то все Прогнозы считаются проигранными.

5.4. Прогноз на общее количество голов или очков в матче («Больше – Меньше»). Количество голов называется «Тотал» и определяется Организатором азартной игры. В случае попадания в Тотал Игровые купоны Прогноза подлежат возврату.

5.5. Прогноз на победу в соревнованиях или выход в следующий круг турниров. Если заявленный в соревновании участник по какой-либо причине не смог начать соревнование, Игровые купоны Прогнозов на этого участника подлежат возврату. В случае если два или более участника поделили победу в соревновании, выигрыш на каждого из них рассчитывается исходя из коэффициента, определяемого по формуле $K = (K_{исх} - 1)/n + 1$, где $K_{исх}$ – исходный коэффициент на участника, n – количество победителей соревнования.

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

- «П» – победа;
- «Н» – ничья.

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

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

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

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

5.10. Прогноз на исход таймов, периодов, четвертей и т. д. В случае если событие было признано несостоявшимся, но первый тайм (период, четверть и т. д.) завершился, то Прогноз на первый тайм рассчитывается в обычном порядке, даже если Игровые купоны Прогнозов, принятых на событие в целом, подлежат возврату.

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

Предлагается угадать порядковую минуту, на которой произойдет событие.

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

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

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

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

Пример:

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

Пример:

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

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

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

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

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

5.16. Прогноз на показатели игроков. В случае если игрок не вышел в стартовом составе, то Игровые купоны по Прогнозам, принятым на его статистические и иные показатели, подлежат возврату.

6. ПРОГНОЗЫ НА ФУТБОЛ

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

6.1.1. Компенсированное время

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

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

6.3. Прогнозы на команду, которая получит 1-е предупреждение или сделает 1-ю замену. В случае если по протоколу матча указанные события произошли у обеих команд на одной минуте, Игровые купоны таких Прогнозов подлежат возврату.

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

Расчет Прогнозов, которые принимались только в перерыве, а также Прогнозов, прием которых по ходу матча был прерван, производится по источникам информации, определяемым Организатором азартной игры в соответствии с пунктом 4.4 настоящих Правил. Подробная информация по расчету статистических показателей в футбольном матче представлена на странице «Пояснения к прогнозам на футбол».

Организатор азартной игры оставляет за собой право при расчете Прогнозов не учитывать не отображенные в видеотрансляции фолы, желтые и/или красные карточки, угловые удары и прочие статистические показатели.

6.5. Прогнозы на событие, которое произойдет раньше в определенный игровой промежуток. Нужно указать событие, которое произойдет раньше: аут, фол, удар от ворот, угловой, офсайд, карточка (желтая или красная), гол или ничего из списка. Также предлагаются сравнения на различные статистические показатели, в которых требуется указать, что произойдет раньше в определенный игровой промежуток, например аут, фол или ничего из этого. Расчет будет производиться на основании таймера телевизионной трансляции по ТВ-каналу, который будет указан в комментарии к конкретному матчу в Букмекерской Линии. Таймер в Прематче запускается синхронно с таймером указанного канала и считается основным таймером для расчета в моменты временного отсутствия таймера в телевизионной трансляции. Данные сайтов, в том числе официальных, для расчета Прогнозов, указанных в пункте 6.6 настоящих Правил, во внимание не принимаются. Полная информация по расчету статистических показателей в футбольном матче представлена на странице «Пояснения к прогнозам на футбол».

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

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

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

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

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

6.10. Прогноз вида «Что с игроком произойдет раньше»

В таком Прогнозе нужно угадать событие из указанного набора, которое произойдет с игроком в течение матча. Если игрок не вышел в стартовом составе, то Игровые купоны Прогнозов, принятых на него, подлежат возврату. Прогноз «Отыграет весь матч» выиграет, если игрок отыграет весь матч и с ним не произойдет ни одно из других указанных событий (не забьет гол, не получит желтую карточку и т. д.).

6.11. Статистические показатели

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

6.12. Лучший бомбардир турнира

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

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

- 1) игрок, забивший меньше голов с пенальти;
- 2) игрок, который провел меньше матчей;
- 3) игрок, который провел меньше минут на поле.

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

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

6.14. Лучший ассистент турнира

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

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

- 1) игрок, который провел меньше матчей;
- 2) игрок, который провел меньше минут на поле;
- 3) в случае полного равенства показателей у двух и более игроков Игровые купоны Прогнозов, сделанных на таких игроках, подлежат возврату.

7. ПРОГНОЗЫ НА ХОККЕЙ И НА ХОККЕЙ С МЯЧОМ

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

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

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

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

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

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

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

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

7.9. Лучший бомбардир регулярного сезона НХЛ

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

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

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

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

8. ПРОГНОЗЫ НА БАСКЕТБОЛ

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

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

8.3. Прогнозы на сравнительную результативность четвертей и на разницу в счете в перерывах между четвертями. В случае равного счета Игровые купоны Прогнозов, принятых на сравнительную результативность четвертей, подлежат возврату.

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

Пример:

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

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

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

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

8.4. Прогнозы на индивидуальные статистические показатели игрока. В случае если игрок не принял участие в матче или провел на площадке меньше 2 (двух) минут, Игровые купоны Прогнозов, принятых на его индивидуальные показатели, подлежат возврату.

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

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

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

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

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

8.10. Прогнозы на баскетбол 3х3. Прогнозы на баскетбол 3х3 принимаются согласно официальному регламенту и правилам данного соревнования, опубликованным на официальном сайте данного турнира либо федерации. Расчет Прогнозов производится согласно пункту 4.4 настоящих Правил. Отличия правил и регламента конкретного соревнования от правил и регламента других подобных турниров не являются основанием для возврата Игровых купонов Прогнозов, принятых на события баскетбола 3х3.

9. ПРОГНОЗЫ НА АВТО- И МОТОГОНКИ

9.1. Прогревочный круг входит в зачет гонки.

9.2. Если оба пилота сошли, то победителем в паре считается пилот, прошедший больше кругов. Если оба пилота прошли одинаковое число кругов, то производится возврат Игровых купонов Прогнозов.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Пример:

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

В этом случае:

- Прогноз «Гейм 2: очко 2 и очко 3» подлежит расчету;
- Прогноз «Гейм 2: очко 3 и очко 4» подлежит расчету;
- Игровые купоны Прогнозов «Гейм 2: очко 4 и очко 5» и «Гейм 3: очко 1 и очко 2» подлежат возврату, поскольку во втором и третьем геймах указанные розыгрыши не были начаты до момента снятия теннисиста.

10.5. В случае неверно указанного числа сетов в матче Игровые купоны Прогнозов, принятых на счет по сетам, Тотал и фору, подлежат возврату. В таких случаях Игровые купоны Прогнозов, принятых на исход матча, возврату не подлежат.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

11. ПРОГНОЗЫ НА БЕЙСБОЛ

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

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

11.3. Серии MLB. Прогнозы на серию из трех первых матчей между парой команд. Если один из трех первых матчей будет отменен или не сыгран в течение первых трех дней, то Прогнозы рассчитываются по остальным двум матчам. Если в течение первых трех дней серии MLB сыгран только один матч из трех, производится возврат Игровых купонов Прогнозов, принятых на такую серию.

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

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

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

12. ЗИМНИЕ НЕИГРОВЫЕ ВИДЫ СПОРТА И КЁРЛИНГ

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

12.2. Лыжи, биатлон, коньки. В сравнениях «Кто выше» если участник (для эстафеты – команда) стартовал, но не финишировал, то Прогнозы на него в сравнении с другим участником проигрывают. Если один из

участников не стартовал или если оба участника сошли с дистанции, то и Игровые купоны Прогнозов, принятых на них, подлежат возврату.

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

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

12.2.2. Прогноз «Кто выше» в биатлоне. В предлагаемых парах необходимо указать спортсмена (команду), который займет более высокое место в итоговом протоколе. Если оба спортсмена заняли одинаковое место, то Игровые купоны Прогнозов, принятых на таких спортсменов, подлежат возврату. Если оба спортсмена (команды) стартовали, но не завершили гонку, то результат определяется по итоговому протоколу.

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

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

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

13. КИБЕРСПОРТ

13.1. Основные понятия

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 13.1.15. Королевская битва (англ. Battle Royale) – формат матчей. Матч на определенной карте ведется до последнего выжившего в одиночном, парном или командном режимах.
- 13.1.16. Игровой персонаж (англ. Playable Character, аббрев. PC) – человек, фантастическое существо или машина под управлением игрока.
- Примечание. Чемпион (англ. Champion) – игровой персонаж в League of Legends, герой (англ. Hero) – игровой персонаж в Dota 2.
- 13.1.17. Неигровой персонаж (англ. Non-Player Character, аббрев. NPC) – человек, фантастическое существо или машина под управлением искусственного интеллекта (компьютера).
- 13.1.18. Пистолетный раунд (англ. Pistol Round) – первый раунд игры (в дисциплине и Counter-Strike 2), в котором игрокам доступны только пистолеты.
- 13.1.19. Плент (англ. plant) – точка на карте (в дисциплине Counter-Strike 2), где закладывается бомба.
- 13.1.20. Главное сооружение базы. Команда, которая первой уничтожит главное сооружение соперника, становится победителем в игре.
- Примечание. В League of Legends главное сооружение базы – Нексус (англ. Nexus), в Dota 2 – Крепость (англ. Ancient, сленг. – «Трон»).
- 13.1.21. Стадия пиков и банов (англ. Pick / Ban phase) – предматчевая стадия в некоторых дисциплинах. Пик – выбор персонажей, карт и т. д. Бан – запрет для соперника или команды соперника выбирать определенных персонажей, карты и т. д.
- 13.1.22. Добивание (англ. Deny, рус. сленг. Денай) – добивание союзных существ (крипов), героев или башен с целью не дать это сделать сопернику. Денай не отображается в счетчике Фрагов (счет по Фрагам на карте не меняется, если произошел Денай игрового персонажа). За добивание соперники не получают золото. Соперники получают меньше опыта, если существо не управляется игроком, и не получают опыт, если существом управлял игрок. Добить союзника можно, только если его здоровье ниже определенного порога: для крипов, не-героев и иллюзий этот порог составляет 50% от полного здоровья, для героев – 25%, для башен – 10%.
- 13.1.23. Руны – особые усилители, которые появляются на карте. Они разделены на три категории:
1. Руны Усиления дают героям различные положительные эффекты на короткий промежуток времени. Руны Усиления начинают появляться в 06:00 на игровых часах и после этого каждые 2 минуты (08:00, 10:00, 12:00 и т. д.).
 2. Руны Богатства дают золото всей команде, подобравшей ее. Изначально появляются в 00:00 на игровых часах на всех точках появления Рун, включая точки на реке. После этого Руны Богатства появляются каждые 3 минуты (03:00, 06:00, 09:00 и т. д.) в лесах каждой команды.
 3. Руны Воды появляются в 02:00 и 04:00 на игровых часах на обеих точках появления Рун на реке. После этого Руны Воды не появляются.
- 13.2. Основные виды Прогнозов на киберспорт. Правила приема и расчета
- 13.2.1. Основные виды Прогнозов на киберспорт соответствуют типам и категориям Прогнозов в разделе 5 настоящих Правил.
- 13.2.2. Расчет Прогнозов на киберспорт осуществляется в соответствии с разделом 3 настоящих Правил с учетом специфики расчета Прогнозов, присущей определенной дисциплине (см. соответствующие пункты настоящего раздела Правил).
- 13.2.3. Максимальная выплата устанавливается в соответствии с пунктом 3.4 настоящих Правил.
- 13.2.4. Финальный результат события рассчитывается по счету на экране окончания матча.
- 13.2.5. Рехост с изменением счета не является основанием для возврата Игровых купонов, принятых на Прогноз.
- 13.2.6. Если окончательный результат матча не может быть установлен, то Игровые купоны Прогноза подлежат возврату.

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

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

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

13.2.10. Дисконнекты во время трансляций по любой причине не являются основанием для отмены Прогнозов, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат боя. Например, матч закончился во время Дисконнекта. После возобновления Стрима результат матча установить не удалось. В этом случае Игровые купоны Прогноза подлежат возврату.

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

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

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

13.2.14. Изменение количества игроков, а также их замена в составах команд (по причине «вылета» игрока с сервера, DDoS-атаки, болезни и т. д.) не являются основаниями для отмены Прогнозов. Исключение составляет замена более двух игроков, в этом случае Прогнозы подлежат возврату.

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

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

13.2.17. В случае снятия команды, ее дисквалификации либо любой другой причины досрочного окончания матча временем завершения матча считается время последнего набранного очка (раунда). Игровые купоны Прогнозов, принятых после этого времени, подлежат возврату. Прогнозы на показатели игроков рассчитываются согласно результату на момент остановки матча.

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

13.3.1. Прогнозы на Dota 2

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

13.3.3. Прогноз «Продолжительность карты». Если продолжительность игры на карте совпадет с цифрой, указанной в Прогнозе «Продолжительность карты», то такой Прогноз выигрывает. Например, если карта завершится в 37:00, то Прогноз «Продолжительность карты более 37 минут – Да» выигрывает. В Прогнозах на Тотал минут продолжительности карты учитывается точное время завершения карты. Например, если карта завершилась в 36:04, то Прогноз «Продолжительность карты более 36,5 минут – Да» проигрывает.

13.3.4. Прогноз «Первая кровь». Прогноз выигрывает, если будет верно указана команда, которая получит первый Фраг на карте.

13.3.5. Прогноз «Рошан» (англ. Roshan). Прогноз выигрывает, если будет верно указана команда, которая первой уничтожит неигровое существо Рошан на карте. Если ни одна команда не уничтожит указанное в названии Прогноза неигровое существо, то Игровые купоны Прогнозов, принятых на такое событие, подлежат возврату.

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

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

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

13.3.9. Прогноз «Где появится первая Руна Усиления». Прогноз выигрывает, если будет верно указано место появления первой Руны Усиления.

13.3.10. Прогноз «Кто возьмет первую Руну Усиления». Прогноз выигрывает, если будет верно указана сторона команды, игрок которой первым поднимет Руну Усиления.

13.3.11. Прогноз «Наиболее подбираемая Руна Усиления». В случае если по статистике матча разные Руны Усиления были подобраны одинаковое количество раз, то Игровые купоны Прогнозов, принятых на такие Руны, подлежат возврату. Остальные Прогнозы рассчитываются в обычном порядке.

13.3.12. Прогноз «Первый Терзатель» (англ. Tormentor). Прогноз выигрывает, если будет верно указана команда, которая первой уничтожит Терзателя.

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

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

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

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

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

13.3.18. Если по любой причине матч не был завершен или был прерван, а позже возобновлен со счетом 0:0, то Игровые купоны Прогнозов, принятых на такой матч, подлежат возврату.

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

13.3.20. Команда, первой уничтожившая вражеский трон, объявляется победителем вне зависимости от текущего счета по Фрагам.

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

13.3.22. Прогнозы на Dota 2 1x1

13.3.22.1. Матчи проводятся в формате одной карты в режиме 1v1 Solo Mid. В рамках одного матча соперники играют за одинаковых героев. Максимальная продолжительность матча составляет 14 минут по внутриигровому таймеру.

Матч может быть завершен до окончания регламентированного времени в случае победы одного из игроков или присуждения одному из игроков технического поражения.

13.3.22.2. Матч считается завершенным в случае:

1. Совершения одним из игроков двух киллов героя соперника. Игрок, совершивший два кила героя соперника, объявляется победителем. Результат определяется клиентом игры и отображается на экране по завершении матча.

2. Падения первой башни на центральной линии. Игрок, чья башня осталась стоять на карте, объявляется победителем. Результат и очередность определяются клиентом игры и отображаются на экране по завершении матча.

3. Истечения 14 минут на игровом таймере и ненаступления ни одного из вышеперечисленных событий. В этом случае победитель определяется по количеству киллов. При равенстве количества киллов победитель определяется по количеству добытых крипов. При равенстве количества добытых крипов победитель определяется по количеству Денаев. При равенстве количества Денаев победитель определяется по количеству нанесенного урона герою соперника. При равенстве количества нанесенного урона героям победитель определяется по показателю общей ценности.

13.3.22.3. Техническое поражение присуждается игроку в случае:

- ухода с центральной линии;
- взятия любой Руны;
- блокировки одного или нескольких крипов первой волны;
- целенаправленного (намеренного) добивания нейтрального крипа;
- взятия нейтрального предмета;
- смерти персонажа от ударов нейтральных крипов.

Окончательное решение о присуждении технического поражения принимается администрацией турнира.

13.4. Прогнозы на Counter-Strike 2

13.4.1. Тотал Фрагов рассчитывается по количеству уничтоженных игроков.

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

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

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

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

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

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

Пример 1:

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

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

Пример 2:

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

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

Пример 3:

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

13.4.7. В случае если игрок не может сыграть на карте, при этом игра на карте не началась (не было зафиксировано ни одного Фрага), либо игрок отыграл менее половины (количество проведенных раундов

делится на количество сыгранных раундов на карте), то Прогнозы, принятые на такого игрока, подлежат отмене.

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

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

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

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

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

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

13.5. Прогнозы на CS 1x1 и 2x2 (общие правила)

13.5.1. В случае неверной рассадки команд или игроков скаутом счет обнуляется и матч переигрывается, а Игровые купоны Прогнозов, принятых на такой матч, подлежат возврату.

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

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

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

13.5.5. Прогнозы на CS 1x1

13.5.6. Матчи проводятся на специальных картах (Aim training maps) в формате один на один.

13.5.7. В начале каждого раунда игроки имеют одинаковую экипировку (оружие, гранаты, броня).

13.5.8. Победителем объявляется игрок, первым набравший 17 очков. За победу в раунде присуждается 1 очко.

13.5.9. Матч делится на две половины, после завершения 16-го раунда игроки меняются местами.

13.5.10. Прогнозы на CS 2x2

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

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

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

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

13.6. Прогнозы на League of Legends

13.6.1. Прогнозы «Дракон», «Барон» или «Гарольд». Прогноз выигрывает, если будет верно указана команда, первой уничтожившая на карте указанное в названии Прогноза неигровое существо. Если ни одна команда не

уничтожит указанное в названии Прогноза неигровое существо, то Игровые купоны Прогнозов, принятых на такие события, подлежат возврату.

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

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

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

13.6.5. Если техническая пауза во время игры длится более 30 (тридцати) минут, то результаты матча аннулируются и матч начинается заново со стадии пиков и банов. Матч считается несостоявшимся, и Игровые купоны Прогнозов на него подлежат возврату.

13.6.6. Если один из игроков команды не может продолжить участие в матче из-за проблем со здоровьем и его команде присуждается техническое поражение в соответствии с регламентом турнира, то Игровые купоны Прогнозов, принятых на такой матч, возврату не подлежат.

13.6.7. Если команда исчерпала 10-минутный лимит на решение технических проблем во время паузы, то такой команде присуждается техническое поражение в соответствии с регламентом турнира, а статистика этого матча не учитывается. Событие считается несостоявшимся, и Игровые купоны Прогнозов, принятых на такое событие, подлежат возврату.

13.7. Прогнозы на Overwatch

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

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

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

13.7.3. Если окончательный результат матча не может быть установлен, то Игровые купоны Прогнозов, принятых на такой матч, подлежат возврату.

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

13.7.4. Если по любым причинам (неявка, неготовность игроков и т. д.) нельзя начать матч в течение регламентированного времени, что влечет за собой техническое поражение согласно регламенту турнира, событие считается несостоявшимся, а Игровые купоны Прогнозов, принятых на такие события, подлежат возврату.

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

13.7.6. Если матч (или игра на карте) начался, но не был завершен, Игровые купоны Прогнозов, принятых на такой матч (или игру на карте), подлежат возврату, если такие Прогнозы не были рассчитаны к этому моменту.

13.8. Прогнозы на PlayerUnknown's Battlegrounds

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

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

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

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

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

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

13.9. Прогнозы на интерактивный футбол

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

13.10. Прогнозы на интерактивный хоккей

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

13.11. Прогнозы на интерактивный баскетбол

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

13.12. Прогнозы на Rainbow Six Siege

13.12.1. Формат матча:

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

13.12.2. Матч считается начавшимся после первого Фрага.

13.13. Прогнозы на StarCraft II

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

13.14. Прогнозы на Rocket League

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

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

13.14.3. Формат матча:

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

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

13.15. Прогнозы на Valorant

13.15.1. Тотал Фрагов рассчитывается по количеству уничтоженных игроков.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

14. ПРОЧИЕ ВИДЫ СПОРТА

14.1. Прочие виды, где матчи проводятся исходя из фиксированного количества партий, геймов, фреймов и т. д. Фора и Тотал в бильярде учитываются по фреймам. В случае если один из участников не доиграл матч (по любой причине), во всех оставшихся партиях ему засчитывается поражение. В дартсе Тотал и фора в матче в безсетовом формате учитываются по количеству леггов. В матче с сетами – по количеству сетов. В игре в шары (боулз) Тотал и фора учитываются по количеству сетов в матче, включая дополнительный энд. В матчах по бадминтону при ограничении времени победителем объявляется тот, кто ведет в счете, а при одинаковом количестве выигранных сетов объявляется ничья. При этом матч не считается прерванным, и все Прогнозы рассчитываются по состоянию на момент окончания матча (если сработает таймер ограничения).

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

14.3. Прогнозы на американский футбол и лакросс принимаются с учетом дополнительного времени (овертайма).

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

14.5. Бокс и единоборства. Победой по очкам считается победа, присужденная по окончании полного боя. Тотал в боксе и единоборствах – количество начавшихся раундов. Досрочной победой считается победа нокаутом, победа техническим решением, победа, присужденная в результате дисквалификации соперника, удушающего или болевого приема, остановки боя врачом или отказа соперника продолжать поединок. В Прогнозе на победу нокаутом учитываются также и технические нокауты. Если бой объявлен несостоявшимся (по contest) ввиду травмы, дисквалификации одного из бойцов или по другим причинам (снятие за пассивность, срыв боя из-за беспорядков, погодные условия и т. д.), то Игровые купоны Прогнозов, принятых

на такое событие, подлежат возврату. Если один из бойцов между раундами отказался от продолжения боя, то Игровые купоны Прогнозов, совершенных в этом перерыве, подлежат возврату.

14.5.1. Результаты боев и статистика в боксе определяются по данным сайта boxrec.com. Результаты боев и статистика в единоборствах UFC определяются по информации, опубликованной на сайте ufcstats.com, а в остальных случаях – по данным официального сайта организации, под эгидой которой проходят бои. В случае изменения регламента (количества раундов) Игровые купоны Прогнозов, принятых на роспись, подлежат возврату.

14.5.2. Форa в профессиональном боксе и единоборствах – счет судейских записок по итогам полного боя. Форa в любительском боксе рассчитывается по итоговому счету боя, приведенному в официальных источниках соревнований. В случае досрочного завершения боя Игровые купоны Прогнозов, принятых на фору, подлежат возврату.

14.5.3. Экстра-раунд, назначенный для выявления победителя, не учитывается при расчете Прогноза на матч и на статистические показатели. Прогнозы на бонус и лучшее выступление вечера рассчитываются отдельно друг от друга. Прогноз на бонус выиграет, если боец получит награду Performance of the Night. Расчет Прогноза осуществляется на основе данных официального сайта UFC и ufcstats.com.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

14.7. Снукер и бильярд. Форa и Тотал в снукере и бильярде учитываются по фреймам.

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

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

14.8.1. Если не забито ни одного шара, то по Прогнозу:

- «Забьют четный шар при разбое – Да» – проигрыш;
- «Забьют нечетный шар при разбое – Да» – проигрыш;
- «Забьют четный шар при разбое – Нет» – выигрыш;
- «Забьют нечетный шар при разбое – Нет» – выигрыш.

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

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

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

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

14.10.1. В случае если матч прерван и не доигран, Прогнозы подлежат возврату, кроме Прогнозов, исходы которых уже определены.

14.10.2. Различаются следующие типы соревнований по крикету:

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

– однодневный международный матч (One Day International, ODI) – игра длится более 8 часов;

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

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

14.10.4. В случае сокращения однодневного матча на 1–20 оверов все Прогнозы на матч остаются в силе и рассчитываются в обычном порядке в соответствии с результатом матча. В случае если матч будет сокращен более чем на 20 оверов, Прогнозы подлежат возврату, кроме Прогнозов, исходы которых уже определены.

14.10.5. В случае сокращения матча Twenty20 на 1–5 оверов все Прогнозы на матч остаются в силе и рассчитываются в обычном порядке в соответствии с результатом матча. Если матч будет сокращен более чем на 5 оверов, Прогнозы подлежат возврату, кроме Прогнозов, исходы которых уже определены.

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

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

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

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

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

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

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

В случае если ни один из подающих не возьмет калитку, Игровые купоны Прогнозов, принятых на лучшего боулера, подлежат возврату.

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

14.10.9. Прогноз «Тотал ранов к моменту взятия калитки». Прогноз выиграет, если угаданы указанные условия: взятие калитки и тотал ранов. В случае если калитка не взята, а тотал превысил указанный минимум, Прогноз проиграет. В случае если калитка не взята, а тотал ранов превысил указанный максимум, Прогноз подлежит возврату.

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

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

В случае если выбранное количество оверов не завершено из-за внешних факторов, включая плохую погоду Прогнозы подлежат отмене, кроме случаев, когда результат определен.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Прогнозы на неучаствующего игрока подлежат возврату.

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

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

Начисление очков:

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

При отбитии мяча бэтсменом в зоны:

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

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

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

Физическая помеха бэтсмену – 5 очков бэтсмену.

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

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

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

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

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

Cyber Indian League 22

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

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

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

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

14.10.19. Расчет Прогнозов

Победитель в матче определяется с учетом суперовера.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. ЧЕМПИОНАТЫ МИРА И ЕВРОПЫ ПО ФУТБОЛУ И ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Стадия чемпионата, на которой команда выбыла.

2. Место команды в группе.

3. Забитые командой мячи.

В случае равенства данных критериев между сравниваемыми командами Игровые купоны Прогнозов, принятых на команды, подлежат возврату.

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

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

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

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

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