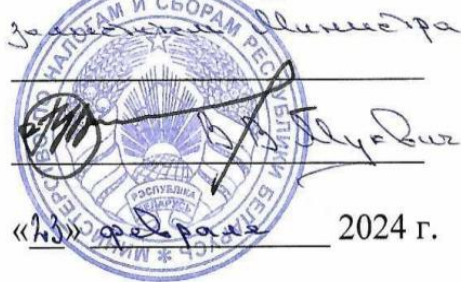


«СОГЛАСОВАНО»

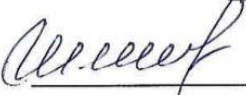
Министерство по налогам
и сборам
Республики Беларусь



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор Общества
с ограниченной
ответственностью «АльМах»

«05» февраля 2024 г.

 М.В.Мельниченко

ПРАВИЛА
организации и (или) проведения
букмекерской онлайн-игры
виртуального игорного заведения «Винлайн»
Общества с ограниченной ответственностью «АльМах»

Уважаемые участники азартных игр!

Прежде чем делать ставки в виртуальном игорном заведении «Винлайн» ООО «АльМах» внимательно ознакомьтесь с настоящими Правилами организации и (или) проведения букмекерской онлайн-игры (далее – Правила).

В случае несогласия с настоящими Правилами, а также в случае их непонимания, участнику следует воздержаться от совершения ставки и участия в азартной игре.

Любая ставка, совершённая участником азартной игры, является подтверждением того, что участник знает и понимает настоящие Правила и полностью с ними согласен.

Настоящие Правила разработаны в соответствии с действующим законодательством Республики Беларусь, определяющим деятельность в сфере игорного бизнеса, а именно:

**Положением об осуществлении деятельности
в сфере игорного бизнеса, утвержденным**

Указом Президента Республики Беларусь от 10.01.2005 №9;

**Положением о порядке осуществления деятельности
в сфере игорного бизнеса по содержанию виртуального игорного
заведения, утвержденным постановлением Совета Министров
Республики Беларусь от 01.03.2019 №139;**

**Инструкцией о порядке оформления правил
организации и (или) проведения азартных игр, утвержденной
постановлением Министерства по налогам и сборам
Республики Беларусь от 31.01.2019 №9.**

Оглавление

1. Общие положения

1.1. Основные термины и определения

1.2. Ограничения для участников азартных игр

1.3. Порядок проведения букмекерской онлайн-игры

1.3.1. Букмекерские линии

1.3.2. Подтверждение ставки

1.3.3. Принятые ставки

1.3.4. Действительные ставки и ставки, подлежащие возврату

1.3.5. Ранняя информация о результате события

1.3.6. Срок для размещения ставок

1.4. Порядок регистрации посетителем виртуального игорного заведения в виртуальном игорном заведении игрового счета

1.5. Порядок идентификации посетителя виртуального игорного заведения

1.6. Порядок аутентификации участника азартной игры в виртуальном игорном заведении

1.7. Условия приёма ставок в букмекерской онлайн-игре

1.8. Порядок расчёта ставок. Результат, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит перечислению (переводу) выигрыш

1.8.1. Вычисление

1.8.2. Порядок расчёта ставок. Общие положения по расчёту ставок по всем видам спорта

1.8.2.1. Футбол

1.8.2.2. Теннис

1.8.2.3. Баскетбол

1.8.2.4. Баскетбол 3х3

1.8.2.5. Американский футбол

1.8.2.6. Хоккей

1.8.2.7. Бейсбол

1.8.2.8. Гандбол

1.8.2.9. Волейбол

1.8.2.10. Пляжный волейбол

1.8.2.11. Автототоспорт и Формула 1

1.8.2.12. Футзал

- 1.8.2.13. Бадминтон
- 1.8.2.14. Регби Юнион + Лига
- 1.8.2.15. Регби-7
- 1.8.2.16. Дартс
- 1.8.2.17. Снукер
- 1.8.2.18. Настольный теннис
- 1.8.2.19. Боулз
- 1.8.2.20. Крикет T20 + ODI (Однодневный международный матч)
- 1.8.2.21. Сквош
- 1.8.2.22. Австралийский футбол
- 1.8.2.23. Хоккей на траве
- 1.8.2.24. Киберспорт
- 1.8.2.25. Ставки на гольф
- 1.8.2.26. Ставки на бокс и ММА
- 1.8.3. Перенос Матча
- 1.8.4. Специальные ставки
- 1.8.5. Все виды ставок считаются действительными
- 1.8.6. Перенос – правило «48 часов»
- 1.8.7. Распределение мест по принципу справедливости и ничейный результат (ничья)
- 1.8.8. Командные соревнования: хозяева-гости
- 1.8.9. Связанные ставки
- 1.8.10. Игровое время
- 1.8.11. Ошибки при расчёте ставок
- 1.8.12. Выкуп ставки

1.9. Порядок перечисления (перевода) выигрышей (возврата несыгравших ставок)

- 1.9.1. Перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) в безналичном порядке
- 1.9.2. Перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами
- 1.9.3. Порядок и основания приостановления, неосуществления и блокирования перечисления (перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок)

1.9.4. Порядок перечисления (перевода) участнику азартной игры денежных средств (электронных денег) (включая выигрыши (возвращенные ставки) по совершенным ставкам после их расчета) при блокировании организатором азартных игр повторных игровых счетов

1.10. Ограничения по ставкам и лимит (ограничение) выигрыша

1.10.1. Минимальная и максимальная ставки

1.10.2. Ограничения сумм ставок

1.10.3. Уменьшенные суммы ставок

1.10.4. Ограничения по включению в экспрессы и системы некоторых исходов

1.10.5. Различные лимиты выигрышей

1.11. Права и обязанности организатора азартных игр и участников азартных игр

2. Порядок рассмотрения споров

3. Основные виды ставок

4. Ставки «Live»

5. Основные виды исходов

6. Порядок и условия предоставления бонусов

6.1. Общий порядок и условия предоставления бонусов

6.2. Бонус «Фрибет за регистрацию»

6.3. Бонус «Фрибет за депозит»

6.4. Бонусы по программе «Бонус-клуб»

6.5. Бонус «Спецпредложение»

6.6. Бонус «Реактивация»

Приложение №1

Приложение №2

Настоящие Правила организации и проведения букмекерской онлайн-игры Общества с ограниченной ответственностью «АльМах» (далее – ООО «АльМах», Организатор азартных игр или Организатор) определяют порядок приёма ставок (заключения пари), перечисления (перевода) выигрышей (возврата несыгравших ставок), особенности заключения пари на отдельные типы (виды) ставок и виды спорта, разрешения спорных вопросов в сети Интернет на сайте ООО «АльМах» - winline.by (Виртуальном игорном заведении «Винлайн»).

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Организатор азартных игр заключает пари на результаты спортивных и иных событий, происходящих на территории Республики Беларусь и других стран, за исключением событий, на которые приём ставок запрещён законодательством Республики Беларусь (результаты выборов, референдумов и т.д.). Все пари букмекерской линии Виртуального игорного заведения «Винлайн» (далее – Линия Winline, Линия) заключаются в соответствии с настоящими Правилами.

Правила, утвержденные руководителем ООО «АльМах», вступают в силу на 5 (пятый) рабочий день, после их согласования Министерством по налогам и сборам Республики Беларусь (далее – МНС), о чем игроки будут дополнительно проинформированы.

С действующей редакцией настоящих Правил участник азартной игры может ознакомиться на официальном сайте winline.by (далее - сайт).

Организатор вправе по собственной инициативе в одностороннем порядке в любое время вносить изменения и (или) дополнения в настоящие Правила, в том числе устанавливать ограничения (лимиты) в отношении минимального и (или) максимального размера ставки и максимального размера выигрыша.

Любые изменения Правил (в виде новой редакции Правил) подлежат согласованию МНС. В случае изменения Правил, ранее сделанные ставки остаются неизменными, а ставки, принимаемые с даты вступления в силу изменённой редакции Правил, должны соответствовать требованиям новой, изменённой редакции Правил.

Пари заключаются исключительно с лицами, достигшими 21-летнего возраста, не включёнными в Перечень физических лиц, ограниченных в

посещении игорных заведений, виртуальных заведений и участия в азартных играх (далее – Перечень), а также ознакомившимися и полностью согласными с настоящими Правилами.

Букмекерская онлайн-игра проводится на основании лицензии на осуществление деятельности в сфере игорного бизнеса в виртуальном игорном заведении Организатора.

Местом приёма ставок является виртуальное игорное заведение «Винлайн» ООО «АльМах», имеющее доменное имя winline.by.

Целью букмекерской онлайн-игры является достижение частичного или полного совпадения прогноза участника азартной игры с наступившими, документально подтвержденными фактами, и в случае такого совпадения – получение участником азартной игры выигрыша. При этом ни Организатор азартных игр, ни участник азартной игры не обладают информацией о результате события в момент заключения пари, то есть пари не заключается на заведомо известный исход.

1.1. Основные термины и определения

Азартная игра – основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное участником (участниками) азартной игры с организатором азартной игры.

Аутентификация участника азартной игры – подтверждение достоверности сведений об участнике азартной игры, полученных в ходе его идентификации.

Балл – условная единица, используемая для начисления бонусов участникам азартной игры. Баллы могут изображаться на сайте Виртуального игорного заведения «Винлайн» в любом виде (шары, мячи, др.).

Бонус – денежные средства (электронные деньги), предоставляемые организатором азартных игр участнику азартной игры посредством их зачисления на бонусный счёт в виде бонусных рублей при соблюдении участником азартной игры условий, предусмотренных настоящими Правилами. Бонусы дают возможность совершения бесплатных ставок участниками азартной игры.

Бонусная система – система дополнительного выигрыша, подключаемая к платформе виртуального игорного заведения.

Букмекерская онлайн-игра – азартная игра, проводимая посредством виртуального игорного заведения, в которой её участник с использованием глобальной компьютерной сети Интернет делает ставку на результат события (заключает пари с организатором азартной игры), в том числе происходящего в глобальной компьютерной сети Интернет, а размер выигрыша определяется до начала этой игры и зависит от частичного или полного совпадения прогноза с наступившими, документально подтвержденными фактами или наступившими событиями.

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

Возврат ставки – ставка, рассчитанная с применением коэффициента «1».

Выигрыш – денежные средства, электронные деньги, подлежащие (подлежащее) перечислению (переводу) участнику азартной игры при наступлении исхода, на которое было заключено пари согласно настоящим Правилам.

Выкуп ставки - возможность забрать сумму выкупа по ставке, предложенной участнику азартной игры Организатором азартных игр, в любой момент до того, как будет определён её исход (наступление одного события для ставок «экспресс», «система»). Данная возможность доступна для ставок, заключенных как до начала события, так и во время события. Выкуп ставок доступен для таких ставок, как «одиночная», «экспресс» и «система». Выкуп ставок – это право Организатора азартных игр, а не обязанность. Организатор азартных игр может принять или отклонить запрос участника азартной игры на выкуп ставки без объяснения причин.

Игровая сессия – сеанс посещения виртуального игорного заведения, состоящий из действий, выполняемых участником азартной игры в течение

промежутка времени, начинающегося с момента входа участника азартной игры на сайт виртуального игорного заведения с использованием своих логина и пароля и заканчивающегося моментом его выхода с сайта виртуального игорного заведения независимо от причин.

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

Идентификация участника азартной игры - комплекс мероприятий по установлению данных об участнике азартной игры, а также подтверждению достоверности этих данных.

Исход – результат события, на которое Организатором азартных игр предлагается заключить пари.

Коэффициент выигрыша, Коэффициент – число, на которое умножается сумма ставки участника азартной игры в случае выигрыша, при определении суммы, подлежащей перечислению (переводу). Коэффициент устанавливает Организатор азартных игр на возможные исходы (результат) предстоящего события (событий) и отражается в Линии.

Копия документа, удостоверяющего личность, в электронном виде – электронная копия или изображение документа, удостоверяющего личность, созданная путём его сканирования, фотографирования или иным образом, позволяющая полностью воспроизвести информацию и данные этого документа в электронно-цифровой форме.

Линия – перечень событий, дата и время этих событий, их возможные исходы с Коэффициентами выигрыша, предлагаемых Организатором азартных игр для заключения пари.

Личный кабинет участника азартной игры – учётная запись в виде отдельного раздела виртуального игорного заведения, доступ к которому предоставляется физическому лицу после его регистрации в качестве участника азартной игры в виртуальном игорном заведении.

Логин – номер телефона мобильного оператора связи Республики Беларусь, указанный участником азартных игр.

Организатор азартных игр, Организатор – ООО «АльМах», осуществляющее деятельность по организации и проведению азартных игр в соответствии с требованиями Республики Беларусь и заключающее пари с Участниками азартных игр.

Пари – азартная игра, исход которой зависит от результата события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет.

Персональные данные – любая информация, относящаяся к идентифицированному физическому лицу или физическому лицу, которое может быть идентифицировано.

Покупка форы (тотала) – добавление одного очка на участника (команду) события, с одновременным уменьшением значения установленного коэффициента.

Посетители виртуального игорного заведения, участники азартной игры – физические лица, предоставившие Организатору азартных игр для регистрации данные, в том числе персональные, и копии документов, удостоверяющих их личность, в электронном виде, позволяющие идентифицировать этих физических лиц, и допущенные им к заключению основанного на риске соглашения о выигрыше.

Промокод – набор символов, предоставленный участнику азартной игры для получения бонусов в соответствии с условиями их предоставления, определенными настоящими Правилами. По решению Организатора промокод может быть разовым (использоваться единожды) или многоразовым (использоваться неоднократно в определенный промежуток времени), предложен для получения любого из действующих видов бонусов. Промокод может предоставляться любым способом, в том числе путем направления sms-сообщения, уведомления в личном кабинете, др. Введение промокода дает право на начисление на бонусный счёт участника азартной игры бонусов в порядке, определенном настоящими Правилами.

Событие – любое публичное действие соревновательного (спортивный матч и т.п.) или иного характера, исход которого заранее не определён, за

исключением тех событий, на которые, согласно действующему законодательству Республики Беларусь, ставки не могут быть приняты.

Специальная Компьютерная Кассовая Система (СККС) – программно-аппаратный комплекс, содержащий пакет прикладных программ, предназначенных для обеспечения контроля за деятельностью в сфере игорного бизнеса путём автоматизированной передачи, приёма, регистрации, обработки, учёта, накопления и сохранения данных о совершаемых операциях, перечислении (перевode) денежных средств физическим лицам.

Ставка – денежные средства (электронные деньги), перечисленные (переведённые) участником азартной игры Организатору азартных игр и являющиеся условием участия в азартной игре, в соответствии с Правилами, установленными Организатором азартных игр.

Техническая ошибка – ошибка, возникшая в результате программного сбоя при приёме ставок либо действий работника Организатора азартных игр, в результате которых происходит либо произошло одно или несколько происшествий:

- техническое выпадение дробного разделителя с появлением двух- или трёхзначных чисел в коэффициенте, форе или тотале;
- нарушение математического равновесия на исходах события, т.е. суммарная вероятность всех исходов не равная 100%;
- в Линии присутствуют исходы, которые уже произошли (например, «Победитель второго сета», хотя второй сет уже завершён и идёт третий сет);
- отличие коэффициентов более чем на 10 (десять) процентов по сравнению со средним рыночным значением коэффициентов на данный исход (под рыночными значениями понимаем коэффициенты, предлагаемые альтернативными букмекерами, имеющими лицензию на осуществление деятельности в сфере игорного бизнеса в Республике Беларусь);
- Организатором азартных игр получена неверная информация от поставщика линий о результатах событий, содержащихся в линиях (величине коэффициента, отличающимся на 10% и более от азиатских и европейских линий, текущем счёте, итоговом событии, изменении

судейского решения, в том числе об отмене гола, очков, др.), что существенно влияет на правильность коэффициентов, используемых для расчёта ставок;

- неверное значение форы (положительное значение вместо заведомо отрицательного и наоборот);
- сбой в работе программного обеспечения, электронного либо механического оборудования, в результате действий либо бездействия третьих лиц, при условии, что такие события произошли не по вине Организатора азартных игр.

Тотал – общее количество очков (голов, геймов, раундов), набранных участниками события.

Условия приёма ставок – совокупность определенных Организатором азартных игр коэффициентов, фор, минимальной ставки, максимальной ставки и обстоятельств, при наступлении которых производится расчёт ставки.

Фаворит – один из наиболее вероятных победителей события.

Фора – искусственное предоставление одному из участников события преимущества, имеющего положительное или отрицательное значение.

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

Live-ставка – ставка, сделанная участником азартной игры после начала и во время события.

1.2. Ограничения для участников азартных игр

1.2.1. Организатор азартных игр не принимает ставки у посетителей виртуального игорного заведения:

- не достигших 21-го года;

- не предъявивших электронную копию документа, удостоверяющего личность;

- включенных в Перечень.

1.2.2. Организатор азартных игр оставляет за собой право отказать в участии в азартной игре, если посетитель виртуального игорного заведения:

- принимал участие в букмекерской онлайн-игре и оказывал влияние на результат события данной азартной игры (воздействие на случайный результат игры) и этот факт был документально оформлен и подтверждён;
- использовал при проведении азартной игры программное обеспечение и (или) технические устройства, оказывающие воздействие на случайный результат игры или позволяющие его предвидеть, и этот факт был документально оформлен и подтверждён;
- использовал программное обеспечение либо иные средства для получения несанкционированного доступа к информации Организатора, включая информацию, содержащуюся в личном кабинете другого участника азартной игры, в целях её уничтожения, блокировки, модификации, копирования, а также совершения в отношении данной информации иных неправомерных действий и этот факт был документально оформлен и подтверждён;
- предоставлял другому посетителю виртуального игорного заведения или участнику азартной игры денежные средства (электронные деньги) для участия в азартной игре и этот факт был документально оформлен и подтверждён.

1.3. Порядок проведения букмекерской онлайн-игры

1.3.1. Букмекерские линии

Организатор азартных игр принимает ставки на основании линий на спортивные и другие события, в которых указаны: № (номер) события, дата события, время события, участники, исходы событий, коэффициенты. В линии могут быть внесены изменения: коэффициента, значения тотала и форы, минимальной и максимальной суммы ставки и т.д. Линия носит информативный характер. Дата и время начала матча, указанные в линии –

это предельный срок для размещения ставок, а не время начала матча, которые определяются Организатором для каждого конкретного события.

1.3.2. Подтверждение ставки

Ставка считается принятой, после того как Организатор азартных игр подтвердил это. В некоторых отдельных случаях могут происходить задержки в процессе принятия ставки. В случае разногласий относительно того, когда именно была совершена ставка, берётся время, когда ставка была принята Организатором азартных игр.

1.3.3. Принятые ставки

Совершённые и принятые ставки не подлежат изменению или отмене. Поэтому участник азартных игр несёт исключительную ответственность за корректность указанных параметров.

1.3.4. Действительные ставки и ставки, подлежащие возврату

Ставка считается действительной, если она поставлена до фактического начала события, кроме ставок «Live».

Фактическое время начала событий, величина коэффициентов, значения тоталов, фор, иная информация, в том числе результаты событий, содержащиеся в линии, определяются на основании информации, предоставленной поставщиками линий. При отсутствии такой информации, используются собственные данные или альтернативные источники, выбранные по усмотрению Организатора.

Ставка, поставленная (принятая) по любым причинам после начала события (кроме «Live»-ставок), будет возвращена с коэффициентом «1».

Ставки «Live», совершённые участником азартной игры по любым причинам уже после того, как стали известны результаты соответствующего события, рассчитываются с коэффициентом «1».

В случае невозможности установления Организатором по любым причинам результата события по ставкам «Live», ставки на такие события будут рассчитываться с коэффициентом «1».

В случае возврата ставки (например, в связи с отменой события или соревнования, на которое делается ставка), она будет рассчитываться с коэффициентом «1». Для одиночных ставок (ординаров) это означает, что участник азартной игры получит назад сумму, равную сумме сделанной ставки. Для ставок «экспресс» это означает, что общая выигрышная сумма будет скорректирована, сама ставка «экспресс» может быть рассчитана как

выигравшая, если все другие ставки, входящие в неё, также оказались выигрышными.

Прерывание работы («зависание», отключение демонстрационных мониторов) не является основанием для возврата ставок, принятых Организатором, включая ставки «Live», вне зависимости от того, сделана ли ставка до и (или) во время произошедшего технического сбоя (неполадок), так и после него.

1.3.5. Ранняя информация о результате события

Если в течение периода принятия ставок станет известна информация, благодаря которой можно определить результат исхода ставки, то предельный срок для принятия ставок будет определён Организатором заново, или ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1».

1.3.6. Срок для размещения ставок

Предельный срок для размещения ставок определяется Организатором азартных игр для каждого конкретного события, с учётом положения п.п.1.3.4 пункта 1.3 настоящих Правил.

1.4. Порядок регистрации посетителем виртуального игорного заведения в виртуальном игорном заведении игрового счёта

Организатор азартных игр принимает ставки посредством глобальной компьютерной сети Интернет на официальном сайте Организатора с доменным именем winline.by. Для заключения пари посетитель виртуального игорного заведения должен зарегистрировать на сайте Организатора игровой счёт.

Для регистрации игрового счёта посетитель виртуального игорного заведения должен предоставить свои номер мобильного телефона, адрес электронной почты, копию документа, удостоверяющего личность, в электронном виде, соответствующий требованиям Положения о документах, удостоверяющих личность, утвержденного Указом Президента Республики Беларусь от 03.06.2008 № 294, а также иные данные и сведения по запросу Организатора. Документы, представленные для регистрации игрового счёта, не должны содержать надрывов, дыр, потёртостей, загрязнений, исправлений и иных дефектов, влияющих на читаемость информации. Изображения документов должны быть полностью читаемыми.

При регистрации посетителю Виртуального игорного заведения присваивается уникальный номер игрового счёта.

Участник азартной игры может иметь только один игровой счёт. Признаком открытия повторных игровых счетов является использование одной банковской карты для пополнения (вывода) средств (с) 2 (двух) и более игровых счетов, повторное использование номера телефона и (или) электронной почты, иное. Выявленные Организатором повторные игровые счета подлежат блокировке с предварительным уведомлением участника азартной игры, их зарегистрировавшего. Уведомление участника азартной игры осуществляется посредством направления электронного сообщения на адрес электронной почты, указанный при регистрации в виртуальном игорном заведении, либо направления sms-сообщения на номер мобильного телефона, указанный при регистрации в виртуальном игорном заведении, либо направления электронного уведомления в личный кабинет такого участника.

Логин и пароль для доступа к игровому счёту виртуального игорного заведения выбирается посетителем самостоятельно.

Участнику азартной игры запрещается передавать (разглашать) иным лицам информацию о своих логинах и паролях в виртуальном игорном заведении. Участник азартной игры самостоятельно обеспечивает и несёт ответственность за сохранность логина, пароля, номера игрового счёта и пин-кода. Если участник азартной игры подозревает, что пароль стал известен третьим лицам, он обязан самостоятельно изменить его.

Участник азартной игры гарантирует, что вся информация и документы, представленные Организатору, являются верными, точными, актуальными и принадлежат ему лично, а также несёт ответственность в соответствии с настоящими Правилами за достоверность данной информации.

1.5. Порядок идентификации посетителя виртуального заведения

1.5.1. Для прохождения процедуры идентификации посетитель виртуального игорного заведения обязан представить Организатору:

- копию документа, удостоверяющего личность, в электронном виде;
- адрес электронной почты, используемый посетителем виртуального игорного заведения;
- номер мобильного телефона, используемый посетителем виртуального игорного заведения;

– фотографию (селфи) посетителя виртуального игорного заведения с раскрытым документом, удостоверяющим личность, на развороте с фотографией, качество которой позволяет идентифицировать посетителя виртуального игорного заведения;

– иные данные и сведения.

Идентификация посетителя виртуального игорного заведения осуществляется в целях исключения допуска в виртуальное игорное заведение лиц, указанных в пункте 1.2.1. настоящих Правил.

1.5.2. После регистрации игрового счёта Организатор создаёт личный кабинет участника азартной игры и предоставляет к нему доступ. Организатор азартных игр вправе провести повторную идентификацию участников азартной игры при наличии подозрений в нарушении настоящих Правил. Способ повторной идентификации определяется самим Организатором.

1.5.3. В случае изменения участником азартной игры любых персональных данных, он несёт ответственность за наличие у Организатора действительных документов и достоверность предоставленных данных. При установлении Организатором факта изменения участником азартной игры персональных данных, Организатор вправе провести повторную идентификацию. Срок проверки и обновления (актуализации) сведений об участнике азартной игры составляет 20 (двадцать) рабочих дней.

1.5.4. На время проведения идентификации (повторной идентификации) участник азартной игры не может делать ставки и распоряжаться денежными средствами на игровом счёте.

1.6. Порядок аутентификации участника азартной игры в виртуальном игорном заведении

Аутентификация участников азартных игр проводится при приёме ставок, пополнении игрового счёта, перечислении (перевode) денежных средств с игрового счёта, при наличии сомнений в том, что участник азартной игры, зарегистрировавшийся в виртуальном игорном заведении «Винлайн», и участник азартной игры, делающий ставки, являются одним и тем же лицом, при подозрении, что участник азартной игры нарушил Правила, а также в иных случаях по решению Организатора. На время проведения аутентификации участник азартной игры не может делать ставки и распоряжаться денежными средствами на игровом счёте.

Любые операции, подтверждённые вводом логина и пароля участника азартной игры, считаются действительными, совершенными соответствующим участником азартной игры, и имеют законную силу. Запрещается входить в виртуальное игорное заведение «Винлайн», используя логин и пароль третьих лиц, использовать одно устройство для входа в два и более личных кабинета. Организатор не несёт ответственности за убытки, понесенные участником азартной игры в связи с необеспечением секретности своих логина, пароля и иных данных.

Также аутентификация может производиться посредством процедуры web-ID (форма удалённой идентификации путём установления видеосвязи в глобальной компьютерной сети Интернет) либо иным способом, определённым самим Организатором. При проведении аутентификации Организатор вправе запросить у участника азартной игры документ, удостоверяющий личность, другие документы (водительское удостоверение, извещение о размере платы за жилищно-коммунальные услуги или платы за пользование жилым помещением, др.), совершать иные действия.

1.7. Условия приёма ставок в букмекерской онлайн-игре

1.7.1. После прохождения процедур идентификации, аутентификации, Организатор азартных игр принимает ставки у посетителя виртуального игорного заведения, пополнившего баланс игрового счёта. Для последующего вывода средств с баланса игрового счёта участник азартной игры обязан совершить ставки на всю сумму пополнения счёта. В случае необходимости участник азартной игры может обратиться с письменным заявлением к Организатору для вывода денежных средств. Участник азартной игры подтверждает, что банковская карточка (банковский счёт, электронный кошелёк), используемая для пополнения баланса игрового счёта, перечисления (перевода) денежных средств принадлежит ему лично.

1.7.2. Денежные средства (электронные деньги), переведённые (перечисленные) Организатору азартных игр, отражаются на игровом счёте участника азартной игры как баланс игрового счёта. При совершении участником азартной игры ставки баланс игрового счёта уменьшается на сумму сделанной ставки. При выигрыше (возврате несыгравших ставок) баланс игрового счёта увеличивается на сумму выигрыша (возвращенных

несыгравших ставок). При положительном балансе своего игрового счёта участник азартной игры может совершать ставки.

1.7.3. Для заключения пари участнику азартной игры необходимо выбрать интересующие исходы и добавить их в букмекерскую карточку. При этом участнику азартной игры следует указать сумму пари, вид пари и подтвердить своё решение о заключении пари. Ставка считается принятой после списания суммы ставки с игрового счёта участника азартной игры. Не разрешено договариваться с иными участниками азартной игры о совместных и (или) согласованных действиях по использованию личного кабинета и (или) совершению ставок.

1.7.4. После приёма ставки дальнейшее её изменение или отмена невозможны. Совершив ставку, участник азартной игры подтверждает своё согласие со всеми условиями ставки, в том числе суммой ставки, датой и временем её приёма, настоящими Правилами.

Организатор азартных игр не несёт ответственности за деятельность банков и иных операторов услуг платёжной инфраструктуры, в том числе операторов электронных денежных средств. Организатор не несёт ответственности за задержки перечислений, выплат и переводов, произошедших не по его вине.

1.7.5. В случае неправильного расчёта ставки (суммы выигрыша) из-за ошибочно введённого результата (технической ошибки), Организатор производит перерасчёт. Если у участника азартной игры вследствие перерасчёта образуется отрицательный баланс на игровом счёте ставок, его счёт блокируется до его пополнения на сумму не меньше размера отрицательного баланса. Приём ставок при отрицательном балансе игрового счёта Организатором не осуществляется.

1.7.6. Ставки, сделанные за счёт выигрыша, начисленного участнику азартной игры в результате произошедшей технической ошибки, считаются Организатором непринятыми, а сумма баланса игрового счёта приводится к первоначальному размеру, который был до момента совершения таких ставок (независимо от того, выиграли такие ставки или проиграли).

1.7.7. При приёме ставок букмекерская карточка оформляется в электронном виде.

1.7.8. Способы пополнения игрового счёта указаны на официальном сайте Организатора азартных игр winline.by.

1.8. Порядок расчёта ставок. Результат, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит перечислению (переводу) выигрыш

1.8.1. Вычисление

Если все события, указанные в принятой ставке, наступили, то ставка будет считаться выигранной. Сумма выигрыша определяется путём умножения суммы ставки на коэффициент, указанный в букмекерской карточке и (или) зафиксированный в истории ставок личного кабинета участника азартной игры. Ставки рассчитываются на основании информации, полученной от поставщиков линий, собственной информации или альтернативных источников.

1.8.2. Порядок расчёта ставок. Общие положения по расчёту ставок по всем видам спорта.

В случае если ставки (линия) были совершены (сформирована) после того, как стал известен результат, то Организатор азартных игр возвращает такие ставки с коэффициентом «1».

Если ставка принята после того, как следующие события уже случились (например: забит гол, выдана красная (жёлтая) карточка или назначен пенальти), Организатор рассчитывает ставки на данные события с коэффициентом «1».

Если в событии (матче) в результате опечатки был указан неверный счёт, результат события, размер коэффициентов (на различные маркеты), время события (матча), то ставки, сделанные в период отображения неверной информации подлежат возврату.

Если название команды или её категория указаны неверно, Организатор возвращает ставки с коэффициентом «1».

Если в экспресс-ставку были добавлены связанные друг с другом события, данная ставка возвращается с коэффициентом «1» (подробнее п. 1.8.9.).

Если матч заканчивается вничью, а ставки на ничью не предлагались, то ставки на победителя (исход 12) рассчитываются с коэффициентом «1».

В случае, если результат события не может быть подтверждён официально, расчёт ставок производится на основании результатов, зафиксированных самим Организатором сразу после окончания события или информации, полученной из альтернативных источников по усмотрению Организатора.

При возникновении спорных ситуаций, не имеющих прецедентов, ставки будут возвращены с коэффициентом «1».

В случае, если трансляция события была прервана, но событие было успешно завершено, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события.

Если событие не соответствует правилам или согласованному формату (например: не соответствующая правилам длина тайма, процедура подсчёта, формат матча и т. д.), Организатор возвратит ставки на данное событие.

В случае смены одного из соперников Организатор рассчитает ставки на такое событие с коэффициентом «1».

Если команда выставляет свою резервную или молодежную команду вместо основной, Организатор вернёт все ставки прематч с коэффициентом «1».

В случае возникновения технической ошибки при приёме ставки Организатор вправе изменить коэффициент (значение форы, тотала) на верный либо рассчитать ставку с коэффициентом «1». При технической ошибке на любой исход события все ставки, принятые на такой исход, будут возвращены с коэффициентом «1».

В случае отмены или изменения результатов события, Организатор будет принимать зафиксированные им результаты для расчёта ставок.

Если игра прекращается до официального времени её окончания, все ставки, сделанные на линии Прематч, будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме событий, отмеченных иконкой «Live» и фактически наступили, которые рассчитываются в соответствии с настоящим пунктом Правил. Исключение: по некоторым видам спорта (чемпионатам, матчам) расчёт (как в «Live», так и в ставках Прематч) может быть произведён с задержкой. Время задержки зависит от получения официальной информации об исходе конкретного матча.

1.8.2.1. Футбол

● Все ставки (за исключением ставок для первого тайма, ставок на дополнительное время и серии пенальти) являются ставками основного времени матча, если не указано иное.

- В случае, если матч был прерван, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события, отражённым на сайте Организатора.
- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- Основное время: ставки принимаются на основное время матча (90 минут + компенсированное время матча), если не указано иное. Исключением могут являться товарищеские матчи и турниры, регламент которых подразумевает продолжительность матча 80, 70, 60 минут и т.д.
- Больше/Меньше для матчей одного тура: если в указанный день / тур, на которые заключались пари, были отложены или не завершены один или более матчей в одном и том же чемпионате / турнире, тогда все пари подлежат возврату.
- Тотал голов: в указанный вид пари включаются забитые пенальти и автоголы в течение основного времени матча (плюс компенсированное судьей время). Если иное не указано, то голы, забитые в течение дополнительного времени и после матчевые пенальти, не учитываются.
- Пари «1-я половина игры» (1-й тайм): все пари на результат первого тайма действительны на отрезок времени между началом матча и окончанием первой половины матча.
- Все пари на результат, который будет получен в перерыве между таймами, относятся к отрезку времени между окончанием 1-го тайма и временем начала 2-го тайма.
- Все пари на результат 2-го тайма действительны на отрезок времени между началом 2-го тайма и окончанием 2-го тайма матча.
- Начало/окончание тайма определяется по свистку судьи, которым начинается/заканчивается соответствующий тайм матча.
- Решения судьи: все решения, принятые судьёй или помощниками судьи, должны быть исполнены, чтобы они считались при расчёте пари.
Пример 1: Судья изменяет свое решение после консультаций с одним из помощников. При расчете пари учитывается то решение, которое было фактически исполнено.

Пример 2: Мяч выбит игроком за линию ворот, а судья заканчивает тайм / матч до подачи углового удара. В этом случае при расчёте пари указанный угловой не учитывается. Это правило применяется для всех видов действий, на которые заключаются пари.

- Забитые голы в определенном 15-минутном дополнительном тайме: пари будут рассчитаны в соответствии с точным временем, когда будут забиты голы.

- Пари на события в интервалах времени. Виды интервалов:

- 1 минута. Пример: (1-2) – интервал с 01:00 до 1:59 игрового времени;
- 5 минут. Пример: (6-10) – интервал с 05:00 до 9:59 игрового времени;
- 10 минут. Пример: (71-80) – интервал с 70:00 до 79:59 игрового времени;
- 15 минут. Пример: (46-60) – интервал с 45:00 до 59:59 игрового времени.

- Пари на статистические показатели футбольного матча.

- Для расчета пари учитываются следующие состоявшиеся события:
Угловой удар. Угловой удар засчитывается, если был совершен удар с угловой отметки. Время углового удара - считается момент выполнения удара с угловой отметки.

- Все ставки, принятые в период разрешения в период матча спорных ситуаций, в том числе с использованием видеоповтора (VAR) (пример: неверный счёт, неверно присвоенная карточка, угловой, штрафной), Организатор азартных игр возвращает с коэффициентом «1».

- Жёлтые и красные карточки: все карточки, показанные после свистка судьи об окончании основного времени игры, в расчёт не берутся. Все карточки, показанные во время перерыва между таймами матча, учитываются для всех видов результатов всего матча, но не учитываются для отдельных результатов по таймам.

- Для расчёта пари учитываются карточки, показанные игрокам, находящимся на поле. Карточки, показанные запасным, замененным игрокам, а также тренерам и персоналу – не учитываются.

- Жёлтые и красные карточки в дополнительное время: карточки, показанные в период между окончанием основного времени и началом дополнительного времени, не учитываются при определении наступления исхода .

- Одна жёлтая карточка равна одной карточке. Одна красная карточка равна двум карточкам. Если одному игроку назначены две жёлтые карточки, в результате красная карточка - игрок удаляется. Сумма карточек равна трём карточкам.
- Аут: аут засчитывается, если мяч был брошен из аута. Время аута - считается момент выполнения броска из аута.
- Офсайд: засчитывается, если был совершен свободный удар после фиксации офсайда. Время офсайда - считается момент совершения свободного удара после фиксации офсайда.
- Удар от ворот: засчитывается при выполнении удара от ворот. Время удара от ворот - считается момент совершения удара от ворот.
- Фол: засчитывается при фактической фиксации нарушения правил. Время совершения фола - считается момент фиксации нарушения правил (свисток арбитра).
- Штанга или перекладина: засчитывается, если мяч после попадания в штангу или перекладину остался в игре (коснулся игрока, судью, другую штангу или перекладину) или ушёл за боковую линию поля. Не засчитывается, если игра была остановлена до попадания мяча в штангу или перекладину, если мяч ушел за линию ворот или оказался в воротах (гол).
- Видеопрсмотр (обращение к системе VAR): засчитывается, в случаях если:
 - главный судья лично воспользовался видеопрсмотром спорной игровой ситуации на мониторе системы VAR;
 - главный судья показал жест видеопрсмotra (обозначение в воздухе прямоугольника).
- Результативная передача: заключительная передача мяча (пас, удар или любое другое касание мяча), сделанная игроком, которая приводит к тому, что принимающий игрок по команде забивает гол. Не засчитывается, если попытка прервана игроком соперника или мяч срикошетил от него. Не

засчитываются если совершены: автогол; пенальти; гол, забитый с углового или непосредственно со штрафного удара.

- Передача: попытка паса (удачная или неудачная) с явным намерением одного игрока передать мяч другому игроку. Пас можно делать любой частью тела, если это разрешено правилами игры. Засчитываются удары от ворот, штрафные удары или угловые, которые разыгрываются как попытка передачи (сыгранная коротко). Не засчитываются ауты и броски вратаря.

- Удар в створ: попытка удара игрока, которая непосредственно приводит к голу (имеет явное намерение забить гол), при которой мяч явно попал бы в сетку, если бы не нейтрализованный вратарем (отражённый или пойманный) удар или остановку сделал последний игрок (вратарь не смог спасти). Удар можно производить любой частью тела, если это разрешено правилами игры. Не засчитываются: удары в штангу или перекладину, если мяч от них не попадает в сетку ворот; при остановке мяча игроком, который не последний перед воротами; попытки со стандартных положений (угловые или штрафные удары) и другие попытки, которые не имеют явного намерения забить гол и непосредственно не приводят к голу.

- Удар (нанесенный): любая явная попытка игрока забить гол (в створ, мимо ворот или заблокированный), включая удары мимо ворот или отраженные вратарем. Учитываются заблокированные удары любых игроков. Удар можно производить любой частью тела, если это разрешено правилами игры. Не засчитываются попытки со стандартных положений (угловые или штрафные удары) и другие попытки, которые не имеют явного намерения забить гол и непосредственно не приводят к голу.

- Отбор мяча: игрок касается мяча во время игры, успешно отбирая мяч у соперника, владеющего мячом. Соперник должен явно владеть мячом до совершения отбора. Засчитываются все результаты успешного отбора мяча. Не засчитываются неудачные попытки, фолы и перехваты передач.

Выход медицинской бригады: медицинская бригада считается вышедшей на поле только при наличии разрешения судьи и при фактическом оказании помощи полевому игроку (перевязки,

транспортировке игрока и т. д.). В случае одновременного вызова главным судьей двух медицинских бригад к разным командам такие выходы засчитываются как один выход медицинской бригады.

1.8.2.2. Теннис

- В случае невыполнения обязательств, выхода или ухода из игры любого игрока, все нерассчитанные ставки подлежат возврату.
- В случае любой задержки (пример: дождь, темнота и т. д.) ставки на данное событие будут временно «заморожены» и возобновятся, сразу после возобновления теннисного матча.
- В случае, если судьей было принято решение о присуждении штрафных очков, все ставки на событие остаются актуальными.
- В случае, если матч был завершен до достижения определенных очков (геймов), ставки, сделанные на данные очки (геймы), подлежат возврату.

Правила расчёта ставок

- В случае, если счёт теннисного матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор оставляет за собой право вернуть ставки, сделанные на данное событие.
- Если игроки (команды) теннисного матча отображены неверно, Организатор оставляет за собой право вернуть ставки, сделанные на данное событие.
- Если игрок теннисного матча выходит из игры, все нерассчитанные ставки подлежат возврату.
- Если тай-брейк играется как решающий сет в формате Bo3 (best of 3), он будет считаться третьим сетом.
- Каждый тай-брейк или тай-брейк матча засчитывается, как 1 гейм.
- В «Live» расчёт производится по окончанию каждого из отрезков матча (гейма, сета и т. д.). Если ставка была совершена на конкретный гейм (сет), и он был доигран, то независимо от исхода матча (в случае отказа, травмы одного из игроков) ставка будет рассчитана в обычном порядке.
- Если теннисный матч прерван, не завершён в тот же день или отложен, ставки на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках

которого этот матч проводился. Тотал на теннисный матч указывается в геймах, фора может быть указана на сеты или геймы.

- В командных соревнованиях при замене одного или нескольких участников любой из команд по любой причине ставки на исход всего матча остаются в силе; в парных матчах, если указан состав пар, при замене хотя бы одного из участников коэффициент выигрыша по ставкам будет равен «1»; если состав не указан - ставки остаются в силе.
- Если в матче играется супер тай-брейк, то он будет учитываться как 3-ий сет, а фора и тотал считаются за одно очко.
- В случае изменения формата матча (количества сетов) коэффициенты выигрышей по ставкам на все исходы данного события принимаются равными «1».
- Данные о покрытии кортов являются информативными: при замене покрытия все ставки на матч сохраняют силу. Претензии в данном случае об отражении в линии неверной информации по покрытию кортов не будут рассматриваться.

1.8.2.3. Баскетбол

- Ставки не принимаются на дополнительные четверти (овертаймы), если не указано иное.

Правила расчёта ставок

- В случае, если матч был прерван, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события.
- В случае, если коэффициенты на событие предложены и актуальны для ставки с неправильным временем матча (различие в 2 минуты и более), Организатор вернёт данные ставки.
- В случае, если счёт баскетбольного матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор возвратит ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если баскетбольный матч не завершился вничью, но было сыграно дополнительное время (овертаймы) в целях квалификации, ставки

будут рассчитаны в соответствии с результатами окончания основного времени.

1.8.2.4. Баскетбол 3х3

- Ставки не принимаются на дополнительные четверти (овертаймы), если не указано иное.
- В случае, если матч был прерван, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события.
- В случае, если коэффициенты на событие предложены и актуальны для ставки с неправильным временем матча, Организатор вернёт данные ставки.
- В случае, если счёт баскетбольного матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор азартных игр возвратит ставки, сделанные на данное событие.

1.8.2.5. Американский футбол

- В случае любой задержки (пример: дождь, темнота и т. д.) ставки на данное событие будут временно заморожены и возобновятся, сразу после возобновления матча.
- Ставки не принимаются на дополнительные четверти (овертаймы), если не указано иное.

Правила расчёта ставок

- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если коэффициенты на событие предложены и актуальны для ставки с неправильным временем матча (различие в 89 секунд и более), Организатор азартных игр вернёт данные ставки.
- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор вернёт ставки, сделанные на данное событие.

- В случае, если матч был прерван или отложен, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие, за исключением матчей, которые будут продолжены в том же недельном расписании НФЛ (с четверга по среду по местному времени стадиона).
- В случае, если названия команд отображены некорректно, Организатор вернёт ставки, сделанные на данное событие.

Быстрые ставки

- Новые ярды и выигрыши, полученные в результате игровых штрафов, не учитываются при расчётах.
- В случае отсутствия игр Организатор рассчитает все ставки для следующей игры или вернёт их, если драйв закончится до достижения соответствующей игры.
- В случае, если драйв закончился до того, как было достигнуто соответствующее количество игр, все ставки для соответствующей игры будут возвращены. Сюда входит пант и филд-голы.
- Ярды полевых голов не учитываются при подсчёте общего количества ярдов, набранных в игре.
- Тачдаун засчитывается, как первый, в случае если атакующей команде его засчитывают.

Ставки на игроков и тачдауны

- Игроки, предложенные в списке для ставок, считаются потенциальными раннерами.
- Если нужное количество тачдаунов не набрано за время игры, Организатор вернёт ставки.
- В целях урегулирования расчётов, игроки, не указанные в списке, именуются как: «Участник 1 другой игрок» или «Участник 2 другой игрок»
- Данное правило не применяется для игроков, не имеющих коэффициентов.
- В целях урегулирования расчётов, игроки команды защиты или Специальной команды именуются, как: «Участник 1 другой игрок» или «Участник 2 другой игрок».
- Ставки рассчитываются на основании телевизионных вставок (видеоповторов) и данных, предоставленных официальными ассоциациями

в случае, если нет явных доказательств того, что предоставленная статистика неверна.

1.8.2.6. Хоккей

- Все ставки принимаются на Основное время (3 периода по 20 минут), если не указано иное (за исключением ставок на период, овертайм, и послематчевые буллиты).
- В случае, если событие (соревнование) было прервано, но продолжено в течение 48 часов после запланированного времени проведения данного события, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события. Если событие (соревнование), на которое совершается ставка, возобновляется позже, чем через 48 часов, соответствующие ставки подлежат возврату.
- В случае, если результат матча решается серией послематчевых буллитов, гол будет добавлен к общему счёту победившей команды и общему счёту игры, определив тем самым победителя матча. Данное правило относится ко всем видам ставок, включая дополнительное время и серию буллитов.

Правила расчёта ставок

- Если ставки на событие остаются доступными после того, как следующие события уже произошли (например: забитые шайбы, буллиты), Организатор вернёт данные ставки.
- В случае, если коэффициенты на событие предложены и актуальны для ставки с неправильным временем матча (различие в 2 минуты и более), Организатор возвращает данные ставки.
- При указании неверного счёта на событие, все ставки, сделанные на данное событие, будут «заморожены» до тех пор, пока не будет отображён верный счёт события на сайте виртуального игорного заведения «Винлайн».
- В случае, если событие (соревнование) было прервано, но продолжено в течение 48 часов после запланированного времени проведения данного события, ставки, сделанные на данное событие, будут

рассчитаны в соответствии с финальным результатом события, размещенным на сайте Организатора.

Автор следующей шайбы. Игрок, забивший X или более голов

- Все игроки, принимающие участие в матче, с момента его начала или с момента последнего гола, произошедшего в данном матче, являются потенциальными авторами следующего гола.
- В случае, если игрок, не указанный в списке на ставки автора следующего гола, забивает шайбу или получает очко, все ставки, сделанные на игроков, находящихся в списке, остаются актуальными.
- Для расчёта данного вида ставок учитываются заброшенные шайбы и очки, полученные в основное время. В случае, если после основного времени счёт события будет 0-0, ставки будут считаться проигранными.
- В случае, если игрок, указанный в списке на ставки данной категории, вышел из игры до окончания матча (например: травма, исключение), ставки, сделанные на него, остаются актуальными.
- Ставки рассчитываются на основании телевизионных вставок (видеоповторов) и данных, предоставленных официальными ассоциациями в случае, если нет явных доказательств того, что предоставленная статистика неверна.

Варианты осуществления гола

- Игра в равных составах: забитые шайбы считаются в равных составах, если у соревнующихся команд одинаковое количество игроков на льду.
- Большинство: шайба считается забитой в большинстве в случае, если шайбу забивает команда с численным преимуществом игроков.
- Меньшинство: шайба считается забитой в меньшинстве в случае, если шайбу забрасывает команда с меньшим количеством игроков.
- Буллит: буллит, который был успешно реализован.
- Гол в пустые ворота: гол, который забивается в ворота команды, снявшей вратаря и выпустившей дополнительного полевого игрока.

- В играх в большинстве (меньшинстве) при голах в пустые ворота, гол всегда будет рассматриваться, как гол в пустые ворота при расчётах ставок.
- Отсутствие гола.

1.8.2.7. Бейсбол

- Возможные дополнительные иннинги не рассматриваются для ставок, если не указано иное.
- Наименования категории ставок для бейсбола не отражают сути реальных терминов, используемых в бейсболе. В бейсболе используются термины, приведенные в таблице ниже:

Наименование ставки	Термин, используемый в бейсболе
Период	Иннинг
Доп.время (Овертайм)	Экстра-иннинг
Очки	Пробежки
Перерыв	9-ый иннинг, середина

Правила расчёта ставок

- В случае, если матч был прерван, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события, отражённым на сайте Организатора. В противном случае, все нерассчитанные ставки подлежат возврату.
- Все ставки будут рассчитаны соответственно итоговому результату после 9 иннинга (8,5 иннинга, если хозяева ведут в счёте на тот момент).
- Если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор вернёт ставки, сделанные на данное событие.
- Если ставки на бейсбольные матчи предлагаются с указанием стартового питчера, то оба питчера должны начать игру и бросить, по крайней мере, одну подачу для того, чтобы ставки были действительными.

Если любой питчер будет не в состоянии начать игру по какой-либо причине, то все ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Быстрые ставки

- В случае, если попадание и ошибка происходят в одной игре, при расчёте ставок будет учитываться попадание.
- В случае, если игрок больше не появляется на базе, но ставки на данное событие были сделаны, то в данном случае несостоявшиеся ставки подлежат возврату.
- Штрафной мяч всегда рассматривается как страйк при расчётах.

1.8.2.8. Гандбол

- Ставки на этот вид спорта принимаются на Основное время (без дополнительного времени и т. д.), если не указано иное.
- В случае снятия одного из участников, все нерассчитанные ставки будут рассчитываться с коэффициентом «1».

1.8.2.9. Волейбол

- В случае, если матч не был завершён, несостоявшиеся ставки подлежат возврату.
 - «Золотой Сет» не учитывается при расчёте ставок.

Правила расчёта ставок

- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор вернёт ставки, сделанные на данное событие.
- **Ставки на Точный счёт.** Принимаются ставки на точный счёт матча по сетам.
- **Победитель сета.** Принимаются ставки на победителя определенного сета. Соответствующий сет должен завершиться, чтобы ставки были действительными.
- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор азартных игр возвратит ставки, сделанные на данное событие.

- Официальные вычеты очков будут учитываться для всех нерассчитанных ставок. Для рассчитанных ставок вычеты очков не учитываются.

1.8.2.10. Пляжный волейбол

- В случае, если матч не был завершён, несостоявшиеся ставки подлежат возврату.
- «Золотой Сет» не учитывается при расчёте ставок.

Правила расчёта ставок

- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор вернёт ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор азартных игр вернёт ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если команда выбывает из турнира, то в данном случае все несостоявшиеся ставки подлежат возврату.
- Официальные вычеты очков будут учитываться для всех нерассчитанных ставок. Для рассчитанных ставок вычеты очков не учитываются.

1.8.2.11. Автомотоспорт и Формула 1

- Результатом исхода гонки и определения победителей является момент вручения, если иное не указано в правилах.
- Если продолжительность событий уменьшаются из-за погодных условий или других обстоятельств, но считаются официальными по мнению управляющей ассоциации, то данные события будут урегулированы соответствующим образом.
- При переносе гонки на другой день (который определен в часовом поясе UTC), ставки на такое событие подлежат возврату.
- Правило ничьей применяется, если количество победителей превышает ожидаемое количество выигрышных вариантов выбора ставки, если иного не указано в правилах.

- Если одному или нескольким гонщикам необходимо начать гонку с пит-лейна, они будут помещены в конец стартовой сетки.
- Если участники (отображенные, как выбранные) выбывают на разных кругах гонки, количество их завершённых кругов учитывается при расчёте ставки.

Ставки на команды

- Победители (команда), Топ X (команда) и Head2head (команда), считаются с командой, автомобиль которой в результате гонки будет иметь лидирующее место в рейтинге.
- 1-ой выбывшей командой считается команда, чей болид первым выбыл с гонки. Для данного вида рынка применяются особые правила ставок на выбывших с гонки.
- Команда, совершившая 1 пит-стоп, считается командой, чей болид первый выехал на пит-лейн. Особые правила ставок на пит-стопы считаются актуальными для этого вида ставок.
- Тотал обгонов команд рассчитывается исходя из накопленного количества обгонов двух болидов данной команды. Особые правила ставок обгонов считаются актуальными для этого вида ставок.

Ставки самого быстрого круга

- Победителям считается пилот, показавший самый быстрый круг в данном круге, группе кругов или гонке в целом.
- Для расчёта ставок актуален замер времени круга в миллисекундах.

Ставки на сравнение (Head2head) и победителя группы

- Если все соперники (отображающиеся в списке для ставок) выйдут в том же круге, Организатор азартных игр вернёт все нерассчитанные ставки на данное событие.
- Ставки будут рассчитываться с коэффициентом «1» в случае, если пилоты сходят с дистанции до или после группового круга.

Ставки на обгоны

- Обгон должен сохраняться до конца круга для учёта его при расчётах.
- Обгоны, совершаемые на первых кругах, не учитываются при расчётах.

- Обгоны, совершаемые конкретным гонщиком на одном и том же круге при въезде или выезде из пит-стопа, не учитываются при расчётах.
- Обгон выбывшего болида не учитывается при расчётах.
- Обгон не может быть засчитан, если пилот, совершающий обгон, совершает его в отношении пилота, имеющего разницу с ним в несколько кругов.

Ставки на выбывшие автомобили

- Болид считается выбывшим для расчёта ставок в случае, если он не проезжает финишную черту, когда гонка считается завершённой, если только он не был дисквалифицирован.
- Сессия для конкретного пилота считается завершённой в случае, если происходит взмах клетчатого флага, означающего окончание гонки.
- В случае, если на круге, на котором произошло первое выбывание, сошло более 1 участника гонки, применяется правило ничьей.
- В случае, если автомобиль выезжает на пит или пит-лейн, для расчёта учитывается последний начатый круг.

Ставки на пит-стопы

- Болид, вышедший первым на пит-лейн, считается победителем данного вида ставок.
- Если болид въезжает и выезжает с пит-лейна, это считается пит-стопом.

Правила ставок на финиширующих

- Пилот считается финишировавшим, в случае если он пересекает финишную черту, когда сессия считается завершённой.
- Сессия для конкретного пилота считается завершённой в случае, если происходит взмах клетчатого флага, означающего окончание гонки.

1.8.2.12. Футзал

- Все ставки (за исключением ставок для первого тайма, ставок на дополнительное время и серии пенальти) являются ставками основного времени матча, если не указано иное.
- В случае, если матч был прерван, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на

данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события.

Правила расчёта ставок

- Если ставки на событие остаются доступными после того, как следующие события уже произошли (например: забитые голы, красные и вторые жёлтые карточки, пенальти), Организатор азартных игр вернёт данные ставки с коэффициентом «1».
- В случае, если ставки на событие остаются доступными с пропущенной или неправильной красной карточкой, Организатор азартных игр вернёт данные ставки.
- В случае, если коэффициенты на событие предложены и актуальны для ставки с неправильным временем матча (различие в 2 минут и более), Организатор рассчитает данные ставки с коэффициентом «1».
- При указании неверного счёта на событие, все ставки, сделанные на данное событие, будут «заморожены» до тех пор, пока не будет отображён верный счёт события на сайте виртуального игорного заведения «Винлайн».
- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр вернёт ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если название команд или категория события отображены некорректно, Организатор возвращает ставки, сделанные на данное событие.

1.8.2.13. Бадминтон

- Если матч не был завершён, то в данном случае все несостоявшиеся ставки подлежат возврату.

Правила расчёта ставок

- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.

- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если команда выбывает из турнира, все нерассчитанные ставки подлежат возврату.
- В случае, если имена игроков (названия команд) отображены некорректно, Организатор возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- Официальные вычеты очков будут учитываться для всех нерассчитанных ставок. Для рассчитанных ставок вычеты очков не учитываются.

1.8.2.14. Регби

- Все ставки (за исключением ставок для первого тайма, ставок на дополнительное время и серии пенальти) являются ставками основного времени матча, если не указано иное.
- В случае, если матч был прерван, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события, отображёнными на сайте виртуального игорного заведения «Винлайн».
- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- Основные 80 минут матча: Ставки принимаются на основании результата, полученного по окончанию запланированных 80 минут матча, если не указано иное, включая добавленное время отведённое, например на травму, остановку по тем или иным причинам, но не относящееся к назначенному дополнительному времени, а также, времени отведённому на серию пенальти или внезапную смерть.

Правила расчёта ставок

- Если ставки на событие остаются доступными после того, как следующие события уже произошли (например: изменён счёт, назначены красные карточки), Организатор азартных игр возвращает данные ставки.
- В случае, если ставки на событие остаются доступными с пропущенной или неправильной красной карточкой, Организатор азартных игр возвращает данные ставки.
- В случае, если коэффициенты на событие предложены и актуальны для ставки с неправильным временем матча (различие в 2 минуты и более), Организатор возвращает данные ставки.
- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если название команд или категория события отображены некорректно, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.

1.8.2.15. Регби-7

- Все ставки (за исключением ставок для первого тайма, ставок на дополнительное время и серии пенальти) являются ставками основного времени матча, если не указано иное.
- В случае, если матч был прерван, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события.
- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- Основные 14 (20) минуты матча: Ставки принимаются на основании результата, полученного по окончании запланированных 14 (20) минут матча, если не указано иное, включая добавленное время отведённое, например на травму, остановку по тем или иным причинам, но не относящееся к назначенному дополнительному времени, а также, времени отведённому на серию пенальти или внезапную смерть.

Правила расчёта ставок

- Если ставки на событие остаются доступными после того, как следующие события уже произошли: изменён счёт, назначение красных карточек, Организатор азартных игр возвращает данные ставки.
- В случае, если ставки на событие остаются доступными с пропущенной или неправильной красной карточкой, Организатор азартных игр возвращает данные ставки.
- В случае, если коэффициенты на событие предложены и актуальны для ставки с неправильным временем матча (различие в 2 минуты и более), Организатор возвращает данные ставки.
- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если название команд или категория события отображены некорректно, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.

1.8.2.16. Дартс

- В случае, если матч не был завершён, все ставки, сделанные на данное событие, подлежат возврату.

Правила расчёта ставок

- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- Если матч не был завершён, то в данном случае все несостоявшиеся ставки подлежат возврату.
- Попадание «в яблочко» означает попадание дротиком в красную зону мишени.

1.8.2.17. Снукер

- В случае выхода игрока из игры или его дисквалификации, все нерассчитанные ставки на данное событие подлежат возврату.

- В случае возникновения re-rack (переигровки фрейма) ставки рассчитываются, если результат был определен до re-rack.
- Никакие фолы и свободные шары не рассматриваются при расчётах ставок на забитые шары.

Правила расчёта ставок

- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если имена игроков (названия команд) отображены некорректно, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- Если матч не был завершён, то в данном случае все несостоявшиеся ставки подлежат возврату.

Ставки на партии (фреймы) (Точный счёт)

- Указанные ставки принимаются на прогноз точного финального счёта по партиям (фреймам).

Победитель партии (фрейма).

- Указанные ставки принимаются на победителя в определенной партии (фрейме). Соответствующая партия должна завершиться, чтобы можно было рассчитывать ставки.
- Если на одном из фреймов произойдет re-rack, то применяются следующие правила:
 - Победитель фрейма: все ставки остаются действительными и будут рассчитаны после объявления официального победителя фрейма.
 - Рассчитанные ставки: все ставки, которые уже были рассчитаны до того, как произошёл re-rack остаются в силе. События, которые произойдут после re-rack, не повлияют на расчёт этих ставок.
 - Не рассчитанные ставки: ставки, которые ещё не были рассчитаны до того, как произошёл re-rack, будут рассчитаны только после событий, которые произойдут после re-rack. Любые события, которые произошли до того, как начался re-rack, не повлияют на расчёт этих ставок.

- Все ставки на финальный результат фрейма (например, тоталы, ставки чёт или нечёт) будут рассчитаны после объявления официальных результатов фрейма.

Длина фрейма (матча)

- Ставки рассчитываются по количеству времени, которое прошло с момента начала до момента завершения фрейма или матча, неважно, закончится ли фрейм (матч) обычным способом или один из игроков сдастся.

1.8.2.18. Настольный теннис

- Если матч не был завершён, то в данном случае все несостоявшиеся ставки подлежат возврату.

Правила расчёта ставок

- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если имена игроков (названия команд) отображены некорректно, Организатор возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если игрок выходит из игры, все нерассчитанные ставки подлежат возврату.
- Официальные вычеты очков будут учитываться для всех нерассчитанных ставок. Для рассчитанных ставок вычеты очков не учитываются.

1.8.2.19. Боулз

- В случае, если игрок выходит из игры, все нерассчитанные ставки подлежат возврату.

- В случае, если матч был прерван, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события, отображёнными на сайте виртуального игорного заведения «Винлайн».
- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.

Правила расчёта ставок

- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если имена игроков (названия команд) отображены некорректно, Организатор возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если игрок выходит из игры, все нерассчитанные ставки подлежат возврату.

1.8.2.20. Крикет T20 + ODI (Однодневный международный матч)

- Для супер-овера не рассматривается возможность сделать ставки, если не указано иное.
- Штрафной из 5-ти пробежек не учитывается в ставках на оверы или доставки (delivery) (ставки с множественными оверами не учитываются для этого правила).
- T20, ОДИ: не менее 90% всех оверов, выделенных для иннингов должны быть разыграны в момент заключения ставки для их расчёта, если только иннинги не были завершены естественным образом.

Правила расчёта ставок

- В случае, если матч был отменён, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на

данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события, отображенным на сайте виртуального игорного заведения «Винлайн».

- Если матч был отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- Организатор азартных игр возвращает ставки, на событие в случае, если исход матча оказался ничейный и официальные правила не позволяют определить победителя или, по правилам, победитель определяется путём подбрасывания монеты или проведения жеребьёвки.
- В случае невыполнения овера, все нерассчитанные ставки по этому конкретному оверу будут рассчитываться с коэффициентом «1», если только иннинги не достигли своего естественного завершения.
- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.

1.8.2.21. Сквош

- Если матч не был завершён, то в данном случае все несостоявшиеся ставки подлежат возврату.

Правила расчёта ставок

- В случае, если матч был отменён, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события, отображенным на сайте виртуального игорного заведения «Винлайн».
- Если матч был отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.

- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если имена игроков (названия команд) отображены некорректно, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если игрок сходит с дистанции, проигрывает матч или дисквалифицируется, все нерассчитанные ставки подлежат возврату.
- Официальные вычеты очков будут учитываться для всех нерассчитанных ставок. Для рассчитанных ставок вычеты очков не учитываются.
- В случае присуждения судьей штрафных очков, все ставки, сделанные на данное событие, остаются актуальными.

1.8.2.22. Австралийский футбол

- Все ставки включают овертаймы, если не указано иное.
- В случае, если матч был прерван, но продолжен в течение 48 часов после запланированного времени проведения матча, ставки, сделанные на данное событие, будут рассчитаны в соответствии с финальным результатом события, отображённым на сайте виртуального игорного заведения «Винлайн».
- Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- Основные 80 минут матча: Ставки принимаются на основании результата, полученного по окончании запланированных 80 минут матча, если не указано иное, включая добавленное время отведённое, например, на травму, остановку по тем или иным причинам, но не относящееся к назначенному дополнительному времени.

Правила расчёта ставок

- В случае, если коэффициенты на событие предложены и актуальны для ставки с неправильным временем матча (различие в 2 минуты и более), Организатор азартных игр возвращает данные ставки.

- Если матч был отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если имена игроков (названия команд) отображены некорректно, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.

1.8.2.23. Хоккей на траве

- Все ставки на матч рассматриваются на основное время игры, если не указано иное.

Правила расчёта ставок

- Если матч был отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.
- В случае, если счёт матча отображён неверно и это влияет на коэффициенты ставок и ставки на данное событие остаются актуальными, Организатор азартных игр возвращает ставки, сделанные на данное событие.

1.8.2.24. Киберспорт:

Киберспорт - игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание.

Киберспорт включает следующие виды игр: Counter Strike 2, Dota 2, Overwatch, Rainbow 6, Starcraft: Brood War, Starcraft 2, Valorant, Warcraft 3, Fortnite, Hearthstone, League of Legends, Rocket League, Arena of Valor, King of Glory, Quake, Call of Duty, Heroes of the Storm, Mortal Combat, Smite, Age of Empires, Artifact, Brawl Stars, Crossfire, DCL The Game, Halo, Halo Infinite, KOFXV, PUBG, Soulcalibur VI, Street Fighter V, Tekken 7, Mobile Legends, Magic The Gathering, League of Legends Wild Rift.

Dota 2 (Дота 2)/League of Legends (Лига Легенд)

- Игроку предлагается сделать ставки на kills главных героев и карты с учетом тотала и форы.

А) Ставка “First Blood” (англ. - “первое убийство”).

Предлагается угадать kill игрового героя (чемпиона), героями (чемпионами) команды-соперника. Первое kill на карте нейтральными юнитами, либо крипами/миньонами соперника не учитываются. Ставка сохраняет свою силу до первого kill героя именно героями команды-соперника.

- Ставка “Will take first 10 kills on map” (англ. - наберет первой 10 убийств на карте). Предлагается угадать команду, которая первой “наберет” в свой актив 10 kills героев (чемпионов) команды-соперника на карте.

- Итоговый расчёт производится по данным, зафиксированным на момент сразу после разрушения главного здания (Крепости/Нексуса) одного из противников. Если одна из команд сдастся в этом случае крепость/нексус не разрушается прямым воздействием противника и победа присуждается команде-противнику сдавшихся.

- В случае технического поражения в раунде (на карте), либо всем матче, расчёт ставок на исходы результаты, которых не определены на момент объявления технического поражения, производится с коэффициентом «1».

- Под техническим поражением понимается ddos-атака, опоздание команды, либо участника, замена игрока по ходу матча, по решению судей о техническом поражении, либо организаторов. Расчёт с коэффициентом «1» возможен лишь до начала игры (выход крипов/миньонов из барачков на линии). Дальнейшие ставки при техническом поражении, либо любых незапланированных ситуациях (disconnect, выход (leave) игроков любой из команд и т.п.) рассчитываются в соответствии с результатами.

- Техническое поражение на карте учитывается по ставкам «победа, фора, «тотал» на весь матч. Нумерация карт в линии, в случае технического поражения так же учитывает раунд (карту), выигранную по техническому поражению.

- Если одной из команд, до начала матча, присуждена победа в 1 карту «заочно» по решению регламента/судей в этом случае при исходах на тотал раундов (карт), или на победу в конкретной (в последовательности) карте,

“заочная” карта не учитывается. Первой картой в Линии считается первая реально сыгранная участниками карта.

- При Re-хост (Re-host) пересоздании “откате” игровой ситуации до момента авто-сохранения в определенный момент времени (в случае падения сервера, сетевых неполадок, DDOS-атак и т.п. случаев) расчёт ставок с коэффициентом «1» не производится.
- При выбытии в ходе матча одного или нескольких игроков в команде, при этом игра продолжена, все ставки остаются в игре.

Counter Strike 2 (Контр Страйк 2)

- Предлагаются ставки на форы и тоталы, даются как на раунды, карты так и kills в конкретный промежуток времени.
- Предлагаются ставки как на стандартные победы/ничьи, так и на форы (убийства, карты, раунды), а также специфические исходы, например, “Победитель в N раунде на N-й карте”, или “Победитель Турнира” и т.п.
- Условие определения результата: победа в раунде, достигается kill всех соперников на карте, подрывом/обезвреживанием бомбы, либо, окончанием времени на таймере раунда.
- Матч считается начавшимся после первого kill в “пистолетном” раунде.
- Победа на карте достигается победой минимум в 13 раундах (либо, в соответствии с регламентом турнира). В ситуации с ничьей на карте (когда счет по раундам составляет: 12-12) организаторами может назначаться 6 дополнительных раундов, так называемый “овертайм” (ОТ). Победа в овертайме присуждается той команде, которая достигнет преимущества с разрывом в 2 раунда, либо, если одна из команд не может “догнать” соперника по счету за отведенное количество раундов (например: при счёте 16-12). В случае повторной ничьей (15-15) назначаются еще 6 дополнительных раундов.
- Если событие начинается с преимущества в счёте одной из команд, согласно регламенту, либо решению судей, все ставки рассчитываются с коэффициентом «1», за исключением случаев, когда данная информация была указана в линии.
- В случае изменения формата матча (количества карт, раундов либо других регламентированных норм) производится расчёт с коэффициентом

«1», за исключением ставок на исходы результаты, которых уже были определены.

- Выплаты по всем ставкам на исходы, результаты которых определены к моменту прерывания игры/отказа команд, либо технического поражения рассчитываются по этим результатам, а ставки на исходы, результаты которых не определены, рассчитываются с коэффициентом «1».

Starcraft 2 (Старкрафт 2)

- В данной игре можно сделать ставку на чистую победу одного из участников.
- Предлагаются различные значения фор и тоталов.
- Все ставки считаются действительными после начала игры, и подтверждения со стороны игроков и/или судей.
- В случае технического поражения, присуждённого до начала игры, производится расчёт ставок с коэффициентом «1». В случае назначения технического поражения после начала игры все ставки остаются в силе при условии, что исход может быть определён на момент прерывания и объявления о техническом поражении одному из участников.

HearthStone (Херсстон)

- В данной игре можно сделать ставку как на чистую победу одного из участников.
- Предлагаются различные значения фор и тоталов.
- Началом игры считается, когда у обоих игроков вышла первая карта из колоды.
- В случае полной остановки/прерывания игры без возможности доигрыша/продолжения, либо технического поражения, все ставки на исходы, результаты которых определены к моменту прерывания, рассчитываются по этим результатам, а ставки на исходы, результаты которых не определены, рассчитываются с коэффициентом «1», при условии, что игра не будет продолжена согласно настоящих Правил.
- Участник, который не доиграл матч до конца по любой причине (ДДОС-атака, разрыв сетевого соединения), засчитывается поражение в текущей и последующих играх и все ставки на матч рассчитываются по полученному результату.

Overwatch (Овервотч)

- В данной игре можно сделать ставку как на чистую победу одной из команд, или ничью, так и с форой.
- Предлагаются различные значения фор и тоталов.
- В случае полной остановки/прерывания игры без возможности доигрыша/продолжения, либо технического поражения, все ставки на исходы, результаты которых определены к моменту прерывания, рассчитываются по этим результатам, а ставки на исходы, результаты которых не определены, рассчитываются с коэффициентом «1», при условии, что игра не будет продолжена.

World of Tanks (Ворлд оф Тэнкс)

- В данной игре можно сделать ставку как на чистую победу одной из команд, или ничью, так и с форой.
- Предлагаются различные значения фор и тоталов.
- В случае полной остановки/прерывания игры без возможности доигрыша/продолжения, либо технического поражения, все ставки на исходы, результаты которых определены к моменту прерывания, рассчитываются по этим результатам, а ставки на исходы, результаты которых не определены, рассчитываются с коэффициентом «1», при условии, что игра не будет продолжена.

PUBG (Пабджи)

- В данной игре можно сделать ставки на тотал kill, совершённые игроком или командой, ставки на попадание в топ игроком или командой, которые представлены в линии. ТОП - количество выживших игроков или команд на карте.
- Если игра для игрока прервана из-за его отказа - все ставки на исходы, результаты которых определены к моменту прерывания, рассчитываются по этим результатам, а ставки на исходы, результаты которых не определены, рассчитываются с коэффициентом «1».
- Если игра прервана по техническим причинам на сервере или техническим неполадкам у игрока, все ставки на исходы, результаты которых определены к моменту прерывания, рассчитываются по этим результатам, а ставки на исходы, результаты которых не определены, рассчитываются с коэффициентом «1».

Dota 2. Auto chess

В данной игре можно сделать ставки на:

- место в Топ -позиции в рейтинге игры, которую занимает стример к моменту завершения его игры;
- тотал раундов, сыгранных стримером до момента завершения его игры. Если прошло 30 раундов, а Игрок завершает игру на 31, то результатом тотала по раундам является число 31;
- фора – разница между выигранными и проигранными раундами.
- Игра считается состоявшейся в момент начала 5-го раунда. Если игра не состоялась (не было сыграно 4 раунда) ставки рассчитываются с коэффициентом «1».
- Любые технические сбои (отсутствие соединения с сетью Интернет, технические проблемы на стороне провайдера и т.п.) влекут за собой расчет ставок с коэффициентом «1». Исключением являются следующие случаи:
 - сыграно 20 раундов, ставка была поставлена на исход тотал больше 15 и произошел технический сбой. Ставка на тотал будет рассчитана;
 - сыграно 20 раундов, ставка была поставлена на исход фора +2.5 и произошел технический сбой. Ставка на исход фора +2.5 будет рассчитана с коэффициентом «1»;
 - технический сбой произошел, когда Игрок достиг Топ 3, при этом, ставка была сделана на достижение Игроком Топ 5. В таком случае, Ставка будет рассчитана в случае, если попадание в топ 3 является гарантированным (т.е. выход из Топ 5 является невозможным, по причине проигрыша остальных участников).
- Официальным источником данных является видеозапись или онлайн трансляция стриминговых и/или видео-сервисов.

Кибер FIFA

- Ставки принимаются на реальных игроков, играющих в компьютерную игру FIFA.
- В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединения и т.п.) и назначении переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются с учетом норм настоящих Правил. Ставки на матч-переигровку принимаются как на новое событие. Если по техническим причинам прерывается видеотрансляция события (разрыв соединения, DDoS и т.п.), то это не является основанием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат матча.

Кибер NHL

- Ставки принимаются на реальных игроков, играющих в компьютерную игру NHL. В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединения и т.п.) и назначении переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются с учетом норм настоящих Правил. Ставки на матч-переигровку принимаются как на новое событие. Если по техническим причинам прерывается видеотрансляция события (разрыв соединения, DDoS и т.п.), то это не является основанием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат матча.

Кибер NBA

- Ставки принимаются на реальных игроков, играющих в компьютерную NBA live.
- В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединения и т.п.) и назначении переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются с учетом норм настоящих Правил. Ставки на матч-переигровку принимаются как на новое событие. Если по техническим причинам прерывается видеотрансляция события (разрыв соединения, DDoS и т.п.), то это не является основанием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат матча.

Кибертеннис

- Ставки принимаются на реальных игроков, играющих в компьютерную игру AO Tennis. В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединения и т.п.) и назначении переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются с учетом норм настоящих Правил. Ставки на матч-переигровку принимаются как на новое событие. Если по техническим причинам прерывается видеотрансляция события (разрыв соединения, DDoS и т.п.), то это не является основанием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат матча.

Киберединоборства (Mortal Kombat)

- Ставки принимаются на реальных игроков, играющих в компьютерную игру Mortal Kombat.

- В случае остановки боя по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединения и т.п.) и назначении переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются с учетом норм настоящих Правил. Ставки на бой-переигровку принимаются как на новое событие. Если по техническим причинам прерывается видеотрансляция боя (разрыв соединения, DDoS и т.п.), то это не является основанием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат боя.

Киберформула 1

- Ставки принимаются на реальных игроков, играющих в компьютерную игру Формула-1.
- В случае остановки события по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединения и т.п.) и назначении переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются с учетом норм настоящих Правил. Ставки на событие-переигровку принимаются как на новое событие. Если по техническим причинам прерывается видеотрансляция события (разрыв соединения, DDoS и т.п.), то это не является основанием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат заезда.

Киберволейбол

- Ставки принимаются на реальных игроков, играющих в компьютерную игру.
- В случае остановки матча по техническим причинам (компьютерный сбой, разрыв соединения и т.п.) и назначении переигровки, ставки на остановленную игру рассчитываются с учетом норм настоящих Правил. Ставки на матч-переигровку принимаются как на новое событие. Если по техническим причинам прерывается видеотрансляция события (разрыв соединения, DDoS и т.п.), то это не является основанием для отмены ставок, кроме ситуаций, при которых невозможно узнать финальный результат матча.

1.8.2.25. Ставки на гольф

Ставка на победителя.

- Если игрок не делает первый удар, то он не считается участником. Ставки на игроков, которые не считаются участниками, рассчитываются с

коэффициентом «1». Если игрок сделал первый удар, но не смог преодолеть площадку, игрок считается проигравшим. Также победитель может быть выявлен по результатам плей-офф. Если соревнования проходят при неблагоприятных погодных условиях, то ставки рассчитываются на основании официального результата, независимо от количества игравшихся лунок; если после того, как были сделаны ставки, игра не продолжается, или если ход игры в дальнейшем не влияет на официальный результат, то все ставки будут рассчитываются с коэффициентом «1». Эти правила применяются для всех предлагаемых ставок на гольф.

Ставки на победителя в турнире (Ставка «Один-на-один»)

● Ставки делаются на игрока, который по результатам турнира займёт более высокое место. В ставках на победителя в турнире всегда предлагаются коэффициенты и на ничью. Также победитель может быть выявлен по результатам плей-офф, если один из игроков выиграет турнир. Если игрок не проходит предварительный этап и не выходит в финальный раунд, он считается проигравшим. В случае если оба игрока не проходят предварительный этап, победителем будет считаться игрок с меньшим числом ударов. Если один игрок дисквалифицирован либо до предварительного этапа, либо после того, как оба игрока вышли в финальный раунд, то второй игрок в ставке считается победителем. Если один игрок дисквалифицирован после того, как он вышел в финальный раунд, а второй игрок не прошел предварительный этап, то победителем будет считаться дисквалифицированный участник, прошедший предварительный этап.

Итоги турнира

● Ставки рассчитываются по тому, кто займёт первое и второе места в группе. Правила плей-офф также применяются. Если один из игроков выбывает до начала матча, тогда все ставки на прогнозы с указанным игроком рассчитываются с коэффициентом «1». Если один из игроков сделал первый удар, но не смог преодолеть площадку, то все ставки на этого игрока считаются проигравшими.

1.8.2.26. Ставки на бокс и ММА

■ Ставки на тотал раундов рассчитываются по временным отрезкам.
Пример: Тотал раундов 2,5 больше выиграет, когда завершится первая половина раунда №3 (1 мин 30 сек или 2 мин 30 сек, в зависимости от регламента турнира). В случае если раунд завершится ровно в 1 мин 30 сек или 2 мин 30 сек выиграет ставка Тотал раундов 2.5 больше.

1.8.3. Перенос Матча

Ставка ПРЕМАТЧ: Если матч (соревнование, событие) отложен или перенесён по любой причине и новая дата станет известна в течение двенадцати часов с момента задержки матча, то все ставки на него остаются в силе. В остальных случаях расчёт будет произведён с коэффициентом «1».

Ставки LIVE: Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, ставки будут рассчитываться с коэффициентом «1» (кроме тех исходов, которые однозначно определены к моменту остановки игры) см. пункт 1.8.6. Перенос – правило «48 часов».

1.8.4. Специальные ставки

Какая команда выйдет в следующий раунд: если игра, предлагаемая в рамках конкретного раунда, откладывается, ставка всё равно остаётся в силе.

Чемпионы чемпионата (дивизиона): если игровой сезон сокращён по каким-либо причинам, то все ставки будут рассчитываться на основе того, какую команду назовёт чемпионом чемпионата (дивизиона) соответствующий руководящий орган.

Объявленные финалисты: финалистами являются игроки (команды), которые действительно соревнуются в финале, независимо от того, как они попадают туда, включая ситуации, когда они попадают в финал по решению любых руководящих органов.

Победитель турнира: если команда, на которую делались ставки, не проходит отборочный турнир, выбывает из турнира или дисквалифицирована, то все сделанные на эту команду ставки считаются проигравшими.

Точный счёт в матче: если матч завершается со счётом, на который ставки не предлагались, то все ставки на точный счёт считаются «проигравшими».

1.8.5. Все виды ставок считаются действительными

Если иное не указано – в исключениях ниже, в Приложениях о ставках или в настоящих Правилах – принцип «Все виды ставок считаются действительными» относится ко всем ставкам. Это означает, что, если спортсмен (команда), на которого(-ую) была размещена ставка, не участвует в событии (соревнованиях) – по любым причинам – ставка на него проиграна, если событие (соревнования) состоится (-яется).

В исключительных случаях ставки будут рассчитываться с коэффициентом «1», а именно:

- Событие (соревнования) – отменены;
- Событие (соревнования) – объявлены недействительными их организаторами;
- Изменено место проведения события (соревнований);
- Ставки «Live»: событие (соревнования) – прерваны или отложены и не возобновляются по истечении 48 часов после первоначальной даты начала. В иных случаях, предусмотренных настоящими Правилами;
- Ставки «Live»: в ставках «Live», если есть «не участвующие» спортсмены, все ставки на них будут рассчитываться с коэффициентом «1»;
- Ставки «Один-на-один»: если один или более участников (спортсменов) выбывают до начала события (соревнования);
- Иные основания, изложенные в настоящих Правилах.

1.8.6. Перенос – правило «48 часов»

Ставки «Live»: если событие (соревнование), на которое совершается ставка, отложено или отменено, но затем возобновляется не позднее чем через 48 часов после первоначального времени начала данного события, то совершённые ставки считаются действительными для повторно возобновлённого события (соревнования).

Если событие (соревнование), на которое совершается ставка, возобновляется позже, чем через 48 часов, соответствующие ставки рассчитываются с коэффициентом «1» (кроме ставок на Теннис, см. п. 1.8.2.2. Правил).

1.8.7. Распределение мест по принципу справедливости и ничейный результат (ничья)

Распределение мест по принципу справедливости происходит, когда более одного спортсмена или команды заняли одинаковое место. Если другое не указано и распределение мест произошло по принципу справедливости или результатом события является ничейный результат («ничья»).

Если «Ничья» как вид ставки не предлагался участникам азартных игр, то действуют следующие правила относительно определения суммы выигрышной ставки: коэффициенты выигравших ставок (рассчитываются на основе европейских десятичных коэффициентов) будут разделены на количество выигравших ставок, а затем умножены на сумму соответствующей первоначальной ставки. Если не оговорено иное, это правило применяется во всех случаях, когда два или более вариантов ставок считаются выигрышными.

Пример: лыжный забег заканчивается победой двух спортсменов:

А (кф=2.0) и В (кф=4.30). Участники азартной игры, поставившие 500 BYN на спортсмена А, выигрывают 250 BYN: $((\text{коэффициент}-1) / (\text{количество победителей}) \times \text{сумму ставки}) = (2,0-1)/2 \times 500 = 250 \text{ BYN}$. Участники азартной игры, поставившие 500 BYN на спортсмена В, выигрывают 825 BYN: $(4,3-1) / 2 \times 500 = 825 \text{ BYN}$.

1.8.8. Командные соревнования: хозяева-гости

В командных соревнованиях употребляются понятия, «хозяева» (принимающая команда) и «гости» (гостевые команды), за исключением следующих случаев:

- турниры проводятся в одном городе (в международных соревнованиях – стране),
- событие является финалом какого-либо кубкового соревнования и состоит из одного матча (встречи),
- соревнование проводится на нейтральном поле (обозначение в линии – «Н.П.»).

В линии участники соревнований обозначаются следующим образом: символ «1» – Команда хозяев, и стоит на 1-м месте, символ «2» – Команда гостей, которая стоит на 2-м месте. В остальных случаях (соревнования по теннису, настольному теннису, бадминтону, авто-, мотоспорту, боксу,

шахматам и т.д.) нумерация участников соревнований в линии условная, данные о месте проведения носят информативный характер.

В случае переноса события на нейтральное поле, ставки сохраняют силу. При переносе на поле команды-соперника все ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Если международный матч перенесён в другую страну, коэффициенты по ставкам на данное событие и события с ним связанные (например, выход в следующий раунд) принимаются равными «1». Если для какого-либо события понятия «хозяева» и «гости» неприменимы, то при изменении места проведения события все ставки на него сохраняют силу. В случае изменения формата проводимого соревнования относительно первоначального регламента все ставки на него рассчитываются с коэффициентом «1».

1.8.9. Связанные ставки

Участник азартной игры не может объединять (используя обстоятельства) связанные ставки на одно и то же событие. Связанными ставками являются две или более различных ставок, в которых оказались связанными неожиданные обстоятельства.

Пример:

Ставка 1: «Тотал матча» содержит следующие результаты, на которые можно сделать ставки: «Больше» и «Меньше».

Ставка 2: «Тотал угловых ударов» содержит следующие результаты, на которые можно сделать ставки: «Больше» и «Меньше».

В связанных ставках не обязательно, что они содержат один и тот же результат или относятся к одному и тому же событию. Поскольку взаимосвязь ставок не всегда столь же очевидна, как в примере выше, Организатор оставляет за собой право определять, какие именно ставки связаны друг с другом. Если ставка «экспресс», в которой было указано два или более событий, связанных между собой, ошибочно принята, то Организатор азартных игр возвращает эту ставку.

1.8.10. Игровое время

Во всех спортивных состязаниях, время которых ограничивается, решающим является основное регламентное время игры (включая время, добавленное из-за оказания медицинской помощи или компенсированное время). Любое дополнительное время (овертайм) и послематчевые пенальти и т.д. при расчёте ставок не учитываются, если иное не указано на

сайте Организатора или не предусмотрено в специальных правилах для отдельных видов спорта.

1.8.11. Основания для перерасчёта ставок

Организатор азартных игр не несёт ответственности за опечатки при печатании, передаче и (или) неверном расчёте ставок. В частности, Организатор оставляет за собой право исправлять очевидные опечатки, возникшие при вводе информации по коэффициентам ставок, значений фор, тоталов и т.д. и (или) при расчёте сумм по ставкам (например, опечатки в коэффициентах, неверно указанных командах, неверно указанных событиях), даже после завершения события или возвращать соответствующие ставки. Организатор также не несёт ответственности за правильность, полноту или своевременность предоставляемой информации, если, например, для ставок «Live» информация о результатах передаётся по электронной почте или SMS. Ставкой всегда является только сумма, подтверждённая и зарегистрированная Организатором. В случае, если событие (ставки) с опечатками в информации о них отменены, все ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Организатор азартных игр не несёт ответственности за правильность указания наименований участников соревнований, включая точность перевода фамилий участников (игроков), названий команд, названий городов, где будут происходить события, на исход которых заключается пари. Результаты, отображаемые в Live-ставках и Live-результатах, носят ознакомительный характер, и их абсолютная точность не гарантируется. Если ставка выиграла в результате технической ошибки, то Организатор азартных игр в последующем производить перерасчёт таких ставок. В любом из названных случаев Организатор азартных игр производит расчёт ставок с коэффициентом «1». В случаях неправильного расчёта ставок (из-за технических сбоев, при неверно введенных результатах событий, коэффициентах и т.п.), ошибочно рассчитанные ставки подлежат перерасчёту.

1.8.12. Выкуп ставки

«Выкуп ставки» – это инициированное Организатором азартных игр индивидуальное предложение, адресованное участнику азартной игры, направленное на изменение одного или нескольких существенных условий пари (коэффициент, время расчёта события и др.) с целью фиксации нового результата и завершения пари на текущий момент времени (далее – Выкуп

ставки). Предложение о Выкупе ставки может быть как принято, так и отклонено участником азартной игры. Выбирая «Выкупить», участник азартной игры подтверждает принятие им новых существенных условий пари. Выкуп ставки может быть предложен как для ставок Прематч, так и для «Live»- ставок. Организатор оставляет за собой право с течением времени изменять предложение о Выкупе ставки, либо не формировать предложение о Выкупе ставки без объяснения причины.

Понятие «Выкуп ставки» и производные от него – это условное наименование описанной выше букмекерской процедуры изменения существенных условий пари с согласия участника азартной игры, при которой не происходит осуществления (принятия) ставок или заключения пари.

1.9. Порядок перечисления (перевода) выигрышей (возврата несыгравших ставок)

Перечисление (перевод) выигрыша осуществляется только в пределах максимально допустимых лимитов выигрыша.

1.9.1. Перечисление выигрыша (возврат несыгравших ставок) в безналичном порядке

Перечисление выигрыша (возврат несыгравших ставок) в безналичном порядке осуществляется на банковский счёт, с которого участником азартной игры перечислялись денежные средства для участия в пари, не позднее следующего банковского дня.

При наличии обстоятельств, возникших по не зависящим от Организатора и (или) участника азартной игры причинам (ликвидация банка, истечение срока действия банковской платежной карточки и иное), выигрыш (возврат несыгравших ставок) может перечисляться в ином порядке по решению Организатора (согласованному с участником азартной игры), в котором указывается причина, послужившая основанием для принятия такого решения.

О невозможности перечисления выигрыша (возврата несыгравших ставок) на банковский счёт, с которого участник азартной игры пополнял игровой счёт, Организатор азартных игр уведомляет участника азартной игры любым из доступным способом связи.

При невозможности перечисления средств на банковский счёт, с которого участником азартной игры перечислялись средства, перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) осуществляется не позднее банковского дня, следующего за днём обращения участника азартной игры с соответствующим заявлением, которое может быть направленно в письменной или электронной форме (путем прикрепления в личном кабинете):

- на банковский счёт участника азартной игры, указанный в его заявлении;
- в электронный кошелёк участника азартной игры (согласно пункту 1.9.2.).

Перечисление участнику азартной игры выигрыша (возврат несыгравших ставок) в безналичном порядке осуществляется не позднее банковского дня, следующего за днём поступления его заявления к организатору азартных игр о перечислении выигрыша (возврате несыгравших ставок), за исключением случаев, когда перечисление выигрыша (возврат несыгравших ставок) приостанавливается, не осуществляется или блокируется.

В заявлении участника азартной игры о перечислении денежных средств на иной банковский счёт указываются:

- наименование Организатора азартных игр;
- фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) участника азартной игры;
- данные документа, удостоверяющего личность участника азартной игры (наименование документа, серия, номер, дата выдачи, наименование государственного органа, выдавшего документ (если документ выдан государственным органом Республики Беларусь), идентификационный номер;
- номер игрового счёта;
- сумма выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- номер счёта в банке (при необходимости);
- дата подачи заявления;
- иная необходимая информация.

К заявлению необходимо приложить копию документа, удостоверяющего личность. Организатор вправе провести идентификацию участника азартной игры при рассмотрении такого заявления, а также запросить

предоставления иных документов, необходимых для рассмотрения данного заявления.

При несоответствии заявления перечисленным требованиям, Организатор вправе оставить его без рассмотрения, уведомив об этом участника азартной игры любым из доступных способов связи.

1.9.2. Перевод выигрыша (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами.

Перевод выигрыша (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляется в электронный кошелёк, с которого переводились электронные деньги (при доступности такого способа оплаты на сайте), за исключением случая, когда при наличии обстоятельств, возникших по независящим от Организатора и (или) участника азартной игры причинам (ликвидация банка-эмитента, сбой в работе программно-технического устройства, содержащего электронные деньги и (или) обеспечивающего к ним доступ, и иное), выигрыш (возврат несыгравших ставок) может переводиться (перечисляться) в ином порядке по решению Организатора, согласованному с участником азартной игры. В решении о перечислении (перевode) в ином порядке указывается причина, послужившая основанием для его принятия.

При невозможности перевода средств в электронный кошелёк, с которого переводились электронные деньги для участия в пари, после уведомления участника азартной игры Организатором, перевод (перечисление) выигрыша (возврат несыгравших ставок) осуществляется не позднее банковского дня, следующего за днём поступления к Организатору соответствующего заявления участника азартной игры в письменном или электронном виде:

- на текущий (расчётный), иной банковский счёт участника азартной игры (согласно пункту 1.9.1.);
- в иной электронный кошелёк участника азартной игры (по его заявлению).

В заявлении участника азартной игры о переводе денежных средств в иной электронный кошелёк указываются:

- наименование Организатора азартных игр;

- фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) участника азартной игры;
- данные документа, удостоверяющего личность участника азартной игры (наименование документа, серия, номер, дата выдачи, наименование государственного органа, выдавшего документ (если документ выдан государственным органом Республики Беларусь), идентификационный номер;
- номер игрового счёта;
- сумма выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- дата подачи заявления;
- данные об электронном кошельке, необходимые для перевода выигрыша (возврата несыгравших ставок);
- иная необходимая информация.

К заявлению необходимо приложить копию документа, удостоверяющего личность. Организатор азартных игр вправе провести повторную идентификацию участника азартной игры и запросить любые дополнительные документы при рассмотрении данного заявления.

При несоответствии заявления перечисленным требованиям, Организатор вправе оставить его без рассмотрения, письменно уведомив об этом участника азартной игры.

Перевод выигрыша (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляется при условии проведения идентификации владельца электронного кошелька. Участник азартной игры обязан подтвердить, что электронный кошелёк, участвующий в пополнении игрового счёта, переводе выигрышей (возврате несыгравших ставок), принадлежит ему лично, то есть персональные данные владельца игрового счёта должны полностью совпадать с данными владельца электронного кошелька.

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

1.9.3.1. Перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) может приостанавливаться по решению руководителя Организатора или его заместителя на время проведения экспертизы (исследования) на срок не более 30 рабочих дней со дня обращения участника азартной игры за

перечислением (переводом) выигрыша (возврата несыгравших ставок). Приостановление осуществляется в случае возникновения у Организатора подозрения относительно фактов использования участником азартной игры:

- программного обеспечения и (или) технических устройств, оказывающих воздействие на случайный результат игры или позволяющих его предвидеть;
- программного обеспечения либо иных средств для получения несанкционированного доступа к информации организатора азартных игр, включая информацию, содержащуюся в личном кабинете другого участника азартной игры, в целях ее уничтожения, блокировки, модификации, копирования, а также совершения в отношении данной информации организатора азартных игр иных неправомерных действий.

1.9.3.2. Экспертиза (исследование) проводится в целях установления фактов использования участником азартной игры программного обеспечения и (или) технических устройств либо иных средств и обстоятельств, перечисленных в пункте 1.9.3.1.

1.9.3.3. В период проведения экспертизы Организатор также вправе провести повторную идентификацию участника азартной игры.

1.9.3.4. О приостановлении перечисления (перевода) выигрыша (возврата несыгравших ставок) Организатор азартных игр информирует участника азартной игры посредством направления ему в личный кабинет соответствующего электронного уведомления.

1.9.3.5. По результатам проведения экспертизы (исследования) Организатор азартных игр составляет заключение об установлении (неустановлении) факта использования участником азартной игры программного обеспечения и (или) технических устройств либо иных средств, содержание которого должно соответствовать требованиям законодательства.

1.9.3.6. В случае установления организатором азартных игр факта использования участником азартной игры программного обеспечения и (или) технических устройств либо иных средств, указанных в пункте 1.9.3.1., перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) не осуществляется. Электронная копия соответствующего заключения

формируется с использованием СККС и не позднее дня его составления направляется участнику азартной игры.

1.9.3.7. В случае неустановления Организатором азартных игр факта использования участником азартной игры программного обеспечения и (или) технических устройств либо иных средств и обстоятельств, указанных в пункте 1.9.3.1., перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) осуществляется не позднее банковского дня, следующего за днём составления соответствующего заключения, в порядке и сроки, установленные в пунктах 1.9.1 - 1.9.2.

1.9.3.8. Пополнять игровой счёт вправе только участник азартной игры, его зарегистрировавший. Если у Организатора азартных игр возникнут сомнения в том, что пополнение игрового счёта производилось с банковского счёта (электронного кошелька), не принадлежащего его владельцу, Организатор вправе провести повторную идентификацию участника азартной игры.

1.9.3.9. Организатор вправе приостановить перечисление (перевод) выигрыша (возврат несыгравших ставок) в соответствии с законодательством о предотвращении легализации доходов, полученных преступным путем, финансирования террористической деятельности и финансирования распространения оружия массового поражения.

1.9.4. Порядок перечисления (перевода) участнику азартной игры денежных средств (электронных денег) (включая выигрыши (возвращённые ставки) по совершенным ставкам после их расчёта) при блокировании организатором азартных игр повторных игровых счетов

При блокировании Организатором повторных игровых счетов, денежные средства (электронные деньги) с них (включая выигрыши (возвращенные несыгравшие ставки) по сделанным ставкам после их расчёта) возвращаются участнику азартной игры в порядке, предусмотренном пунктами 1.9.1.-1.9.2. настоящих Правил на основании письменного заявления.

1.10. Ограничения по ставкам и лимит (ограничение) выигрыша

1.10.1. Минимальная и максимальная ставки

Минимальный и максимальный размеры ставок устанавливаются Организатором азартных игр и могут быть пересмотрены в любое время по усмотрению Организатора.

Минимальный и максимальный размеры ставок могут изменяться и отличаться на отдельные события, содержащиеся в Линии. Сумма максимального выигрыша по ставке – 1 500 000 (один миллион пятьсот тысяч) белорусских рублей.

Если участник азартных игр делает ставку, выигрыш по которой превышает максимальный лимит, Организатор не несёт ответственности за это. В этом случае Организатор выплачивает только указанные максимально допустимые суммы. Это правило применяется также и в ситуациях, когда при приёме ставки Организатор не предупредил участника азартной игры о возможном превышении максимально допустимых сумм.

1.10.2. Ограничения сумм ставок

Каждый участник азартной игры определяет размер своих ставок самостоятельно, в соответствии с предполагаемой суммой выигрыша и возможными пределами, за исключением тех ограничений, которые накладываются на суммы выигрышей.

1.10.3. Уменьшенные суммы выигрыша в случае превышения его лимита.

Если участник азартной игры делает несколько равных ставок на одно или несколько событий (также касается комбинации ординаров и экспрессов), общая сумма выигрыша по которым превышает установленные лимиты, Организатор азартных игр выплачивает выигрыш только в пределах установленных лимитов.

1.10.4. Ограничения по включению в «экспрессы» и «системы» некоторых исходов

Минимальное количество исходов в «экспрессе» - 2 (два), максимальное количество исходов – 20 (Двадцать).

Максимальный коэффициент выигрыша в «экспрессе» – 5000 (Пять тысяч). В случае его превышения расчёт ставки производится по коэффициенту 5000 (пять тысяч).

Минимальное количество исходов в «системе» – 3 (три), максимальное количество исходов – 20 (Двадцать) исходов.

Максимальное количество вариантов исходов в «системе» не может превышать 1 140 (одной тысячи ста сорока).

События в ставках «экспресс» и «система» не могут быть взаимосвязаны.

При игре на выход-невыход из группы в экспрессах и системах разрешается делать ставки только на одну команду из данной группы. Если в экспресс или систему были включены выход-невыход команд из одной группы, то данные ставки подлежат возврату, даже в случае, если Организатором азартных игр была принята данная ставка.

Если в экспресс входят несколько событий с различными ограничениями на максимальную ставку, то размер максимальной ставки на такой экспресс устанавливается равным минимальному значению.

1.10.5. Иные лимиты

Организатор вправе устанавливать предельное количество ставок, принимаемых на конкретное событие.

1.11. Права и обязанности организатора азартных игр и участников азартных игр

1.11.1. Организатору азартных игр запрещается:

- допускать в виртуальное игорное заведение лиц, не достигших 21-летнего возраста и (или) включенных в Перечень;
- допускать к участию в азартных играх физических лиц, сведения о которых включены в Перечень;
- предоставлять участнику азартной игры для участия в азартной игре денежные средства (электронные деньги) при отсутствии у участника азартной игры необходимой суммы денежных средств (электронных денег).

1.11.2. Посетителям виртуального игорного заведения запрещается:

- принимать участие в букмекерской онлайн-игре, если эти посетители виртуального игорного заведения оказывают или могут оказать влияние на результат события этой игры (воздействие на случайный результат игры);
- использовать при проведении азартной игры программное обеспечение и (или) технические устройства, оказывающие воздействие на случайный результат игры или позволяющие его предвидеть;
- использовать программное обеспечение либо иные средства для получения несанкционированного доступа к информации организатора азартных игр, осуществляющего деятельность по содержанию

виртуального игорного заведения, в целях её уничтожения, блокировки, модификации, копирования, а также совершения в отношении данной информации иных неправомерных действий;

– предоставлять другому посетителю виртуального игорного заведения или участнику азартной игры денежные средства (электронные деньги) для участия в азартной игре.

1.11.3. Посетители виртуального игорного заведения обязаны:

– представлять данные, в том числе персональные, и копии документов, удостоверяющих личность, в электронном виде, позволяющие идентифицировать их, для проверки сведений о них на предмет наличия таких посетителей в перечне физических лиц, ограниченных в посещении игорных заведений, виртуальных игорных заведений и участия в азартных играх;

– исполнять требования настоящих Правил;

– пополнять игровой счёт, осуществлять перечисление (перевод) денежных средств с игрового счёта только с использованием платёжного инструмента (банковской карты, банковского счёта, электронного кошелька), принадлежащего лично участнику азартной игры, зарегистрированному на сайте виртуального игорного заведения winline.by;

– выполнять законные требования работников Организатора азартных игр.

1.11.4. Посетители виртуального игорного заведения имеют право:

– знакомиться с Правилами на одном из государственных языков Республики Беларусь и любом иностранном языке по усмотрению Организатора азартных игр;

– обратиться с письменным заявлением о блокировке зарегистрированного игрового счёта на сайте winline.by на определённый период или без указания такого периода, а также в последующем об активации заблокированного игрового счёта на сайте winline.by (данные действия будут совершены только в виртуальном игорном заведении «Винлайн»);

– получать выигрыш (возврат несыгравших ставок) в порядке и в сроки, установленные настоящими Правилами.

Письменные заявления направляются на бумажном носителе Организатору по месту его нахождения, указанному на сайте, с приложением копии документа, удостоверяющего личность, и (или) путём прикрепления

указанных документов в личном кабинете участника азартной игры (при реализации такой возможности).

1.11.5. Организатор азартных игр имеет следующие права:

- устанавливать максимальный размер ставки на любое событие в Линии без уведомления об этом посетителей виртуального игорного заведения;
- не принимать ставки на любые события в Линии и возобновлять приём ставок в любое время без уведомления посетителей виртуального игорного заведения;
- блокировать игровые счета по основаниям, описанным в настоящих Правилах;
- отказать в участии в азартной игре, если посетитель виртуального игорного заведения ранее допускал нарушение хотя бы одного из требований, изложенных в пункте 1.11.2 настоящих Правил и это нарушение документально оформлено и подтверждено.

1.11.6. Организатор азартных игр обязан обеспечить:

- законность проведения азартных игр;
- компетентность и профессионализм привлечённых к организации и (или) проведению азартных игр работников;
- организацию и (или) проведение азартных игр посредством виртуального игорного заведения, подключенного к СККС;
- перечисление (перевод) участникам азартной игры денежных средств в виде выигрыша (возврата несыгравших ставок) в соответствии с настоящими Правилами;
- при регистрации игрового счёта и (или) при приёме ставки проверку посредством СККС сведений о физическом лице – участнике азартной игры на предмет наличия его в Перечне;
- своевременное перечисление в бюджет подоходного налога с физических лиц в отношении начисленных и перечисленных (переведённых) участникам азартной игры денежных средств (электронных денег) в виде выигрышей (возвращённых несыгравших ставок);
- хранение копий документов, удостоверяющих личность участников азартной игры, в электронном виде, данных, в том числе персональных, представленных посетителями виртуального игорного заведения, журнала действий участников азартной игры, IP-адреса устройств, с которых участники азартной игры принимают участие в азартной игре, не менее пяти лет с даты проведения азартной игры;

- использование информационных сетей, систем и ресурсов, а также иерархических имён национального сегмента глобальной компьютерной сети Интернет;
- передачу в электронном виде в СККС сведений о принятых ставках и перечисленных (переведенных) выигрышах (возвращенных несыгравших ставках) по каждому виду проводимых виртуальным игорным заведением азартных игр;
- идентификацию физического лица – участника азартной игры при его регистрации в качестве участника азартной игры;
- регистрацию действий участника азартной игры, IP-адреса устройства, с которого участник азартной игры принимал участие в азартной игре, в электронном журнале действий участника азартной игры;
- организацию и проведение букмекерской онлайн-игры посредством сайтов, доменные имена которых указаны в специальном разрешении (лицензии) на осуществление деятельности в сфере игорного бизнеса;
- размещение на сайте виртуального игорного заведения информации об ограничении доступа к азартным играм лицам, не достигшим 21-летнего возраста и включённым в Перечень;
- применение технических решений, не позволяющих посетителям виртуального игорного заведения или участникам азартной игры предоставлять другому посетителю виртуального игорного заведения или участнику азартной игры посредством использования виртуального игорного заведения денежные средства (электронные деньги) для участия в азартной игре.

2. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ СПОРОВ

В случае разногласий, возникших между участником азартной игры и Организатором, по любым вопросам, связанным с исполнением заключенного между участником азартной игры и Организатором основанного на риске соглашения о выигрыше, включая вопросы о перечисления (перевода) выигрыша, стороны обязаны соблюсти претензионный порядок урегулирования возникших разногласий (досудебный порядок). В рамках досудебного порядка урегулирования

споров сторона, считающая, что её права нарушены, обязана предъявить другой стороне соответствующую письменную претензию.

Письменные претензии к Организатору азартных игр направляются на бумажном носителе по месту его нахождения (г. Минск, ул. Раковская, д. 25/2, пом. 5, 6, 7). Претензия в адрес участника азартной игры предъявляется по месту его жительства (или месту пребывания), полученном при идентификации. Претензия может быть предъявлена в течение 15 (пятнадцати) календарных дней со дня, когда лицо узнало или должно было узнать о нарушении своего права.

Устные претензии от участников азартной игры принимаются Организатором в течение 24-часов после окончания события, на который участник сделал ставку.

К письменной претензии должны быть приложены документы, подтверждающие и обосновывающие заявленные в ней требования. При отсутствии документов, достаточных для обоснования указанных в претензии требований, претензия оставляется без рассмотрения и возвращается заявителю.

Для рассмотрения письменной претензии участник азартной игры в обязательном порядке также представляет в адрес Организатора:

- копии страниц документа, удостоверяющего личность, содержащие полное имя и фотографию участника азартной игры, дату и место его рождения, адрес регистрации (пребывания);
- сведения о ставке: номер и условия ставки, дата события.

Обоснованная претензия с приложением всех указанных документов подлежит рассмотрению в срок не более 15 (пятнадцати) календарных дней. Если в указанный срок претензия не будет рассмотрена получившей её стороной, сторона, считающая, что её права были нарушены, вправе обратиться в суд.

Организатор не несёт ответственности и оставляет заявления без рассмотрения по вопросам неточности русскоязычной транскрипции написания фамилий и имён участников событий, названий команд, названий городов, где происходят события, на исход (результат) которых заключается пари.

Организатор не несёт ответственности за последствия, которые наступят при передаче участником азартной игры своих логина, пароля и иных личных данных, в том числе отображённых в личном кабинете виртуального игорного заведения «Винлайн», третьим лицам.

3. ОСНОВНЫЕ ВИДЫ СТАВОК

Ординар – ставка на отдельный исход события. Выплата по одиночной ставке равна произведению суммы ставки на установленный для данного исхода коэффициент.

Экспресс – ставка на несколько независимых исходов событий. Для выигрыша по экспрессу нужно правильно угадать все исходы, включенные в него. Проигрыш по одному из исходов экспресса означает проигрыш по всему экспрессу. Выплата по экспрессу равна произведению суммы ставки на коэффициенты всех исходов, входящих в экспресс.

Система – совокупность экспрессов, представляющая собой полный перебор вариантов экспрессов одного размера из фиксированного набора исходов. Характеризуется одинаковым размером ставки на каждый экспресс (вариант системы) и одинаковым количеством исходов в каждом экспрессе. При ставке на систему необходимо указать общее количество исходов и размерность экспресса (варианта системы). Выплата по системе равна сумме выплат по экспрессам, входящим в систему.

Примеры видов ставок представлены в Приложении №1.

4. СТАВКИ «LIVE»

Ставки «Live» – это ставки, которые принимаются по ходу события, только на исходы, результат которых ещё не определён. Коэффициент на события может меняться ежесекундно в режиме онлайн. Коэффициент может повыситься или понизиться в период между выбором ставки и её принятием, что может повлиять на величину выигрыша. Ставки «Live» предлагаются как до, так и в течение матча только на исходы, результат которых ещё не определён, в специальном разделе ставки «Live». Для

исходов ставок «Live» результат которых становится известен по ходу события (соревнования), ставки «Live» могут быть рассчитаны как по окончании исхода, так и по окончании каждого из отрезков матча (тайм, период, сет и т.д.) или события (матча). Все последующие изменения (например, изменения результатов по решению членов жюри после игры) не принимаются в расчёт при решении предлагавшихся ставок «Live». Организатор сам рассчитывает ставки «Live» на основе своих собственных статистических данных о фактическом ходе игры. Если иное не указано, то в ставках «Live» все ставки на «не участвующих» в соревновании спортсменов рассчитываются с коэффициентом «1».

В случае если матч прерван, не доигран или изменилась продолжительность игрового времени матча, то рассчитанные к этому моменту ставки перерасчёту не подлежат. Для событий (соревнований) исход, которых однозначно не определён, которые не состоялись и (или) полностью не завершились, расчёт ставки производится с коэффициентом «1». Для ставок «Live» для оценки игры применяются также «Общие правила для определения результатов». Исключением являются специальные ставки, которые становятся решенными до фактического прерывания игры. Такие ставки считаются действительными.

5. ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ИСХОДОВ

Ставки 1X2

- «1» – Победа первой команды.
- «X» – Ничья
- «2» – Победа второй команды.

Ставки «Двойной шанс»

- «1X» – Победа первой Команды или ничья. Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы победила первая Команда или произошла ничья.
- «12» – Победа Команды 1 или победа Команды 2. Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы кто-то из соперников победил, т.е. чтобы не было ничьей.

- «Х2» – Победа второй Команды или ничья. Для выигрыша по ставке на такой исход необходимо, чтобы победила вторая Команда или произошла ничья.

Тотал – больше, меньше, равно

Ставки на количество голов (очков, геймов и т.д.), забитых (набранных, сыгранных и т.д.) участником события. В линии, для краткости, это количество называется словом «тотал». Для выигрыша необходимо угадать, будет забито (набрано, проведено) больше, меньше данного в линии тотала или ровно указанное количество. При определении результата в учёт принимается игровое время, оговоренное настоящими правилами, если в линии не указано иное. При определении индивидуальных тоталов в расчёт принимаются только голы, забитые в ворота соперника.

Предлагаются два варианта ставок, на тотал – по двум («меньше», «больше») или по трем («меньше», «больше» или «равно») исходам. В первом варианте, если результат совпадёт с предложенным Организатором азартных игр значением тотала, коэффициенты выигрышей по ставкам на «больше» и «меньше» принимаются равными «1». Если пари на тотал предложено по 3 исходам, и результат точно совпадёт с указанным в линии тоталом, то ставки на «меньше» и «больше» считаются проигранными, а ставка на «равно» – выигранной.

Точный счёт

В этих ставках нужно угадать точный счёт матча.

Фора

– Победа участника соревнования с учётом форы.

– Фора (гандикап) – условное преимущество либо отставание участника соревнования, выраженное в голах (очках, сетах, -/секундах и т.д.), которое предоставляется Организатором азартных игр участнику по ставкам на него.

Исход события с учётом форы определяется следующим образом. Данная участнику фора прибавляется к соответствующему результату, показанному участником в соревновании. Если полученный таким образом результат в пользу выбранного участника, он считается победителем, и

ставки на его победу с учётом форы выигрывают. Расчёт ставок производится с коэффициентом выигрыша, указанным в описании ставки. Если результат в пользу соперника – ставки проиграны. Если полученный с учётом форы результат – ничья, то коэффициент выигрыша по такому исходу будет равен «1». Также существует азиатская фора (гандикап).

Азиатский гандикап является разновидностью ограничения по включению форы и отличается от оригинальной ставки двумя заданными значениями начального условного преимущества или отставания.

Сумма ставки на победу с Азиатским гандикапом делится на две равные части. Половина суммы ставки играет с учётом первого значения форы, а другая играет со вторым значением форы. Каждая половина рассчитывается отдельно в соответствии с указанным коэффициентом ставки. Выигрышем по ставке будет сумма выигрышей по каждой половине ставки.

Фора (азиатский гандикап)	Примечание
0	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч. Если матч заканчивается вничью (разница мячей 0), то вам возвращается ваша ставка.
+0,25	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч. Если матч заканчивается вничью, то ваша ставка делится пополам – одна половина рассматривается как выигрыш, а вторая половина рассматривается как ничья и её часть возвращается.
+ 0.5	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла или сыграла вничью.
+0,75	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла или сыграла вничью. Если ваша команда проиграла с разницей в один мяч, вы теряете 50% от ставки.

+ 1.0	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла или сыграла вничью. Если ваша команда проиграла с разницей в один мяч, то вам возвращается ваша ставка.
+1,25	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла или сыграла вничью. Если ваша команда проиграла с разницей в один мяч, то ваша ставка делится пополам – одна половина рассматривается как выигрыш, а вторая половина рассматривается как ничья и её часть возвращается.
+ 1.5	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла, сыграла вничью или проиграла с разницей в один мяч.
+1,75	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла, сыграла вничью или проиграла с разницей в один мяч. Если ваша команда проиграла с разницей в два мяча, вы теряете 50% от ставки.
+2	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла, сыграла вничью или проиграла с разницей в один мяч. Если ваша команда проиграла с разницей в два мяча, то вам возвращается ваша ставка.
+2,25	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла, сыграла вничью или проиграла с разницей в один мяч. Если ваша команда проиграла с разницей в два мяча, то ваша ставка делится пополам – одна половина рассматривается как выигрыш, а вторая половина рассматривается как ничья и её часть возвращается.
+ 2.5	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла, сыграла вничью или проиграла с разницей в менее, чем три мяча.
-0,25	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч с разницей в один или более мячей. Если матч заканчивается вничью, то вы теряете 50% от ставки.
- 0.5	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч.
- 0,75	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч с разницей в два или более мячей. Если ваша команда выиграла с разницей в один мяч, то ваша ставка делится пополам – одна половина

	рассматривается как выигрыш, а вторая половина рассматривается как ничья и её часть возвращается.
- 1.0	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч с разницей в два или более мячей. Если ваша команда выиграла с разницей в один мяч, то ваша ставка возвращается.
-1,25	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч с разницей в два или более мячей. Если ваша команда выиграла с разницей в один мяч, вы теряете 50% от ставки.
- 1.5	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч с разницей в два или более мячей.
-1,75	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч с разницей в три или более мячей. Если ваша команда выиграла с разницей в два мяча, то ваша ставка делится пополам — одна половина рассматривается как выигрыш, а вторая половина рассматривается как ничья и её часть возвращается.
- 2.0	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч с разницей в три или более мячей. Если ваша команда выиграла с разницей в два мяча, то ваша ставка возвращается.
-2,25	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч с разницей в три или более мячей. Если ваша команда выиграла с разницей в два мяча, вы теряете 50% от ставки.
- 2.5	Вы выигрываете, если ваша команда выиграла матч с разницей в три или более мячей.

Тайм-Матч

В этой ставке необходимо угадать одновременно исход первого тайма и всего матча. В линии для обозначения этих исходов используются начальные буквы: П – победа, Н – ничья; при этом на 1-м месте ставится исход 1-го тайма, а на 2-м – матча. Например, П2П1 означает победу 2-й команды (П2) в 1-м тайме и победу 1-й команды (П1) в матче.

Чёт или Нечёт

Необходимо угадать, чётным или нечётным будет сумма голов (очков, геймов) по итогам матча. Если зафиксирован результат «0» (нулевая ничья), то ставки будут рассчитываться как «чётные».

Хозяева – гости

Победа хозяев (принимающих команд) или гостей (гостевых команд) с учётом форы. Победа определяется по разнице голов (очков), набранных соответственно командами хозяев и командами гостей с учётом форы.

Ставки «Один-на-один»

Одиночное соревнование:

Данное правило относится ко всем видам спорта, где сравнивают участников соревнований между собой. Если один или более участников выбывают из соревнований до того, как они их начали, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Если участник дисквалифицирован или не заканчивает соревнований по любым причинам, то ставки на этого участника считаются как «проигравшие». Если все участники, на которых делались ставки «Один-на-один», дисквалифицированы или не заканчивают соревнований, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1». В случае если 2 или более участников заканчивают соревнования с одним и тем же результатом, применяется следующее правило: выигрышный коэффициент делится на количество таких участников и умножается на сумму ставки («Правило ничейного результата»).

Чемпионат:

Данное правило относится ко всем видам чемпионатов, где играют по круговой системе или системе с выбыванием или смешанной системе. Победителем является участник, который в финале занимает самое высокое место. Если в чемпионате нет официально признанного протокола по его результатам, то окончательным положением для спортсменов будет считаться положение после последнего успешно завершённого матча (состязания). Если два или больше участников заканчивают чемпионат с одинаковыми очками или на одном месте, то применяется «Правило ничейного результата». Если один или более участников выбывают из чемпионата до начала своих состязаний, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1».

Ставки на медали

Все ставки на количество медалей рассчитываются в соответствии с официальной таблицей завоёванных медалей по завершении события (напр. Олимпийских игр, Чемпионатов мира и т.д.). Любые изменения, внесенные руководящим органом позже, не влияют на результат расчёта ставок.

Командные медали: любая медаль, завоёванная командой (национальной сборной), учитывается как одна медаль, независимо от количества членов команды.

Назначенные финалисты

Финалистами являются игроки (команды), которые действительно выступают в финале, независимо от того, как они туда попали, включая решения руководящих органов.

Азиатский тотал

При ставке на азиатский тотал сумма ставки делится пополам: на ближайшие цельный и половинный тоталы. Выплата по ставке определяется как сумма выплат по обоим этим ставкам.

Примеры:

Если вы делаете ставку «ТБ 3.25»:

Ставка 100 BYN на «тотал больше 3.25 мячей». Ставка в 100 BYN делится на ставку в 50 BYN на тотал больше 3.0 мячей и ставку 50 BYN на тотал больше 3.5 мячей.

Если вы делаете ставку «ТМ 3.25»:

Ставка 100 BYN на «тотал меньше 3.25 мячей». Ставка в 100 BYN делится на ставку в 50 BYN на тотал меньше 3.0 мячей и ставку 50 BYN на тотал меньше 3.5 мячей.

Если вы делаете ставку на «ТБ 3.75»:

Ставка 100 BYN на «тотал больше 3.75 мячей». Ставка в 100 BYN делится на ставку в 50 BYN на тотал больше 3.5 мячей и ставку 50 BYN на тотал больше 4.0 мячей.

Если вы делаете ставку на «ТМ 3.75»:

Ставка 100 BYN на «тотал меньше 3.75 мячей». Ставка в 100 BYN делится на ставку в 50 BYN на тотал меньше 3.5 мячей и ставку 50 BYN на тотал меньше 4.0 мячей.

Индивидуальные ставки на игрока

Какой игрок «Выйдет и забьёт гол в матче» (основное время): ставки этой категории предлагаются на игрока, который забьёт засчитанный гол. Если игрок, на которого была сделана ставка, не вышел на поле или не был в заявке, то данная ставка рассчитывается как проигравшая.

Игрок сделает не менее «X» действий (например: пасов, передач, перехватов и т.п.) и тотал (больше или меньше «X» гола). Все эти ставки будут иметь одни и те же правила возврата: игрок должен появиться только в стартовом составе, если игрока нет в стартовом составе, то расчёт будет произведён с коэффициентом «1» (для футбола), если игрока нет в заявке (для остальных видов спорта) с коэффициентом «1».

Если матч прекращён раньше времени, то все ставки рассчитываются с коэффициентом «1». Автоголы не учитываются.

Любой другой

Вариант ставки «любой другой», «любой другой не из списка» и т.п. предполагает ставку на всех участников, за исключением тех, которые перечислены поименно в списке предлагаемых вариантов, независимо от того, предлагаются ли коэффициенты на этих участников или нет.

Ознакомиться с предлагаемыми исходами, доступными в линии можно на официальном сайте виртуального игорного заведения «Винлайн».

Расшифровка ставок на жёлтые и красные карточки представлена в Приложении № 2.

6. ПОРЯДОК И УСЛОВИЯ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ БОНУСОВ

6.1. Общий порядок и условия предоставления бонусов

6.1.1. Организатор азартных игр вправе предоставлять бонусы посетителям виртуального игорного заведения, зарегистрированным и прошедшим процедуру идентификации и аутентификации в соответствии с настоящими Правилами.

6.1.2. Предоставление (начисление) бонусов происходит по решению Организатора азартных игр, который в соответствии с настоящими Правилами и дополнительной информацией, отражённой на официальном сайте Организатора, определяет и устанавливает периодичность, сроки действия, суммы и условия начисления бонусов, порядок и сумму отыгрыша бонусов, основания аннулирования бонусов, величину и периодичность предоставления бонусов, иное. Сумма предоставленных (начисленных) бонусов отражается на бонусном счёте, отдельно от денежных средств, перечисленных участником азартной игры для пополнения баланса игрового счёта.

6.1.3. Бонусы, которые начисляются участнику азартной игры на его бонусный счёт, могут быть использованы им только для осуществления ставок. Вывод средств с бонусного счёта не допускается.

6.1.4. Организатором азартных игр может устанавливаться срок использования бонусов. По истечении установленного срока сумма неиспользованных (оставшихся на бонусном счёте) бонусов обнуляется.

6.1.5. Ставки за счёт начисленных бонусов принимаются Организатором азартных игр только при наличии у участника азартной игры положительного баланса игрового счёта.

6.1.6. Начисленные бонусы можно использовать для осуществления одной или нескольких ставок, имеющихся в Линии, с учетом условий, установленных для конкретного вида бонусов.

6.1.7. Организатор может устанавливать ограничения по использованию бонусов, в том числе по количеству и видам ставок, размеру коэффициентов, на которые будут приниматься полностью или частично ставки с бонусного счёта.

6.1.8. Участник азартной игры может одновременно иметь несколько видов бонусов, если это прямо предусмотрено настоящими Правилами. Если участник азартной игры не хочет получать бонусы, ему следует направить Организатору письменное заявление об этом. Отказ от бонуса возможен только до его использования.

6.1.9. Ставки, сделанные с использованием бонусов, не могут быть выкуплены.

6.1.10. Выигрыш по ставке, сделанной за счёт бонуса, начисляется участнику азартной игры на баланс игрового счёта, за вычетом суммы ставки (если коэффициент выше «1»), если иное не предусмотрено

условиями конкретного вида бонусов. Ставки, сделанные за счёт бонуса и рассчитанные с коэффициентом «1», возвращаются на бонусный счёт, если иное не предусмотрено настоящими Правилами для конкретного вида бонуса.

6.1.11. Вся необходимая информация о сроке действия (при ее наличии) и установленном Организатором азартных игр порядке предоставления и использования бонусов, размещается на официальном сайте организатора winline.by.

6.1.12. Организатор азартных игр вправе продлить, досрочно прекратить, а также изменить условия предоставления бонусов в соответствии с настоящими Правилами в любое время без предварительного уведомления и без объяснения причин. При этом, условия уже предоставленных бонусов (начисленных на бонусный счёт участника азартной игры) остаются неизменными.

6.1.13. В случае установления факта нарушения участником азартной игры настоящих Правил, условий получения бонусов в соответствии с настоящими Правилами или неиспользования бонусов и (или) игрового счёта в определенный Организатором период, ранее начисленные участнику азартной игры бонусы на бонусный счёт и не использованные им, будут обнулены (отменены) и (или) начислен бонус в меньшем размере.

6.1.14. По всем вопросам, касающимся бонусов, участники азартной игры могут обращаться по контактам, указанным в разделе «Служба поддержки» на официальном сайте Организатора азартных игр.

6.1.15. Вид бонуса, начисляемого впервые зарегистрированным участникам азартной игры, может быть только один из перечисленных в настоящих Правилах. Информация о действующем бонусе размещается на официальном сайте организатора winline.by.

6.2. Бонус «Фрибет за регистрацию»

6.2.1. Бонус «Фрибет за регистрацию» (далее – Фрибет за регистрацию) начисляется посетителям виртуального игорного заведения «Винлайн», которые впервые зарегистрировались на сайте winline.by. Фрибет за регистрацию предоставляется с учётом ограничения, предусмотренного пунктом 6.1.5.

6.2.2. Фрибет за регистрацию можно поставить только одной ставкой вида «Ординар» на события, в срок и с коэффициентом, установленными

Организатором. Ставки, сделанные за счёт Фрибета за регистрацию и рассчитанные по любым причинам с коэффициентом ниже или равному «1», на бонусный счёт не возвращаются и перерасчёту не подлежат.

6.2.3. Фрибет за регистрацию начисляется в пределах суммы, установленной Организатором азартной игры.

6.2.4. В период, установленный Организатором, при проигрыше ставки, совершенной за счёт Фрибета за регистрацию, Организатор начисляет дополнительный Фрибет за регистрацию (далее – Дополнительный Фрибет). К дополнительному Фрибету применяются все условия, как к Фрибету за регистрацию.

6.2.5. По решению Организатора в установленный период Фрибет за регистрацию (Дополнительный Фрибет) подлежит отыгрышу. Актуальная информация размещается на сайте.

6.2.6. Начисление выигрыша по ставке, сделанной за счёт бонуса «Фрибета за регистрацию», может производиться на основной счёт за вычетом суммы ставки или в период отыгрыша возвращаться на бонусный счёт.

6.3. Бонус «Фрибет за депозит»

6.3.1. Бонус «Фрибет за депозит» (далее – Фрибет за депозит) начисляется посетителям Виртуального игорного заведения «Винлайн», которые впервые зарегистрировались на сайте winline.by и пополнили баланс своего игрового счёта.

6.3.2. Сумма Фрибета за депозит зависит от суммы первого пополнения участником азартной игры своего баланса игрового счёта. Организатор азартной игры устанавливает максимальный номинал Бонуса за депозит, выше которого бонус не начисляется. Подробная информация размещается на сайте.

6.3.3. Фрибет за депозит можно поставить только одной ставкой вида «Ординар» на события, в срок и с коэффициентом, установленными Организатором. Ставки, сделанные за счёт Бонуса «Фрибета за депозит» и рассчитанные по любым причинам с коэффициентом ниже или равному «1», на бонусный счёт не возвращаются и перерасчёту не подлежат.

6.3.4. Начисление выигрыша по ставке, сделанной за счёт Бонуса «Фрибет за депозит», производится на игровой счёт за вычетом суммы ставки. Бонус «Фрибет за депозит» отыгрывается участником азартной игры с учётом

информации, отражённой Организатором на сайте. В период отыгрыша бонуса вывод средств с игрового счёта возможен в порядке, определенном п. 1.9.1-1.9.2 настоящих Правил.

6.3.5. При установлении Организатором признаков нарушения посетителем виртуального игорного заведения «Винлайн» настоящих правил, бонус «Фрибет за депозит» не будет начисляться или будет аннулирован.

6.4. Бонусы по программе «Бонус-клуб»

6.4.1. Участники азартной игры получают баллы, размер которых зависит от суммы сделанных ставок за календарный месяц с коэффициентом не ниже 1,3. Для ставок вида «экспресс» и «система» необходимо выбрать хотя бы одно событие с коэффициентом не ниже 1,3.

6.4.2. В зависимости от суммы совершённых ставок с основного игрового счёта, организатор азартных игр начисляет баллы. При этом при начислении баллов не имеет значение выиграл участник азартной игры или нет.

6.4.3. Количество баллов определяется автоматически в момент расчёта ставки. Начисленные баллы отражаются в личном кабинете участника азартной игры.

6.4.4. Участникам азартной игры может быть присвоен один из 7 уровней. Для достижения 1-го уровня участнику азартной игры необходимо получить 5 баллов, за которые на его бонусный счёт начисляется 5 рублей.

Для достижения 2-го уровня участнику азартной игры необходимо получить 25 баллов, за которые на его бонусный счёт начисляется 15 рублей.

Для достижения 3-го уровня участнику азартной игры необходимо получить 100 баллов, за которые на его бонусный счёт начисляется 50 рублей.

Для достижения 4-го уровня участнику азартной игры необходимо получить 500 баллов, за которые на его бонусный счёт начисляется 200 рублей.

Для достижения «SILVER»-уровня участнику азартной игры необходимо заработать 1 000 баллов, за которые на его бонусный счёт начисляется 500 рублей.

Для достижения «GOLD»-уровня участнику азартной игры необходимо заработать 2 500 баллов, за которые на его бонусный счёт начисляется 1 000 рублей.

Для достижения «PLATINUM»-уровня участнику азартной игры необходимо заработать 5000 баллов, за которые на его бонусный счёт начисляется 2 500 рублей.

6.4.5. Баллы накапливаются в течение календарного месяца. В зависимости от количества накопленных баллов, участнику азартной игры предоставляются бонусы, зачисляемые на его бонусный счёт.

6.4.6. Заработанные в течение календарного месяца баллы, обнуляются в начале следующего месяца. Начисление бонусов на бонусный счёт происходит первого числа месяца, следующего за предыдущим.

6.4.7. Для уровней «SILVER», «GOLD», «PLATINUM» баллы обмениваются на бонусы сразу после достижения каждого из указанных уровней.

6.4.8. Перечень ставок, за совершение которых начисляются баллы, определяется организатором азартных игр. К бонусу «Бонус-клуб» применяются все положения, изложенные в настоящем разделе Правил.

6.4.9. Организатор азартных игр вправе ограничить доступ участника азартной игры к бонусу «Бонус-клуб» при нарушении им настоящих Правил.

6.5. Бонус «Спецпредложение»

6.5.1. Бонус «Спецпредложение» начисляется в период его действия зарегистрированным и идентифицированным в ВИЗ «Винлайн» участникам азартной игры в течение 7 календарных дней после выполнения всех условий, установленных Организатором.

6.5.2. Условия начисления бонуса «Спецпредложение»:

- пополнить игровой счёт на определенную сумму и в установленный Организатором период;
- совершить ставку (ставки) на всю сумму пополнения в количестве, с коэффициентом, в сроки и на события, установленные Организатором.

Выкупленные и рассчитанные по любым причинам с коэффициентом «1» и ниже ставки не будут учитываться при расчете бонуса «Спецпредложение».

6.5.3. Величина бонуса «Спецпредложение» определяется Организатором. Бонус «Спецпредложение» начисляется после выполнения всех условий и

(или) введения промокода с учетом положений пунктов 6.1.5 и 6.5.1. Правил.

6.5.4. Воспользоваться начисленной суммой бонусов можно путём проставления только одной ставки вида «Ординар» на события и с величиной коэффициента, установленные Организатором. Сумма выигрыша от указанной ставки начисляется на основной игровой счёт за вычетом суммы ставки. Ставки, сделанные за счёт бонуса «Спецпредложение» и рассчитанные по любым причинам с коэффициентом ниже или равному «1», на бонусный счёт не возвращаются.

6.5.5. При невыполнении участником азартной игры условий предоставления бонуса «Спецпредложение» в соответствии с настоящими Правилами, данный бонус не будет начислен.

6.6. Бонус «Реактивация»

6.6.1. Бонус «Реактивация» может начисляться в период его действия зарегистрированным в ВИЗ «Винлайн» участникам азартной игры, выполнившим все условия, в соответствии с настоящими Правилами.

6.6.2. Условия начисления бонуса «Реактивация»:

- быть зарегистрированным в определенный Организатором период;
- не принимать участие в игре определенное количество дней;
- пополнить игровой счёт на сумму и в срок, установленные Организатором;
- совершить проигрышные / выигрышные ставки (ставку) в количестве, на сумму, на события, с величиной коэффициентов, установленных Организатором, в период действия бонуса.

6.6.3. Величина бонуса «Реактивация» определяется Организатором. Бонус можно проставить как одной, так и несколькими ставками. Сумма выигрыша от указанной ставки начисляется на основной игровой счёт за вычетом суммы ставки.

6.6.4. При невыполнении участником азартной игры условий предоставления бонуса «Реактивация» в соответствии с настоящими Правилами, Организатор не начисляет данный вид бонуса.

Приложение №1
ВИДЫ СТАВОК

Пример ставки «ординар»
Пример ставки «ординар» с её вариантом расчёта.
В линии представлен матч «Бенфика» – «Челси» со следующими
исходами и коэффициентами на них:

Участники		Коэффициенты		
Участник 1	Участник 2	1 победа «Бенфика»	X ничья	2 победа «Челси»
Бенфика	Челси	2,3	3	3,5

Коэффициент на победу «Челси» составляет 3,5. Если была сделана ставка
в размере 200 BYN на этот исход, и «Челси» выиграет, то выплата составит
 $200 \text{ BYN} \times 3,5 = 700 \text{ BYN}$.

Пример ставки «экспресс»
Пример ставки «экспресс» с её вариантом расчёта.
В линии представлены следующие матчи:

Участники		Коэффициенты		
Участник 1	Участник 2	1 <i>победа участника «1»</i>	X <i>ничья</i>	2 <i>победа участника «2»</i>
Спартак	Зенит	1,2	3,5	4,7
Боруссия	Ювентус	3,1	4,3	5,8
Бенфика	Челси	2,3	3	3,5

Сумма ставки 1 000 BYN на экспресс, состоящий из трёх исходов:
«победа **Спартак**» (коэффициент – 1,2),
«ничья в матче **Боруссия – Ювентус**» (коэффициент – 4,3),
«победа **Челси**» (коэффициент – 3,5).

Коэффициенты исходов, входящих в экспресс, перемножаются. Общий коэффициент экспресса составляет: $1,2 \times 4,3 \times 3,5 = 18,06$

В случае если правильно угаданы все три исхода, то выплата по данной ставке составит:

$1\,000\text{ BYN} \times 18,06 = 18\,060\text{ BYN}$.

Если один из вариантов не сыграл, то ставка «экспресс» проиграла.

Пример ставки «система»

Пример ставки «система» с вариантом её расчёта. В линии представлены следующие матчи:

Участники		Коэффициенты		
Участник 1	Участник 2	1 <i>победа участника «1»</i>	X <i>ничья</i>	2 <i>победа «участника «2»</i>
Спартак	Зенит	1,7	3,4	5,8
Боруссия	Ювентус	2,54	2,6	4,2
Бенфика	Челси	3,4	5,9	7,2
Динамо	ЦСКА	4,5	2,8	3,9

Допустим, выбраны следующие четыре исхода:

- (1) – «победа **Зенит**» (коэффициент – 5,8),
- (2) – «ничья в матче **Боруссия – Ювентус**» (коэффициент – 2,6),
- (3) – «победа **Челси**» (коэффициент – 7,2),
- (4) – «победа **ЦСКА**» (коэффициент – 3,9).

Общее количество исходов в ставке «система» – 4.

Из данного набора исходов можно сделать следующие ставки:

система «2 из 4» – это все различные экспрессы размерности 2 (состоящие из двух исходов), которые можно составить из выбранных 4-х исходов. Это будут следующие экспрессы:

(1) + (2)

(1) + (3)

(1) + (4)

(2) + (3)

(2) + (4)

(3) + (4)

В данном случае будут сделаны 6 двойных экспрессов. При этом общая сумма ставки на систему будет распределена равномерно – на каждый из экспрессов придётся по 1/6 общей ставки.

система «3 из 4» – это все различные экспрессы размерности 3 (состоящие из трех исходов), которые можно составить из выбранных 4-х исходов. Это будут следующие экспрессы:

(1) + (2) + (3)

(1) + (2) + (4)

(1) + (3) + (4)

(2) + (3) + (4)

В данном случае будут сделаны 4 экспресса, состоящих из трех событий. При этом общая сумма ставки на систему будет распределена равномерно – на каждый из экспрессов придется по 1/4 общей ставки.

Преимущество «системы» перед «экспрессом» заключается в том, что ставка «экспресс» проигрывает в случае даже единственного на всю ставку неверно спрогнозированного исхода, а в «системе» проиграют лишь те варианты, в которые войдет этот ошибочный исход.

Предположим, что в системе «2 из 4» на сумму 300 BYN не был угадан 3-й исход (например, Челси проиграла или сыграла вничью), в то время как все остальные исходы были угаданы. В этом случае все экспрессы, в составе которых есть 3-й исход, проиграют, однако остальные варианты системы выигрывают:

(1) + (2). Коэффициент экспресса: $5,8 \times 2,6 = 15,08$

~~(1) + (3).~~ **Проиграл.**

(1) + (4). Коэффициент экспресса: $5,8 \times 3,9 = 22,62$

~~(2) + (3).~~ **Проиграл.**

(2) + (4). Коэффициент экспресса: $2,6 \times 3,9 = 10,14$

(3) + (4). Проиграл.

Сумма ставки 300 BYN распределяется равномерно на все варианты системы (6 шт.). Итого, на каждый экспресс приходится по 300 BYN / 6 экспрессов = 50 BYN.

Выплата по ставке составит: 50 BYN x (15,08+22,62+10,14) = 2 392 BYN.

Приложение №2

РАСШИФРОВКА СТАВОК НА ЖЁЛТЫЕ И КРАСНЫЕ КАРТОЧКИ

Карточки – тотал	Больше	3,5	Общее количество карточек за основное время матча. Жёлтая карточка равна одной единице. Красная карточка равна двум единицам. Если две жёлтые карточки у одного игрока, он удаляется. В результате красная карточка, сумма карточек равна 3-м единицам.
	Меньше	4,5	
		5,5	
		6,5	
		7,5	
Карточки – тотал (1й тайм)	Больше	0,5	Общее количество карточек за первую половину матча. Жёлтая карточка равна одной единице. Красная карточка равна двум единицам. Если две жёлтые карточки у одного игрока, он удаляется. В результате красная карточка, сумма карточек равна 3-м единицам.
	Меньше	1,5	
		2,5	
		3,5	
		4,5	
Кол-во штрафных баллов	Больше	35	Больше / Меньше ставка на линию. Общее количество очков, набранных после основного времени. Жёлтая карточка = 10 очков. Красная карточка = 25 очков. Две жёлтые карточки (у одного игрока) в результате автоматически красная = 35 очков
	Меньше	45	
		55	
		65	

		75	
Кол-во штрафных баллов (1-й тайм)	Больше	5	Больше / Меньше ставка на линию. Общее количество очков, набранных после первой половины матча. Жёлтая карточка = 10 очков. Красная карточка = 25 очков. Две жёлтые карточки (у одного игрока) в результате автоматически красная = 35 очков
	Меньше	15	
		25	
		35	
		45	
Удаление		Да	Будет ли удален игрок в основное время?
		Нет	
Удаление (1-й тайм)		Да	Будет ли удален игрок в первой половине?
		Нет	
Карточки Хозяев		0-1	Общее количество карточек у команды Хозяев в основное время матча. Жёлтая карточка равна одной единице. Красная карточка равна двум единицам. Если две жёлтые карточки у одного игрока, он удаляется. В результате красная карточка, сумма карточек равна 3-м единицам.
		2	
		3	
		4+	
Карточки Гостей		0-1	Общее количество карточек у команды Гостей в основное время матча. Жёлтая карточка равна одной единице. Красная карточка равна двум единицам. Если две жёлтые карточки у одного игрока, он удаляется. В результате красная карточка, сумма карточек равна 3-м единицам.
		2	
		3	
		4+	
		0	Общее количество карточек у команды Хозяев в первой половине матча. Жёлтая
		1	

Карточки Хозяев (1-й тайм)		2	карточка равна одной единице. Красная карточка равна двум единицам. Если две жёлтые карточки у одного игрока, он удаляется. В результате красная карточка, сумма карточек равна 3-м единицам.
		3+	
Карточки Гостей (1-й тайм)		0	Общее количество карточек у команды Гостей в первой половине матча. Жёлтая карточка равна одной единице. Красная карточка равна двум единицам. Если две жёлтые карточки у одного игрока, он удаляется. В результате красная карточка, сумма карточек равна 3-м единицам.
		1	
		2	
		3+	
Первая Карточка		1	Какая команда получит первую карточку в основное время матча?
		2	
		ни кто	
Первая Карточка (1- й тайм)		1	Какая команда получит первую карточку в первой половине матча?
		2	
		никто	
1X2 Карточки		1	Какая команда получит большее кол-во карточек в основное время матча? 1X2 Жёлтая карточка равна одной единице. Красная карточка равна двум единицам. Если две жёлтые карточки у одного игрока, он удаляется. В результате красная карточка, сумма карточек равна 3-м единицам.
		X	
		2	
1X2 Карточки (1- й тайм)		1	Какая команда получит большее кол-во карточек в первой половине матча? 1X2(1т) Жёлтая карточка равна одной единице.
		X	

		2	Красная карточка равна двум единицам.
			Если две жёлтые карточки у одного игрока, он удаляется. В результате красная карточка, сумма карточек равна 3-м единицам.
Количество штрафных баллов		0-30	Общее количество очков, набранных после основного времени. Жёлтая карточка = 10 очков. Красная карточка = 25 очков. Две жёлтые карточки (у одного игрока) в результате автоматически красная = 35 очков
		31-45	
		46-60	
		61-75	
		76+	
Количество штрафных баллов (1-й тайм)		0-10	Общее количество очков, набранных после первой половины. Жёлтая карточка = 10 очков. Красная карточка = 25 очков. Две жёлтые карточки (у одного игрока) в результате автоматически красная = 35 очков
		11-25	
		26-40	
		41+	
Точное кол-во карточек	0-3	8	Точное кол-во карточек в основное время. Жёлтая карточка равна одной единице. Красная карточка равна двум единицам. Если две жёлтые карточки у одного игрока, он удаляется. В результате красная карточка, сумма карточек равна 3-м единицам.
	4	9	
	5	10	
	6	11	
	7	12+	
Точное кол-во карточек (1-й тайм)	0	4	Точное кол-во карточек в первой половине. Жёлтая карточка равна одной единице. Красная карточка равна двум единицам. Если две жёлтые карточки у одного игрока, он удаляется. В результате красная карточка, сумма карточек равна 3-м единицам.