


«СОГЛАСОВАНО»
Министерство по налогам
и сборам
Республики Беларусь



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор Общества
с ограниченной
ответственностью «АльМах»


«16» января 2026 г.
Н.И.Дударёнок

ПРАВИЛА
организации и (или) проведения
азартных игр (букмекерской онлайн-игры, игры в карты в лайв-
режиме, цилиндрической игры (рулетки) в лайв-режиме)
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 азартных игр (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. Хоккей с шайбой

1.8.2.3. Теннис

1.8.2.4. Баскетбол

1.8.2.5. Автоспорт и формула-1

1.8.2.6. Американский футбол

1.8.2.7. Бейсбол

1.8.2.8. Водное поло

1.8.2.9. Волейбол

1.8.2.10. Гандбол, пляжный гандбол, футзал, пляжный футбол, регби, хоккей с мячом, флорбол, дартс, бадминтон, крикет, настольный теннис, игра в боулз, кёрлинг, австралийский футбол, хоккей на траве,

пляжный волейбол, сквош, шахматы, песапалло, бильярд, пул, борьба, дзюдо, кулачные бои

1.8.2.11. Гольф

1.8.2.12. Снукер

1.8.2.13. Зимние виды спорта, Велоспорт, биатлон, бобслей, гимнастика, конькобежный спорт, легкая атлетика, летние виды спорта, лыжные гонки, плавание, прыжки в воду, прыжки с трамплина, сани, синхронное плавание, скелетон, сноуборд, спидвей, тяжелая атлетика, фигурное катание, шорт-трек.

1.8.2.14. Киберспорт

1.8.2.15. Бокс и ММА

1.8.2.16 Падел

1.8.2.17. Крикет

1.8.2.18 Баскетбол 3х3

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

1.8.13. Расчёт статистических показателей

1.8.14. Точное время фиксации события

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»

6.7. Бонус «Квесты»

6.8. Бонус «Reload»

6.9. Бонус «Кешбэк за депозит»

6.10. Бонус «Кешбэк за ставки»

6.11. Бонус «Кешбэк за ввод и вывод»

6.12. Бонус «Кешбэк за проигрыш»

6.13. Бонус «Прогноз»

6.14. Бонус «Ставки Winline»

6.15. Бонус «Задания»

6.16. Бонус «Каждую неделю»

6.17. Бонус «Рандом»

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 6 из 230

Приложение №1

Приложение №2

Приложение №3

Настоящие Правила организации и проведения азартных игр 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, утверждённые руководителем ООО «АльМах», вступают в силу в день опубликования на сайте winline.by. Правила опубликовываются на сайте winline.by на 3-й рабочий день после их согласования Министерством по налогам и сборам Республики Беларусь (далее – МНС).

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.

Цель игры в карты в лайв-режиме – посредством расклада карт определить выигрыш и его размер.

Цель цилиндрической игры (рулетки) в лайв-режиме – получить выигрыш, определяя комбинации чисел, символов и других знаков с помощью вращающегося устройства.

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.

Демонстрационная версия азартной игры - прототип азартной игры, позволяющий посетителю виртуального игорного заведения ознакомиться с азартной игрой, организуемой и (или) проводимой посредством виртуального игорного заведения, без предоставления возможности совершать ставки в азартной игре и (или) получать бонусы, выигрыши (возвращенные несыгравшие ставки);

Игра в карты в лайв-режиме - азартная игра, проводимая в лайв-режиме, в которой ее участники раскладом игральных карт определяют выигрыш и его размер.

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.

Лайв-режим - способ организации азартной игры, проводимой посредством виртуального игорного заведения с использованием игровых столов и (или) игровых автоматов, при котором участник и (или) участники азартных игр взаимодействуют между собой и (или) с организатором азартной игры путём использования технических решений виртуального игорного заведения.

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

Лимит – определённое Организатором значение максимальной суммы ставки (максимальной суммы ставки (и) или максимальной суммы выигрыша).

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 (переводе) 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-адреса устройств, с которых участники азартных игр принимали участие в азартной игре.

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

Цилиндрическая игра (рулетка) в лайв-режиме - азартная игра, проводимая в лайв-режиме, в которой ее участники, определяя комбинации чисел, символов и других знаков с помощью вращающегося устройства, выигрывают в зависимости от заранее установленной пропорции общей суммы сделанных ставок и выигрышей.

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 (переводе) 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 непринятными, 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.

При расчете выигрыша сумма округляется до сотых (2-х знаков) после запятой.

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 могут быть рассчитаны с коэффициентом 1.

Если название команды или её категория указаны неверно, Организатор оставляет за собой право рассчитать 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 у Организатора имеются подозрения, что конкретное спортивное событие, на которое совершена ставка носит неспортивный характер борьбы – ставка может быть рассчитана с коэффициентом 1. Данное подозрение может быть основано на размере, объёме или манере сделанных

ставок любым из способов (или же всеми способами), то Организатор вправе объявить ставки (или их часть) недействительными (в этих случаях выплата производится с коэффициентом «1»).

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 могут быть 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».

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.

Ставки «Live» (пари «Live»):

Рассчитываются сразу после завершения того исхода, на которое была сделана ставка (пример: тотал 0,5 бол, забит гол - расчёт _ Больше 0.5). Если матч прерван или отложен и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, ставки будут рассчитаны с коэффициентом 1 (кроме тех исходов, которые однозначно определены к моменту остановки игры) см. пункт 1.8.6. Перенос - правило "48 часов".

Ставки «Прематч» (пари «Прематч»):

Ставки, сделанные до начала события рассчитываются сразу после завершения того исхода, на которое была сделана ставка. В случае если на данное событие не принимались ставки «Live», расчёт пари будет произведён после завершения данного события. Если игра прекращается до официального времени ее окончания, все ставки, сделанные на линии Прематч, будут рассчитаны с коэффициентом «1».

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 о результате/исходе конкретного матча.

Решённые ставки

Все пари, которые уже определены (то есть, результат уже известен), являются действительными и будут рассчитываться соответственно, независимо от последующих изменений или прекращения события / соревнований в любое время, если иное не предусмотрено настоящими Правилами. Организатор признает только те результаты, которые были получены на спортивных площадках или в спортивных сооружениях. Результаты, ставшие следствием применения дисциплинарных мер спортивных или других судов, не учитываются.

1.8.2.1. Футбол

Ставки совершаются 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 аннулируются.

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-ого тайма и временем начала 2-го тайма.

Все пари на результат 2-ого тайма действительны на отрезок времени между началом 2-ого тайма и окончанием 2-ого тайма матча.

Начало/окончание тайма определяется по свистку судьи, которым начинается/заканчивается соответствующий тайм матча.

Желтые и красные карточки. Все карточки, показанные после свистка судьи об окончании основного времени игры, в расчет 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 расчета пари учитываются карточки, показанные игрокам, находящимся на поле. Карточки, показанные запасным, замененным игрокам, а также тренерам и персоналу – не учитываются.

Желтые и красные карточки в дополнительное время: карточки, показанные в период между окончанием основного времени и началом дополнительного времени, не учитываются.

Желтая карточка равна одной карточке. Красная карточка равна двум карточкам. Если две желтые карточки у одного игрока, в результате красная карточка - игрок удаляется. Сумма карточек равна трем карточкам.

Решения судьи. Все решения, принятые судьей или помощниками судьи, должны быть исполнены, чтобы они считались при расчете пари.

Пример 1: Судья изменяет свое решение после консультаций с одним из помощников. При расчете пари учитывается то решение, которое было в конечном счете исполнено.

Пример 2: Мяч выбит игроком за линию ворот, а судья заканчивает тайм / матч до подачи углового удара. В этом случае при расчете 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.

Интервалы:

- 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.
- Аут. Засчитывается, если мяч был вброшен из аута. Время аута - считается момент выполнения вброса 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 ушел 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).

- Видеопросмотр (обращение к системе VAR). Засчитывается, в любом случае:
 - если главный судья лично воспользовался видеопросмотром спорной игровой ситуации на мониторе системы VAR;
 - если главный судья показал жест видеопросмотра (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. Хоккей с шайбой

Все ставки принимаются на Основное время, если не указано иное (за исключением ставок на период, овертайм, и послематчевые буллиты).

Все ставки на «Исход 1 2» рассчитываются по финальному результату, включая дополнительное время и серии буллитов, если иное не оговорено.

Победитель 1-го, 2-го или 3-го периода. Учитываются только шайбы, забитые в указанный период. Если иное не оговорено, то для определения результата 3-го периода шайбы в дополнительное время не учитываются.

В пари с учетом овертайма и серии буллитов серия буллитов рассчитывается как 1 (одно) очко.

Пари на удаления. Ставки на количество удалений на 2 минуты заключается на основное время. Количество 2-х минутных удалений определяется по данным официального протокола.

Заключаются пари на количество 2-х минутных удалений. Штраф «2+2» учитывается как два удаления.

2-х минутное удаление принимается для расчета в тот период, в котором оно было заработано.

Долгосрочные ставки. Ставки «Победитель конференции» рассчитываются с учетом плей-офф, если не указано иное.

1.8.2.3. Теннис

В случае если теннисный матч прерван из-за отказа, травмы одного из игроков или неявки на матч одного из участников, ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме исходов, которые фактически состоялись к моменту остановки игры. Все пари на форы по геймам на матч будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Пари на форы по сетам на матч рассчитываются после окончания сета, если точно определён исход при любом развитии хода матча при данном счёте. Тотал сетов в матче подразумевает количество полных сыгранных сетов. 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. Форa и тотал на теннисный матч указывается в геймах, если не указано иное.

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 ставке будет равен «1»; если состав не указан – ставки остаются в силе.

Если в матче играется супер тай-брейк, то он будет учитываться как 3 сет, а форa и тотал считаются за одно очко. Исключение: Россия – Лига Про. Третий сет играют в формате супер тай-брейк. Очки в форe и тотале считаются согласно тому, сколько очков будет в этом сете.

В теннисных турнирах может быть изменён формат матча по ходу турнира: как в парном, так и в одиночном разрядке третий сет может быть сыгран как супер тай-брейк.

Ставки предложены в соответствии с регламентом турнира.

В случае изменения формата матча (количества сетов), ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме исходов, которые однозначно определены к моменту остановки игры.

Данные о покрытии кортов являются информативными: при замене покрытия все ставки на матч сохраняют силу.

1.8.2.4. Баскетбол

Игровое время. Если не указано иное, то ставки принимаются на результат, включая дополнительные четверти (овертаймы). Это же условие распространяется и на ставки на вторую половину. Если иное не оговорено,

то для определения результата в 4-й четверти очки в дополнительное время не учитываются.

Если на основании официального результата матча зафиксирован исход ничья (X), то все ставки остаются в силе, кроме ставок на победителя матча (исход 12), данные ставки рассчитывается с коэффициентом «1».

Бросок с игры – бросок, который выполняется игроком во время игры и приносит 2 или 3 очка, если мяч попадает в корзину.

Долгосрочные пари. Ставки «Победитель конференции» рассчитываются с учетом плей-офф.

1.8.2.5. Автоспорт и Формула 1

Победители по всем ставкам на квалификацию определяются по результатам официального протокола квалификации.

Ставки Один-на-один.

Квалификация. Если хотя бы один из двух гонщиков либо не начинает свою сессию, либо не заканчивает свою индивидуальную сессию за официально отведенное время на круги, то все ставки аннулируются.

Гонка. Если хотя бы один из двух гонщиков не выходит на старт, все ставки аннулируются. Если один или оба гонщика не попадают в итоговый протокол гонки, то победителем является гонщик, который завершил большее число кругов. Если оба гонщика не попали в итоговый протокол гонки и имеют одинаковое число завершенных кругов, то все ставки аннулируются.

Попадет ли гонщик X в финальную классификацию гонки?

Пари рассчитываются в соответствии с официальными результатами.

Ставки «Победитель», «Войдет в тройку» (долгосрочные пари).

Если гонка состоялась, а пилот (команда) не принимал участия в гонке по любым причинам, ставки на него считаются проигранными (см. п.1.8.5. настоящих Правил).

1.8.2.6. Американский футбол

В случае если матч прерван или отложен, все ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1». Исключение. Ставки остаются в силе, если матч продолжится в ту же игровую неделю НФЛ (по местному времени с Четверга – по Среду).

Игровое время.

Если не указано иное, то ставки заключаются на результат, включая дополнительные четверти (овертаймы). Это же условие распространяется и на ставки на вторую половину. Если иное не оговорено, то для определения результата в 4-й четверти очки в дополнительное время не учитываются. Если на основании официального результата матча зафиксирован исход ничья (X), то все ставки остаются в силе, кроме ставок на победителя матча (исход 12), данная ставка рассчитывается с коэффициентом «1».

Долгосрочные ставки. Ставки «Победитель конференции» рассчитываются с учетом плей-офф.

1.8.2.7. Бейсбол

Игровое время. Все ставки рассчитываются согласно финальным результатам, включая дополнительные иннинги, если иное не указано.

В случае, если ставки на ничью не предлагались, а по регламенту турнира возможен ничейный исход расчет ставки на победу одной из команд производится с коэффициентом «1».

Ставки на первую половину принимаются из расчета 4,5 иннинга (первые 4 иннинга и верх 5-го иннинга).

Исходы «после 5 иннингов» подразумевают полностью сыгранный 5-й иннинг.

Ставки LIVE: Все ставки будут рассчитаны соответственно итоговому результату после 9 иннинга (8,5 иннинга, если хозяева ведут в счете на тот момент).

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».

Если матч был прерван, все ставки на победу в матче считаются действительными, при этом победитель матча определяется в соответствии с судьейским решением. Все ставки, фактически завершившиеся к моменту прерывания матча, считаются действительными. Все ставки на фору в прерванном матче, аннулируются и подлежат расчету с коэффициентом «1».

Долгосрочные ставки. Ставки «Победитель конференции» рассчитываются с учетом плей-офф.

1.8.2.8. Водное поло

Ставки принимаются на Основное время (без дополнительных таймов, пенальти и т.д.). если не указано иное.

Все ставки на «Исход 1 2» рассчитываются согласно финальным результатам, включая овертайм и послематчевые штрафные, если не указано иное.

Победитель 1-го, 2-го, 3-го, или 4-го периода. Учитываются только голы, забитые в указанный период. Если иное не оговорено, то для определения результата 4-го периода голы в дополнительное время не учитываются.

1.8.2.9. Волейбол

Ставки на Точный счет. Совершаются ставки на точный счет матча по сетам.

Победитель сета. Совершаются ставки на победителя определенного сета. Соответствующий сет должен завершиться, чтобы ставки были действительными.

«Золотой Сет» не учитывается при расчете ставки.

Только для Пляжного волейбола – в случае снятия одного из участников, все нерассчитанные ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1».

1.8.2.10. Гандбол, пляжный гандбол, футзал, пляжный футбол, регби, хоккей с мячом, флорбол, дартс, бадминтон, крикет, настольный теннис, игра в боулз, кёрлинг, австралийский футбол, хоккей на траве, пляжный волейбол, сквош, шахматы, песапалло

- **Гандбол, пляжный гандбол, футзал, пляжный футбол, регби, хоккей с мячом, флорбол, хоккей на траве, австралийский футбол**

Все ставки принимаются на основное время, если не указано иное.

- **Дартс, бадминтон, крикет, настольный теннис, игра в боулз, кёрлинг, пляжный волейбол, сквош, шахматы, песапалло, бильярд, пул, борьба, дзюдо, кулачные бои**

Матчи проводятся исходя из фиксированного количества сетов, фреймов и т.п.

В индивидуальных видах спорта: в случае снятия одного из участников, все нерасчитанные ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Дартс. Булл (центр мишени) считается как красный цвет.

Настольный теннис. Правила расчета для турниров **Setka Cup**:

Если матч был прерван или же одна из команд по любой причине отказалась продолжать игру или она была дисквалифицирована, то:

если полностью сыгран хотя бы один сет:

все ставки на победу в матче считаются действительными, при этом победитель матча определяется в соответствии с судейским решением;

все ставки, фактически завершившиеся к моменту прерывания матча, считаются действительными;

все ставки на матч на фору по геймам и сетам аннулируются и подлежат возврату независимо от счета.

если полностью не сыгран первый сет:

все ставки на исходы, результаты которых определены к моменту прерывания матча, рассчитываются по этим результатам, а ставки на исходы, результаты которых не определены, рассчитываются с коэффициентом «1».

1.8.2.11. Гольф

Ставка на победителя.

Если игрок не делает первый удар, то он не считается участником. Ставки на игроков, которые не считаются участниками, аннулируются. 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 заключены ставки, игра не продолжается, или если ход игры в дальнейшем не влияет на официальный результат, то все ставки аннулируются. Эти правила применяются для всех предлагаемых ставок на гольф.

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

Ставка принимается на игрока, который по результатам турнира займет более высокое место. В ставке 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 займет 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 аннулируются. Если один из игроков сделал первый удар, но не смог преодолеть площадку, то все ставки на этого игрока считаются проигравшими.

1.8.2.12. Снукер

Если матч начался, но не закончился по какой-нибудь причине, то все ставки на результат матча аннулируются.

При учете ставки считаются только шары, забитые в лузы по правилам. Это значит, что если шар забит с фолом, то он не учитывается. Соответственно будут рассчитываться и все ставки.

Ставки на партии (фреймы) (Точный счет).

Указанные ставки заключаются на прогноз точного финального счета по партиям (фреймам).

Победитель партии (фрейма).

Указанные ставки заключаются 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 произошел re-rack остаются в силе. События, которые произойдут после re-rack, не повлияют на расчет этих ставок.

Не рассчитанные ставки: ставки, которые еще не были рассчитаны до того, как произошел 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 расчет этих ставок.

Все ставки на финальный результат фрейма (например, тоталы, пари чет/нечет) 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.

1.8.2.13. Зимние виды спорта, велоспорт, биатлон, бобслей, гимнастика, конькобежный спорт, легкая атлетика, летние виды спорта, лыжные гонки, плавание, прыжки в воду, прыжки с трамплина, сани, синхронное плавание, скелетон, сноуборд, спидвей, тяжелая атлетика, фигурное катание, шорт-трек.

Ставки «Кто выше (сравнение)».

В этих ставках необходимо назвать спортсмена (команду), который займет более высокое место в итоговом протоколе. Если оба спортсмена заняли одинаковое место, коэффициент выигрыша по ставке принимается равным «1». Если спортсмены выбыли на разных стадиях соревнования, то при расчёте ставки приоритет отдаётся стадии, до которой дошёл спортсмен.

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

Если спортсмен (команда) не принимал участия ни в одной стадии соревнования, коэффициент выигрыша по ставке принимается равным «1». Если спортсмен (команда) принял участие в соревновании (стартовал), но не финишировал, ставки на него считаются проигранными.

Ставки «Победитель», «Войдет в тройку» (долгосрочные пари).

Победителем считается спортсмен (команда), который занял в итоговом протоколе первое место. Если победителем соревнования объявлен более чем один участник или команда, коэффициенты по ставкам на этих участников делятся на количество победителей. Например, если два участника объявлены победителями, то коэффициенты по ставкам на них делятся на два (см. п.1.8.7. настоящих Правил).

Если соревнование состоялось, а спортсмен (команда) не принимал участия в соревновании по любым причинам, пари на него считаются проигранными (см. п.1.8.5. настоящих Правил).

Ставки «Лучший представитель, какой страны выше».

В предлагаемых ставках необходимо назвать страну, лучший представитель которой будет выше в итоговом протоколе гонки.

1.8.2.14. 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.

- 1) Все ставки рассчитываются согласно финальным результатам, включая дополнительные раунды, если иное не указано.
- 2) При некорректных коэффициентах и/или счёте Организатор оставляет за собой право рассчитать ставку с коэффициентом 1.
- 3) В случае невыхода команды или отказа команды от продолжения игры, если матч или карта не доиграны, если матч или карта переигрываются из-за разрыва соединения, или технических проблем, не связанных с игроками

– ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме исходов, которые однозначно определены к моменту остановки игры.

4) Если количество карт меняется или отличается от предлагаемых для ставок Организатор оставляет за собой право рассчитать ставку с коэффициентом 1.

5) Самоубийство, а также убийство игроком члена своей команды не идут в зачет раунда, учитываются только убийства врагов.

6) Ставки «Быстрые». Если карта заканчивается, а период времени не завершён до конца, то все ставки на этот период рассчитываются с коэффициентом 1, вне зависимости от исхода карты.

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

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

- - 1-ый «АЕГИС» на карте – ставка будет рассчитана согласно той команде, которая 1ой поднимет «АЕГИС», а не убьет «РОШАНа».
- 1-ая «БАШНЯ» на карте – ставка будет рассчитана с учетом любого способа разрушения башни (Уничтожение Оппонентом, «КРИПом» или «Добиванием»).

- 1-ый «БАРАК» на карте – ставка будет рассчитана с учетом любого способа разрушения барака (Уничтожение Оппонентом «КРИПом» или «Добиванием»). Все убийства в игре засчитываются вплоть до конца карты (падения Древнего).

- 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 решение 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 АО 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.

1.8.2.15. Бокс и ММА

Ставки на бокс

Ставки на тотал раундов: - учитываются раунды с момента начала которых прошло не меньше половины времени раунда.

Пример: Тотал раундов 2,5 больше выигрывает, когда завершится первая половина раунда №3 (1 мин 30 сек).

Ставки на ММА

Ставки на тотал раундов на турнирах под эгидой UFC, KSW, PFL: - учитываются раунды с момента начала которых прошло не меньше половины времени раунда (время раунда зависит от регламента турнира).
Пример: Тотал раундов 2,5 больше выигрывает, когда завершится первая половина раунда №3 (1 мин 30 сек или 2 мин 30 сек, в зависимости от регламента турнира).

На всех остальных турнирах (EFC, ACA и другие) учитывается количество только полностью завершившихся раундов.

Пример: Тотал раундов 2,5 больше выигрывает, когда полностью завершится раунд №3.

1.8.2.16. Падел

В случае если матч падела прерван из-за отказа, травмы одного из игроков или неявки на матч одного из участников, ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме исходов, которые фактически состоялись к моменту остановки игры. Все ставки на форы по геймам на матч будут рассчитаны с коэффициентом «1».

Ставки на форы по сетам на матч рассчитываются после окончания сета, если точно определён исход при любом развитии хода матча при данном счёте.

Тотал сетов матча падела подразумевает количество полных сыгранных сетов. Ставки для Фора и тотал на матч падела указывается в геймах, если не указано иное. 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 пари будет равен «1»; если состав не указан – ставки остаются в силе.

Если в матче играется супер тай-брейк, то он будет учитываться как 3 сет, а фора и тотал считаются за одно очко. Исключение: Россия – Лига Про. Третий сет играют в формате супер тай-брейк. Очки в форе и тотале считаются согласно тому, сколько очков будет в этом сете.

В турнирах падела может быть изменен формат матча по ходу турнира: как в парном, так и в одиночном разрядке третий сет может быть сыгран как супер тай-брейк.

Ставки предложены в соответствии с регламентом турнира.

В случае изменения формата матча (количества сетов), ставки будут рассчитаны с коэффициентом «1», кроме исходов, которые однозначно определены к моменту остановки игры.

Если матч падела прерван, не завершён в тот же день или отложен, ставки на него остаются в силе до окончания турнира, в рамках которого этот матч проводился. Исключение: Россия - Лига Про. Расчет пари по правилу "48 часов".

1.8.2.17. Крикет

Фора и тотал указываются в ранах, если не указано иное. Ставки на мяч в крикете принимаются на основные (легальные) и дополнительные назначенные подачи. В каждом овере может быть только 6 мячей. Подачей в крикете называется каждая попытка доставки мяча. Подач в рамках одного овера может быть более шести. К примеру, если результат первой подачи - уайд-бол (широкий мяч), а результат второй подачи - четырехочковый, тогда получается, что результат первой подачи - 1 ран, результат первого мяча - 5 ранов (1 ран за широкий мяч и 4 рана за пересечение границы поля).

1.8.2.18. Баскетбол 3x3

- 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.

1.8.3. Перенос Матча

Ставка ПРЕМАТЧ: Если матч перенесён по любой причине и новая дата начала матча в течение 48 часов от запланированной даты, то все ставки на него остаются в силе. Если подтверждается, что матч не начнётся в течение 48 часов после назначенного времени начала, то все ставки аннулируются. Если матч прерван и не продолжается в течение 48 часов после запланированного времени, пари будут аннулированы (кроме тех исходов, которые однозначно определены к моменту остановки игры) см. пункт 1.8.6 Перенос - правило "48 часов". В остальных случаях расчёт будет произведён с коэффициентом «1».

Ставки LIVE: рассчитываются сразу после завершения того исхода, на которое была сделана ставка (пример: тотал 0,5 бол, забит гол - расчёт _ Больше 0.5). Если матч прерван 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 (-ятся).

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 и Падел, см. п. 1.8.2.3. и 1.8.2.16 настоящих 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 оставляет за собой право аннулировать 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 ошибки при печатании, передаче и/или иные ошибки, в том числе за технические сбои на сайте и/или в мобильном приложении (включая, но не ограничиваясь: за ошибки в Линии), при приёме ставок и 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, в случае аннулирования результатов ставок, расчётов пари с коэффициентом «1», вправе не представлять доказательства ошибок и/или иным образом не обосновывать наличие ошибок. 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 введённых 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.

1.8.13. Расчёт статистических показателей

Все ставки на статистические показатели рассчитываются на основании информации, получаемой от поставщика спортивных данных и/или на основании видеозаписи спортивного события. Организатор вправе самостоятельно определять источник информации при расчёте ставки на статистические показатели События. В случае спорного результата события (неоднозначного вывода о статистическом показателе события) Организатор оставляет за собой право рассчитать пари с коэффициентом 1. В случае несогласия с расчётом ставки, участник азартной игры вправе обратиться с претензией в письменном виде с приложением доказательств об исходе спорного События, перечисленных в настоящем пункте Правил.

1.8.14. Точное время фиксации события

Гол – время по таймеру засчитанного взятия ворот (пересечения мячом линии ворот). аут – время по таймеру в момент фактического выполнения вброса из аута.

Фол – время по таймеру в момент фактической фиксации нарушения правил (свистка арбитра).

Удар от ворот – время по таймеру в момент фактического выполнения удара от ворот. угловой – время по таймеру в момент фактического выполнения удара с угловой отметки.

Карточка – время по таймеру в момент фактического предъявления нарушителю жёлтой или красной карточки главным арбитром.

Офсайд – время по таймеру в момент фактического выполнения свободного удара после фиксации офсайда.

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 кошелек 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 (переводе) 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 кошелек, 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 (возвращённые 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 азартных игр 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 каждую секунду 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.
- «X2» – 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.

Полный список исходов, доступных в линии, а также расшифровка ставок на желтые и красные карточки представлены 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, имеющих 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 и пополнили игровой счет на сумму, установленную Организатором. 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 условий, установленных Организатором.

6.5.2. Для начисления бонуса «Спецпредложение» требуется выполнить одно и (или) одновременно несколько условий:

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

Дополнительно для начисления бонуса «Спецпредложение», Организатор вправе установить определённый размер ставки, а также последовательность выполнения таких условий.

В зависимости от условий предоставления бонуса «Спецпредложение», выкупленные и рассчитанные по любым причинам с коэффициентом «1» и ниже ставки могут не учитываться при расчете.

Условия предоставления бонуса, необходимые действия и их последовательность Организатор публикует на своем сайте в период предоставления данного вида бонуса.

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 определённое 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.

6.7. Бонус «Квесты»

6.7.1 Бонус «Квесты» начисляется действующим и (или) новым зарегистрированным и идентифицированным участникам азартной игры, совершившим в заранее установленной последовательности определенные действия в ВИЗ «Винлайн», а именно:

- ставка определенного вида (ординар, экспресс, система) и (или) количества;

- ставка на определенные события;
- пополнение баланса игрового счёта на определенную сумму;
- ставка типа исход, тотал и (или) фора и иные;
- определённого количества ставок за определенный период времени;
- ставка с определенным коэффициентом;
- ставка с определенной суммой;
- ставка на события типа Прематч, Live.

Условия предоставления бонуса, указанные в п.6.7.1, необходимые действия и их последовательность Организатор публикует на своем сайте в период предоставления данного вида бонуса.

6.7.2. Организатор самостоятельно определяет порядок и количество необходимых действий, указанных в п.6.7.1. настоящих Правил и доводит их до сведения участников азартной игры, путем размещения на сайте.

6.7.3. После выполнения определенных Организатором действий, участнику азартной игры будет начислен установленный Организатором бонус. Начисление бонуса происходит с учетом положений, указанных в п. 6.1 «Общий порядок и условия предоставления бонусов» настоящих Правил.

6.7.4. Срок действия бонуса и условия его использования определяются Организатором и указываются на сайте.

6.7.5. Бонус «Квесты» может быть начислен при выполнении как всех условий, так и при частичном выполнении условий, определенных Организатором в соответствии с п.6.7.1.

6.8. Бонус «Reload»

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

6.8.2. Для начисления бонуса «Reload» требуется выполнить одно и (или) одновременно несколько условий:

- пополнить баланс игрового счёта на определенную сумму и определённое количество раз в установленный Организатором период (при его наличии);
- совершить ставку (ставки) в количестве, размере, с коэффициентом, видом ставки, в сроки, установленные Организатором.

Условия предоставления бонуса и его использования Организатор публикует на своем сайте в период действия бонуса.

6.8.3. Ставки, сделанные за счёт бонуса «Reload» и рассчитанные по любым причинам с коэффициентом ниже или равному «1», на счёт не возвращаются и перерасчёту не подлежат.

В случае проигрыша и (или) перерасчета бонуса, может быть предоставлен дополнительный бонус «Reload» в размере, определенном Организатором. К дополнительному бонусу «Reload» применяются все условия, как к бонусу «Reload».

6.8.4. После выполнения определенных Организатором условий, участнику азартной игры будет начислен установленный Организатором бонус. Начисление бонуса происходит с учетом положений, указанных в п. 6.1 «Общий порядок и условия предоставления бонусов» настоящих Правил.

6.9. Бонус «Кешбэк за депозит»

6.9.1 Бонус «Кешбэк за депозит» может начисляться в период его действия зарегистрированным и идентифицированным участникам азартной игры ВИЗ «Винлайн», выполнившим все условия, в соответствии с настоящими Правилами.

6.9.2 Для начисления бонуса «Кешбэк за депозит» требуется выполнить одно и (или) одновременно несколько условий:

- пополнить баланс игрового счёта на определенную сумму и определённое количество раз в установленный Организатором период (при его наличии);
- совершить ставку (ставки) в количестве, размере, с коэффициентом, видом ставки, в сроки, на события, установленные Организатором.

Условия предоставления бонуса и его использования Организатор публикует на своем сайте в период действия бонуса.

6.9.3 Размер бонуса «Кешбэк за депозит» равен определенному Организатором проценту от пополнений (или иной величине) и не будет превышать определенную Организатором минимального и максимального размера бонуса.

6.9.4 После выполнения определенных Организатором условий, участнику азартной игры будет начислен установленный Организатором бонус. Начисление бонуса происходит с учетом положений, указанных в п. 6.1 «Общий порядок и условия предоставления бонусов» настоящих Правил.

6.10 Бонус «Кешбэк за ставки»

6.10.1. Бонус «Кешбэк за ставки» может начисляться в период его действия зарегистрированным и идентифицированным участникам азартной игры ВИЗ «Винлайн», выполнившим все условия, в соответствии с настоящими Правилами.

6.10.2. Для начисления бонуса «Кешбэк за ставки» требуется выполнить одно и (или) одновременно несколько условий:

- пополнить баланс игрового счёта на определенную сумму и определённое количество раз в установленный Организатором период (при его наличии);
- совершить ставку (ставки) в количестве, размере, с коэффициентом, видом ставки, в сроки, на события, установленные Организатором.

Условия предоставления бонуса и его использования Организатор публикует на своем сайте в период действия бонуса.

6.10.3. Размер бонуса «Кешбэк за ставки» равен определенному Организатором проценту от совершенных ставок (или иной величине) и не должен превышать определенному Организатором минимального и максимального размера бонуса.

6.10.4. После выполнения определенных Организатором условий, участнику азартной игры будет начислен установленный Организатором бонус. Начисление бонуса происходит с учетом положений, указанных в п. 6.1 «Общий порядок и условия предоставления бонусов» настоящих Правил.

6.11 Бонус «Кешбэк за ввод и вывод»

6.11.1. Бонус «Кешбэк за ввод и вывод» может начисляться в период его действия зарегистрированным и идентифицированным участникам азартной игры ВИЗ «Винлайн», выполнившим все условия, в соответствии с настоящими Правилами.

6.11.2. Для начисления бонуса «Кешбэк за ввод и вывод» требуется выполнить одно и (или) одновременно несколько условий:

- пополнить баланс игрового счёта на определенную сумму и определённое количество раз в установленный Организатором период (при его наличии);
- вывести средства с игрового счета на определенную сумму и определённое количество раз в установленный Организатором период (при его наличии).

Условия предоставления бонуса и его использования Организатор публикует на своем сайте в период действия бонуса.

6.11.3. Размер бонуса «Кешбэк за ввод и вывод» равен определенному Организатором проценту от разницы пополнения и вывода средств с игрового счета и не должен превышать определенному Организатором минимального и максимального размера бонуса.

6.11.4. После выполнения определенных Организатором условий, участнику азартной игры будет начислен установленный Организатором бонус. Начисление бонуса происходит с учетом положений, указанных в п. 6.1 «Общий порядок и условия предоставления бонусов» настоящих Правил.

6.12. Бонус «Кешбэк за проигрыш»

6.12.1. Бонус «Кешбэк за проигрыш» может начисляться в период его действия зарегистрированным и идентифицированным участникам азартной игры ВИЗ «Винлайн», выполнившим все условия, в соответствии с настоящими Правилами.

6.12.2. Для начисления бонуса «Кешбэк за проигрыш» необходимо выполнить одно и (или) одновременно несколько условий:

- пополнить баланс игрового счёта на определенную сумму и определённое количество раз в установленный Организатором период (при его наличии);
- совершить ставку (ставки) в количестве, размере, с коэффициентом, видом ставки, в сроки, на события, установленные Организатором.

Условия предоставления бонуса и его использования Организатор публикует на своем сайте в период действия бонуса.

6.12.3. Размер бонуса «Кешбэк за проигрыш» равен определенному Организатором проценту от проигрышных ставок (или иной величине) и не должен превышать определенному Организатором минимального и максимального размера бонуса.

6.12.4. После выполнения определенных Организатором условий, участнику азартной игры будет начислен установленный Организатором бонус. Начисление бонуса происходит с учетом положений, указанных в п. 6.1 «Общий порядок и условия предоставления бонусов» настоящих Правил.

6.13. Бонус «Прогноз»

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

6.13.2. Для начисления бонуса «Прогноз» требуется выполнить одно и (или) одновременно несколько условий:

- совершить ставку (ставки) определенного типа, вида (ординар, экспресс, система) и (или) количества, с определенной суммой и коэффициентом на установленные события;

- пополнить баланс игрового счёта на определенную сумму и определённое количество раз в установленный Организатором период.

Организатором могут устанавливаться дополнительные условия для получения бонуса, такие как:

- сделать прогноз (без совершения ставки) на события, установленные Организатором в определенный период;

- ответить на вопросы из спортивной тематики, определенные Организатором.

6.13.3. Величина бонуса «Прогноз» определяется Организатором. Условия предоставления бонуса и его использования Организатор публикует на своем сайте в период действия бонуса.

6.13.4. После выполнения определенных Организатором условий, участнику азартной игры будет начислен установленный Организатором бонус. Начисление бонуса происходит с учетом положений, указанных в п. 6.1 «Общий порядок и условия предоставления бонусов» настоящих Правил.

6.14. Бонус «Ставки Winline»

6.14.1 Бонус «Ставки Winline» может начисляться в период его действия зарегистрированным и идентифицированным участникам азартной игры ВИЗ «Винлайн», выполнившим все условия, в соответствии с настоящими Правилами.

6.14.2. Для начисления бонуса «Ставки Winline» требуется выполнить следующие условия:

- совершить ставку (ставки) в количестве, размере, с коэффициентом, видом ставки, в сроки, на события, установленные Организатором;

Организатором могут устанавливаться дополнительные условия для получения бонуса, такие как:

- сделать прогноз (без совершения ставки) на события, установленные Организатором в определенный период;
- ответить на вопросы из спортивной тематики, определенные Организатором
- совершить определенное количество авторизаций на сайте ВИЗ «Винлайн» или мобильном приложении;
- не иметь на игровом счету денежных средств и (или) не совершать ставок в течение определенного Организатором периода времени;
- выразить согласие на участие в бонусном предложении, указанным Организатором способом, в определенном месте на сайте в обозначенный Организатором период времени;

6.14.3. Величина бонуса «Ставки Winline» определяется Организатором. Условия предоставления бонуса и его использования Организатор публикует на своем сайте в период действия бонуса.

6.14.4. После выполнения определенных Организатором условий, участнику азартной игры будет начислен установленный Организатором бонус. Начисление бонуса происходит с учетом положений, указанных в п. 6.1 «Общий порядок и условия предоставления бонусов» настоящих Правил.

6.15. Бонус «Задания»

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

6.15.2. Для начисления бонуса «Задания» требуется выполнить одно и (или) одновременно несколько условий:

- совершить ставку (ставки) определенного типа, вида (ординар, экспресс, система) и (или) количества, с определённой суммой и коэффициентом на установленные события;
- пополнить баланс игрового счёта на определённую сумму и определённое количество раз в установленный Организатором период.

Организатором могут устанавливаться дополнительные условия для получения бонуса, такие как:

- сделать прогноз (без совершения ставки) на события, установленные Организатором в определённый период;
- ответить на вопросы из спортивной тематики, определённые Организатором
- совершить определённое количество авторизация на сайте ВИЗ «Винлайн» или мобильном приложении;
- не иметь на игровом счету денежных средств и (или) не совершать ставок в течение определенного Организатором периода времени;
- выразить согласие на участие в бонусном предложении, указанным Организатором способом, в определенном месте на сайте в обозначенный Организатором период времени;

6.15.3. Организатор самостоятельно определяет порядок и количество необходимых действий, указанных в п.6.15.2 настоящих Правил и доводит их до сведения участников азартной игры, путем размещения на сайте.

6.15.4. По результатам совершенных действий, участник азартной игры получает определённое количество баллов, которые доступны для обмена на различные бонусы.

Величина и виды бонусов определяются Организатором. Условия предоставления бонуса и его использования Организатор публикует на своем сайте в период действия бонуса.

6.15.5. После выполнения определённых Организатором условий, участнику азартной игры будет начислен установленный Организатором бонус. Начисление бонуса происходит с учётом положений, указанных в п. 6.1 «Общий порядок и условия предоставления бонусов» настоящих Правил.

6.16. Бонус «Каждую неделю»

6.16.1. Бонус «Каждую неделю» может начисляться в период его действия зарегистрированным и идентифицированным участникам азартной игры ВИЗ «Винлайн», выполнившим все условия, в соответствии с настоящими Правилами.

6.16.2. Для начисления бонуса «Каждую неделю» требуется выполнить одно и (или) одновременно несколько условий:

- совершить ставку (ставки) определенного типа, вида (ординар, экспресс, система) и (или) количества, с определённой суммой и коэффициентом на установленные события;

- пополнить баланс игрового счёта на определённую сумму и определённое количество раз в установленный Организатором период.

Организатором могут устанавливаться дополнительные условия для получения бонуса, такие как:

- сделать прогноз (без совершения ставки) на события, установленные Организатором в определённый период;

- ответить на вопросы из спортивной тематики, определённые Организатором;

- совершить определённое количество авторизация на сайте ВИЗ «Винлайн» или мобильном приложении;

6.16.3. Организатор самостоятельно определяет количество необходимых действий и срок их совершения, указанных в п.6.16.2 настоящих Правил и доводит их до сведения участников азартной игры, путем размещения на сайте.

Величина бонуса определяется Организатором. Условия предоставления бонуса и его использования Организатор публикует на своём сайте в период действия бонуса.

6.16.4. После выполнения определённых Организатором условий, участнику азартной игры будет начислен установленный Организатором бонус. Начисление бонуса происходит с учётом положений, указанных в п. 6.1 «Общий порядок и условия предоставления бонусов» настоящих Правил.

6.17. Бонус «Рандом»

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

6.17.2. Для начисления бонуса «Рандом» требуется выполнить одно и (или) одновременно несколько условий:

- совершить ставку (ставки) определенного типа, вида (ординар, экспресс, система) и (или) количества, с определенной суммой и коэффициентом на установленные события;

- пополнить баланс игрового счёта на определенную сумму и определённое количество раз в установленный Организатором период;

- совершить определенное количество авторизация на сайте ВИЗ «Винлайн» или мобильном приложении;
- не иметь на игровом счету денежных средств и (или) не совершать ставок в течение определенного Организатором периода времени;
- выразить согласие на участие в бонусном предложении, указанным Организатором способом, в определенном месте на сайте в обозначенный Организатором период времени;
- принять участие в тестировании ВИЗ «Винлайн»;
- получить техническую ошибку при расчете ставки, пополнении игрового счета, вывода денежных средств с игрового счета или иного действия при использовании сайта и мобильного приложения Организатора.

6.17.3. Величина бонуса «Рандом» определяется Организатором. Условия предоставления бонуса и его использования Организатор доводит до сведения участников азартной игры, посредством размещения информации в определенном месте на сайте и (или) мобильного приложения Организатора.

6.17.4. Размер бонуса определяется индивидуально для каждого участника азартной игры исходя из его активности в установленный Организатором период (количество и/или сумма ставок, количество и/или сумма пополнений, сумма выигранных и проигранных ставок). Участник азартной игры должен использовать бонус только для совершения ставок определённых Организатором.

7. LIVE-КАЗИНО

В данном разделе представлены игры, в которых, организовано взаимодействие участника азартной игры с живым дилером в режиме онлайн (лайв-режим). На сайте www.winline.by доступны следующие виды игр:

- игра в карты в лайв-режиме;
- цилиндрическая игра (рулетка) в лайв-режиме.

Данные азартные игры проводятся с использованием игровых столов, расположенных за пределами территории Республики Беларусь.

Информация об играх, доступных на сайте www.winline.by, содержится в Приложении 3 к настоящим Правилам. Сведения об особенностях каждой

из игр, указанных в Приложении 3 к настоящим Правилам, доступны в меню игры на сайте www.winline.by.

Цель игры в карты в лайв – режиме – посредством расклада карт определить выигрыш и его размер.

Цель цилиндрической игры (рулетки) в лайв-режиме – получить выигрыш, определяя комбинации чисел, символов и других знаков с помощью вращающегося устройства.

Порядок проведения игр в карты в лайв-режиме, цилиндрических игр (рулеток) в лайв-режиме, результат, при наступлении которого участнику этих азартных игр подлежит выплате (перечислению, переводу) выигрыш, размер вознаграждения организатора азартной игры за организацию азартной игры (при его наличии), определяется провайдером и приведён в меню игры на сайте www.winline.by.

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» выигрывает, 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: $2,6 \times 3,9 = 10,14$

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 93 из 230

(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.

Таблица с указанием количества вариантов в «системе» и размер минимальных ставок (пари).

Вид системы	Кол-во комбинаций	Минимальная ставка рублей
3 исхода		
2 из 3	3	2
4 исхода		
2 из 4	6	2
3 из 4	4	2
5 исходов		
2 из 5	10	2
3 из 5	10	2
4 из 5	5	2
6 исходов		
2 из 6	15	2
3 из 6	20	2
4 из 6	15	2
5 из 6	6	2
7 исходов		
2 из 7	21	2
3 из 7	35	2
4 из 7	35	2
5 из 7	21	2
6 из 7	7	2
8 исходов		
2 из 8	28	2
3 из 8	56	2
4 из 8	70	2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 94 из 230

5 из 8	56	2
6 из 8	28	2
7 из 8	8	2
9 исходов		
2 из 9	36	2
3 из 9	84	2
4 из 9	126	2
5 из 9	126	2
6 из 9	84	2
7 из 9	36	2
8 из 9	9	2
10 исходов		
2 из 10	45	2
3 из 10	10	2
4 из 10	210	2
5 из 10	252	2
6 из 10	210	2
7 из 10	120	2
8 из 10	45	2
9 из 10	10	2
11 исходов		
2 из 11	55	2
3 из 11	165	2
4 из 11	330	2
5 из 11	462	2
6 из 11	462	2
7 из 11	330	2
8 из 11	165	2
9 из 11	55	2
10 из 11	11	2
12 исходов		
2 из 12	66	2
3 из 12	220	2
4 из 12	495	2
5 из 12	792	2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 95 из 230

6 из 12	924	2
7 из 12	792	2
8 из 12	495	2
9 из 12	220	2
10 из 12	66	2
11 из 12	12	2
13 исходов		
2 из 13	78	2
3 из 13	286	2
4 из 13	715	2
9 из 13	715	2
10 из 13	286	2
11 из 13	78	2
12 из 13	13	2
14 исходов		
2 из 14	91	2
3 из 14	364	2
4 из 14	1001	2
11 из 14	364	2
12 из 14	91	2
13 из 14	14	2
15 исходов		
2 из 15	105	2
3 из 15	455	2
12 из 15	455	2
13 из 15	105	2
14 из 15	15	2
16 исходов		
2 из 16	120	2
3 из 16	560	2
13 из 16	560	2
14 из 16	120	2
15 из 16	16	2
17 исходов		
2 из 17	136	2

3 из 17	680	2
14 из 17	680	2
15 из 17	136	2
16 из 17	17	2
18 исходов		
2 из 18	153	2
3 из 18	816	2
15 из 18	816	2
16 из 18	153	2
17 из 18	18	2
19 исходов		
2 из 19	171	2
3 из 19	969	2
16 из 19	969	2
17 из 19	171	2
18 из 19	19	2
20 исходов		
2 из 20	190	2
3 из 20	1140	2
17 из 20	1140	2
18 из 20	190	2
19 из 20	20	2

Некоторые виды систем (например, «5 из 13», «5 из 14» или «10 из 15» и др.) отсутствуют в таблицах и не могут быть приняты т.к. количество комбинаций по таким видам систем превышает 1 140 – максимально разрешенного количества вариантов у Организатора.

Приложение №2

ПЕРЕЧЕНЬ ДОСТУПНЫХ ИСХОДОВ В ЛИНИИ

	ИСХОДЫ	ОПИСАНИЕ
Исход 1X2	1, X, 2	Исход: победа команды 1, ничья, победа команды 2
1 Половина, тайм исход 1X2	1, X, 2	Исход первой половины, тайма: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Исход 1X2 (Овертайм)	1, X, 2	Исход овертайма: победа команды 1, ничья, победа команды 2
1 Овертайм исход 1X2	1, X, 2	Исход первого овертайма: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Исход 12	1, 2	Исход матча: победа команды 1, победа команды 2
Чет/Нечет	Чет, Нечет	Количество голов, очков: Четное, Нечетное
1 тайм, половина чет/нечет	Чет, Нечет	Количество очков, голов в первом тайме, половине: Четное, Нечетное
Кол-во голов осн. время Команда 1	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола или более	Количество голов в основное время команды 1
Кол-во голов осн. время Команда 2	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола или более	Количество голов в основное время команды 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 98 из 230

Обе забьют осн. время	Да, Нет	Обе команды забьют в основное время: Да, Нет
Исход и обе забьют осн. время	П1/Да, П1/Нет, Н/Да, Н/Нет, П2/Да, П2/Нет	Исход основного времени и обе команды забьют в основное время
Забьет осн. время Команда 1	Да, Нет	Команда 1 забьет в основное время: Да, Нет
Забьет осн. время Команда 2	Да, Нет	Команда 2 забьет в основное время: Да, Нет
Кол-во голов осн. время	0-1 гол, 2-3 гола, 4-5 голов, 6 голов и более	Количество голов в основное время
Двойной шанс осн. время	1X, 12, X2	Исход основного времени: победа команды 1 или ничья, победа команды 1 или победа команды 2, ничья или победа команды 2
1 половина, тайм двойной шанс	1X, 12, X2	Исход первой половины, тайма: победа команды 1 или ничья, победа команды 1 или победа команды 2, ничья или победа команды 2
Точное кол-во голов осн. время	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола, 4 гола, 5 голов, 6 голов и более	Количество голов в основное время
1 тайм кол-во голов	0 голов, 1 гол, 2 гола и более	Количество голов в первом тайме
2 тайм кол-во голов	0 голов, 1 гол, 2 гола и более	Количество голов во втором тайме
Какая команда забьет осн. время	Нет гола, только К1, только К2, Обе	Какая команда забьет в основное время: нет гола, только команда 1, только команда 2, обе команды

Чет/Нечет Команда 1	Чет, Нечет	Количество очков, голов команды 1: Четное, Нечетное
Чет/Нечет Команда 2	Чет, Нечет	Количество очков, голов команды 2: Четное, Нечетное
Точный счет осн. время	0:0, 0:1, 0:2, 0:3, 0:4, 0:5, 0:6, 1:0, 1:1, 1:2, 1:3, 1:4, 1:5, 2:0, 2:1, 2:2, 2:3, 2:4, 3:0, 3:1, 3:2, 3:3, 4:0, 4:1, 4:2, 5:0, 5:1, 6:0, Другой	Точный счет в основное время
Овертайм	Да, Нет	Будет ли овертайм: Да, Нет
Серия пенальти	Да, Нет	Будет ли серия пенальти: Да, Нет
Овертайм и гол в ОТ	Да, Нет	Будет ли овертайм и гол в овертайме: Да, Нет
Победа с разницей	Ничья, П1 в 11 и более, П1 в 6-10, П1 в 1-5, П2 в 1-5, П2 в 6-10, П2 в 11 и более	Исход с разницей очков
Самая результативная четверть	1-я четверть, 2-я четверть, 3-я четверть, 4-я четверть, не одна	Четверть с наибольшим количеством очков. Не одна: две и более четверти с равным наибольшим количеством очков
Победит в обоих таймах Команда 1	Да, Нет	Команда 1 победит в обоих таймах: Да, Нет
Победит в обоих таймах Команда 2	Да, Нет	Команда 2 победит в обоих таймах: Да, Нет
Точный счет	5:0, 5:1, 0:5, 1:5, 2:5, 5:2, 5:3, 3:5, 5:4, 4:5	Точный счет в матче
Точный счет	6:0, 6:1, 0:6, 1:6, 2:6, 6:2, 6:3, 6:4, 6:5, 3:6, 4:6, 5:6	Точный счет в матче

Кол-во сетов (матч)	2 сета, 3 сета, 4 сета, 5 сетов	Количество сетов в матче
Самый результативный тайм	1-й тайм, 2-й тайм, Равны	В каком тайме будет больше голов: в первом тайме, во втором тайме, поровну
Забьет в обоих таймах Команда 1	Да, Нет	Команда 1 забьет в обоих таймах: Да, Нет
Забьет в обоих таймах Команда 2	Да, Нет	Команда 1 забьет в обоих таймах: Да, Нет
В каком тайме забьет больше Команда 1	В 1-м тайме, Во 2-й тайме, Равны	В каком тайме команда 1 забьет больше: в первом тайме, во втором тайме, поровну
В каком тайме забьет больше Команда 2	В 1-м тайме, Во 2-й тайме, Равны	В каком тайме команда 2 забьет больше: в первом тайме, во втором тайме, поровну
2 тайм первый гол	Нет гола, K1, K2	Какая команда забьет первый гол во втором тайме: Нет гола, команда 1, команда 2
4-й сет в матче	Да, Нет	Будет ли в матче 4-й сет: Да, Нет
5-й сет в матче	Да, Нет	Будет ли в матче 5-й сет: Да, Нет
В скольких сетах превысят лимит очков	в 2 сетах, в 3 сетах, в 4 сетах, в 5 сетах, ни в одном сете, в 1 сете	В скольких сетах будет превышен лимит очков
Возврат, если победит Команда 1 осн. время	X, 2	Исход в основное время: Ничья, победа команды 2. Если выигрывает команда 1, то возврат ставки.

Возврат, если победит Команда 2 осн. время	1, X	Исход в основное время: Победа команды 2, ничья. Если выигрывает команда 2, то возврат ставки.
Победит «всухую» в одном из сетов	Да, Нет	Любой участник одержит "сухую" победу в любом сете: Да, Нет
Победит «всухую»	1, 2	Какая команда выиграет матч, не пропустив гол: команда 1, команда 2
Победит в одном из сетов Участник 1	Да, Нет	Участник 1 победит хотя бы в одном сете: Да, Нет
Победит в одном из сетов Участник 2	Да, Нет	Участник 2 победит хотя бы в одном сете: Да, Нет
Забьет в обоих таймах	1, 2	Какая команда забьет в обоих таймах: команда 1, команда 2
Какая команда не пропустит в осн. время	1, 2	Какая команда не пропустит в основное время: команда 1, команда 2
Кол-во голов осн. время	0-1 гол, 2-3 гола, 4-6 голов, 7 голов и более	Количество голов в основное время
Выиграет гонку до 1, 2... очков	1, Никто, 2	Какая команда быстрее наберёт указанное количество очков: команда 1, никто, команда 2
Гонка до 1,2 ... очков в 1,2 ... сете	1, 2	Какая команда в указанном сете быстрее наберёт указанное количество очков: победа команды 1, победа команды 2

Исход 12 (пенальти)	1, 2	Какая команда победит в серии пенальти: команда 1, команда 2
Забьет 1, 2... очко	1, 2	Какая команда забьет № очко (указанное очко: команда 1, команда 2)
1 тайм, половина/Матч (осн. время)	П1/П1, Н/П1, П2/П1, П1/Н, Н/Н, П2/Н, П1/П2, Н/П2, П2/П2	Исход первого тайма, половины / Исход матча в основное время
1 тайм, половина/Матч (осн. время)	П1/П1, Н/П1, П2/П1, П1/Н, Н/Н, П2/Н, П1/П2, Н/П2, П2/П2	Исход первого тайма, половины / Исход матча в основное время
Забьют 1,2 ... пенальти	Да, Нет	Будет ли забит пенальти № (номер пенальти): Да, Нет
1 тайм кол-во голов	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола, 4 гола и более	Количество голов в первом тайме
Точное кол-во голов осн. время	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола, 4 гола, 5 голов, 6 голов, 7 голов, 8 голов, 9 голов и более	Количество голов в основное время
Победа с разницей осн. время	П1 в 3 и более, П1 в 2, П1 в 1, Ничья, П2 в 1, П2 в 2, п2 в 3 и более	Победа команды с разницей голов в основное время
Победа с разницей (матч)	П1 в 3 и более, П1 в 2, П1 в 1, П2 в 1, П2 в 2, п2 в 3 и более	Победа команды с разницей голов в матче
Выиграет 1, 2... очко в 1, 2... сете	1, 2	Какой участник выиграет указанное очко в указанном сете: участник 1, участник 2
Выйдет в следующий раунд	1, 2	Какая команда выйдет в следующий раунд по результату матча: команда 1, команда 2

1 тайм, период кол-во голов	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола или более	Количество голов в первом тайме, периоде
Победит в матче за 3-е место	1, 2	Какая команда победит в матче за третье место: команда 1, команда 2
Выиграет трофей	1, 2	Какая команда выиграет трофей: команда 1, команда 2
Исход 1X2 осн. время	1, X, 2	Исход основного времени матча: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Исход 12 (матч)	1, 2	Исход матча: победа команды 1, победа команды 2
1, 2, ... сет превышение лимита очков	Да, Нет	Будет ли в указанном сете превышен лимит очков: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2, ... результативных передач осн. время	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества результативных передач в основное время: Да, Нет
Забьет не менее 1, 2, ... голов осн. время	Да, Нет	Указанный игрок забьет не менее указанного количества голов в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2, ... отборов осн. время	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества отборов в основное время: Да, Нет
Кол-во сетов (матч)	4 сета, 5 сетов, 6 сетов, 7 сетов	Количество сетов в матче

В скольких сетах превысят лимит очков	Ни в одном сете, в 1 сете, в 2 сетах, в 3 сетах, в 4 сетах, в 5 сетах, в 6 сетах, в 7 сетах	В скольких сетах будет превышен лимит очков
Точный счет	3:0, 3:1, 3:2, 4:0, 4:1, 4:2, 4:3, 0:3, 1:3, 2:3, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4	Точный счет в матче
Победа с разницей	Ничья, П1 в 1-14, П1 в 15-31, П1 в 32 и более, П2 в 1-14, П2 в 15-31, П2 в 32м и более	Победа с разницей (количество очков)
Победа с разницей (овертайм)	П1 в 6 и более, П2 в 6 и более, Другой	Победа с учетом овертайма с разницей (количество очков)
В скольких сетах превысят лимит очков	Ни в одном сете, в 1 сете, в 2 сетах, в 3 сетах	В скольких сетах будет превышен лимит очков
Кол-во голов осн. время Команда 1	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола, 4 гола и более	Количество голов в основное время Команды 1
Кол-во голов осн. время Команда 2	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола, 4 гола и более	Количество голов в основное время Команды 2
Команда с самым результативным четверть, иннинг	1, Равны, 2	Какая команда наберет больше всего очков в какой-либо четверти, иннинге
1 половина чет/нечет Команда 1	Чет, Нечет	Количество очков в первой половине команды 1: Четное, Нечетное
1 половина чет/нечет Команда 2	Чет, Нечет	Количество очков в первой половине команды 2: Четное, Нечетное

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 105 из 230

Участник 1 выиграет ровно 1 сет	Да, Нет	Участник 1 победит только в одном сете: Да, Нет
Участник 2 выиграет ровно 1 сет	Да, Нет	Участник 2 победит только в одном сете: Да, Нет
1, 2... период, сет, четверть европейский гандикап	1, X, 2	Исход указанного периода, четверти, сета с учетом европейского гандикапа: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Гонка до 1, 2... голов, очков (осн. время)	1, Никто, 2	Какая команда в основное время быстрее наберёт указанное количество голов, очков: команда 1, никто, команда
1, 2... четверть, сет гонка до 1, 2... очков	1, Никто, 2	Какая команда в указанной четверти, сете быстрее наберёт указанное количество очков: команда 1, никто, команда 2
1, 2... сет, иннинг, период, карта... исход 12	1, 2	Исход указанного сета, иннинга, периода, карты...: победа команды 1, победа команды 2
1, 2 сет, иннинг, период, карта... фора	1, 2	Исход указанного сета, иннинга, периода, карты... с учетом форы: победа команды 1, победа команды 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 106 из 230

1, 2 сет, иннинг, период, карта... тотал	Больше, Меньше	Количество голов, очков в указанном сете, иннинге, периоде, карте...
1, 2... сет, иннинг, период, карта... чет/нечет	Чет, Нечет	Количество очков в указанном сете, иннинге, периоде, карте...: Четное, Нечетное
1, 2... сет, иннинг, период, карта... гонка до 1, 2... очков	1, 2	Какая команда в указанном сете, иннинге, периоде, карте... быстрее наберёт указанное количество очков: команда 1, команда 2
Гонка до 1, 2... очков	1, 2	Какая команда быстрее наберёт указанное количество очков: команда 1, команда 2
1, 2 сет, иннинг, период, карта... исход 1X2	1, X, 2	Исход указанного сета, иннинга, периода, карты...: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Тотал (матч) Команда 1	Больше, Меньше	Количество голов команды 1 в матче
Тотал (матч)	Больше, Меньше	Количество голов в матче
Тотал (матч) Команда 2	Больше, Меньше	Количество голов команды 2 в матче
1, 2 сет, иннинг, период, карта... тотал Команда 1	Больше, Меньше	Количество голов, очков в указанном сете, иннинге, периоде, карте... команды 1
1, 2 сет, иннинг, период, карта... тотал Команда 2	Больше, Меньше	Количество голов, очков в указанном сете,

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 107 из 230

		иннинге, периоде, карте... команды 2
1, 2 ... сет чет/нечет Команда 1	Чет, Нечет	Количество очков в указанном сете команды 1: Четное, Нечетное
1, 2 ... сет чет/нечет Команда 2	Чет, Нечет	Количество очков в указанном сете команды 2: Четное, Нечетное
1, 2... сет, иннинг, период, карта... Выиграет	1, 2	Исход указанного сета, иннинга, периода, карты...: победа Команды 1, победа команды 2
1, 2... сет 1, 2... энд тотал	Больше, Меньше	Количество очков в указанном сете указанного энда
1, 2... сет 1,2... гейм Чет/Нечет	Чет, Нечет	Количество розыгрышей в указанном гейме указанного сета: Четное, Нечетное
2 тайм, половина исход 1X2	1, X, 2	Исход второго тайма, половины: победа команды 1, ничья, победа команды 2
2 тайм обе забьют	Да, Нет	Обе команды забьют во втором тайме: Да, Нет
2 тайм, половина фора	1, 2	Исход второго тайма, половины с учетом форы: победа команды 1, победа команды 2
2 тайм, половина чет/нечет	Чет, Нечет	Количество голов во втором тайме, половине: Четное, Нечетное
2 тайм, половина тотал	Больше, Меньше	Количество голов во втором тайме, половине

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 108 из 230

2 тайм, половина тотал Команда 1	Больше, Меньше	Количество голов команды 1 во втором тайме, половине
2 тайм, половина тотал Команда 2	Больше, Меньше	Количество голов команды 2 во втором тайме, половине
2 тайм, половина чет/нечет Команда 1	Чет, Нечет	Количество голов команды 1 во втором тайме, половине: Четное, Нечетное
2 тайм, половина чет/нечет Команда 2	Чет, Нечет	Количество голов команды 2 во втором тайме, половине: Четное, Нечетное
2 тайм, половина двойной шанс	1X, 12, X2	Исход второго тайма, половины: победа команды 1 или ничья, победа команды 1 или победа команды 2, Ничья или победа команды 2
1 тайм, половина европейский гандикап	1, X, 2	Исход первого тайма, половины с учетом европейского гандикапа: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Европейский гандикап (матч)	1, X, 2	Исход матча с учетом европейского гандикапа: победа команды 1, ничья, победа команды 2
1, 2... период, иннинг обе забьют	Да, Нет	Обе команды забьют в указанном периоде, иннинге: Да, Нет
Гонка до 1, 2... очков (матч)	1, 2	Какая команда быстрее наберёт указанное количество очков в

		матче: команда 1, команда 2
1, 2 ...сет исход 1X2 после 1, 2 ... очков	1, X, 2	Какой участник наберет больше очков в промежутке времени с начала указанного сета и до указанного количества очков в этом сете: участник 1, ничья, участник 2
1, 2 тайм, период, четверть... двойной шанс	1X, 12, X2	Исход указанного тайма, периода, четверти...: победа команды 1 или ничья, победа команды 1 или победа команды 2, Ничья или победа команды 2
1, 2 тайм, период, четверть... следующий гол	1, Нет гола, 2	Следующий гол в указанном тайме, периоде, четверти забьет: команда 1, нет гола, команда 2
1 тайм, половина следующий гол	1, Нет гола, 2	Следующий гол в первом тайме, половине забьет: команда 1, нет гола, команда 2
1 тайм, половина тотал	Больше, Меньше	Количество голов в первом тайме, половине
1 тайм, половина тотал Команда1	Больше, Меньше	Количество голов команды 1 в первом тайме, половине
1 тайм, половина тотал Команда2	Больше, Меньше	Количество голов команды 2 в первом тайме, половине
1 тайм, половина фора	1, 2	Исход первого тайма, половины с учетом

		форы: победа команды 1, победа команды 2
1, 2 ... гол и исход (осн. время)	K1/П1, K1/Н, K1/П2, K2/П1, K2/Н, K2/П2, Нет гола	Какая команда забьет указанный гол в основное время и победитель в основном времени
Фора (матч)	1, 2	Исход матча с учетом форы: победа команды 1, победа команды 2
1 тайм исход и тотал	П1/Меньше, Н/Меньше, П2/Меньше, П1/Больше, Н/Больше, П2/Больше	Исход первого тайма /тотал первого тайма
1, 2... тайм, период, четверть выиграет остаток	1, X, 2	Какая команда выиграет остаток указанного тайма, периода, четверти (с момента ставки): команда 1, ничья, команда 2
1, 2 тайм, период точный счет	1:0, 2:0, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 0:1, 0:2, 1:2, Другой	Точный счет в указанном тайме, периоде
2 тайм, половина европейский гандикап	1, X, 2	Исход второго тайма, половины с учетом европейского гандикапа: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Двойной шанс и тотал (осн. время)	1X/Меньше, 1X/Больше, 12/Меньше, 12/Больше, X2/Меньше, X2/Больше	Двойной шанс в основное время и количество голов в основное время
Исход и тотал (матч)	П1/Меньше, П1/Больше, Н/Меньше, Н/Больше, П2/Меньше, П2/Больше	Исход и количество голов в матче

Следующий гол 1, 2... (матч)	1, Нет гола, 2	Следующий гол № (номер гола) в матче: команда 1, нет гола, команда 2
Следующий гол (овертайм)	1, Нет гола, 2	Следующий гол № (номер гола) в овертайме: команда 1, нет гола, команда 2
Следующий гол (пенальти)	1, Нет гола, 2	Следующий гол № (номер гола) в серии пенальти: команда 1, нет гола, команда 2
Тотал	Больше, Меньше	Количество голов
Тотал Команда 1	Больше, Меньше	Количество голов команды 1
Тотал Команда 2	Больше, Меньше	Количество голов команды 2
Тотал (овертайм)	Больше, Меньше	Количество голов в овертайме
Тотал сетов (матч)	Больше, Меньше	Количество сетов в матче
Фора	1, 2	Исход с учетом форы: команда 1, команда 2
Фора (овертайм)	1, 2	Исход овертайма с учетом форы: победа команды 1, победа команды 2
Фора по сетам (матч)	1, 2	Какой участник выигрывает больше сетов с учетом форы: победа команды 1, победа команды 2
Европейский гандикап	1, X, 2	Исход с учетом европейского гандикапа:

		победа команды 1, ничья, победа команды 2
Участник 1 выиграет ровно 2 сета	Да, Нет	Участник 1 выиграет ровно два сета: Да, Нет
Участник 2 выиграет ровно 2 сета	Да, Нет	Участник 2 выиграет ровно два сета: Да, Нет
Точный счет	2:0, 2:1, 0:2, 1:2, 3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3	Точный счет в матче
1 тайм, половина выиграет остаток	1, X, 2	Какая команда выиграет остаток первого тайма, половины (с момента ставки): команда 1, ничья, команда 2
Следующий гол (осн. время)	1, Нет гола, 2	Следующий гол № (номер гола) в основное время: команда 1, нет гола, команда 2
Последний гол (осн. время)	1, Нет гола, 2	Последний гол в основное время: команда 1, нет гола, команда 2
Выиграет остаток матча (осн. время)	1, X, 2	Какая команда выиграет остаток матча в основное время (с момента ставки): победа команды 1, ничья, победа команды 2
Выиграет остаток матча (овертайм)	1, X, 2	Какая команда выиграет остаток овертайма (с момента ставки): команда 1, ничья, команда 2
Видеопросмотр осн. время	Да, Нет	Будет ли видеопросмотр в основное время: Да, Нет

1 тайм/Матч	П1/П1, П1/П2, Н/П1, Н/П2, П2/П1, П2/П2	Исход первого тайма / Исход матча
Кол-во сетов (матч)	4 сета, 5 сета, 6 сета, 7 сета	Количество сетов в матче
1, 2... тайм, иннинг... забьет Команда 1	Да, Нет	Команда 1 наберёт хотя бы одно очко в указанном тайме, иннинге и др.: Да, Нет
1, 2... тайм, иннинг... забьет Команда 2	Да, Нет	Команда 2 наберёт хотя бы одно очко в указанном тайме, иннинге и др.: Да, Нет
Точный счет	7:0, 7:1, 7:2, 7:3, 7:4, 7:5, 7:6, 6:7, 5:7, 4:7, 3:7, 2:7, 1:7, 0:7	Точный счет
Точный счет	8:0, 8:1, 8:2, 8:3, 8:4, 8:5, 8:6, 8:7, 7:8, 6:8, 5:8, 4:8, 3:8, 2:8, 1:8, 0:8	Точный счет
Победа с разницей любой команды	1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25, 26-30, 31 и более	Победа любой команды с разницей очков
Тотал участников на финише	Больше, Меньше	Количество финишировавших участников
Точный счет	9:0, 9:1, 9:2, 9:3, 9:4, 9:5, 9:6, 9:7, 9:8, 8:9, 7:9, 6:9, 5:9, 4:9, 3:9, 2:9, 1:9, 0:9	Точный счет
Команда 1 или тотал больше	Да, Нет	Победа Команды 1 или тотал больше: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены
Команда 1 или тотал меньше	Да, Нет	Победа Команды 1 или тотал меньше: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены
Ничья или тотал больше	Да, Нет	Ничья или тотал больше: Да, Нет

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 114 из 230

		Исход «Нет»: оба условия не выполнены
Ничья или тотал меньше	Да, Нет	Ничья или тотал меньше: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены
Команда 2 или тотал больше	Да, Нет	Победа Команды 2 или тотал больше: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены
Команда 2 или тотал меньше	Да, Нет	Победа Команды 2 или тотал меньше: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены
Команда 1 или обе забьют	Да, Нет	Победа Команды 1 или обе забьют: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены
Ничья или обе забьют	Да, Нет	Ничья или обе забьют: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены
Команда 2 или обе забьют	Да, Нет	Победа Команды 2 или обе забьют: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены
Команда 1 или любая победа всухую	Да, Нет	Победа Команды 1 или победа любой команды всухую: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены
Ничья или любая победа всухую	Да, Нет	Ничья или победа любой команды всухую: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены

Команда 2 или любая победа всухую	Да, Нет	Победа Команды 2 или победа любой команды всухую: Да, Нет Исход «Нет»: оба условия не выполнены
1 тайм гонка до 1, 2... очков	1, 2	Какая команда быстрее наберёт указанное количество очков: команда 1, команда 2
1ОТ тотал	Больше, Меньше	Количество голов в первой половине овертайма
Европейский гандикап по сетам	1, X, 2	
Тотал	Больше, Меньше	Количество голов в матче
1 тайм точный счет	1:0, 2:0, 0:0, 1:1, 0:1, 0:2	Точный счет в первом тайме
2 тайм точный счет	1:0, 2:0, 0:0, 1:1, 0:1, 0:2	Точный счет во втором тайме
Тотал 1,2... минута	Больше, Меньше	Количество голов в указанной минуте
2 половина исход 1X2 (Без ОТ)	1, X, 2	Исход второй половины без учета овертайма: победа команды 1, ничья, победа команды 2
1,2... сет	Да, Нет	Будет ли превышение лимита очков в указанном сете: Да, Нет
Футбол		
Выйдет и забьет первый гол (осн. время)	Да, Нет	Указанный игрок выйдет и забьет первый гол: Да, Нет

1 тайм исход и обе забьют	П1/Да, П1/Нет, Н/Да, Н/Нет, П2/Да, П2/Нет	Исход первого тайма и обе команды забьют в первом тайме
2 тайм исход и обе забьют	П1/Да, П1/Нет, Н/Да, Н/Нет, П2/Да, П2/Нет	Исход второго тайма и обе команды забьют во втором тайме
Метод победы	П1 в осн. Вр., П1 в ОТ, П1 в серии пен., П2 в осн. Вр., П2 в ОТ, П2 в серии пен.	Какая команда в какой стадии матча пройдет в следующий раунд
Исход 1X2 угловые осн. время	1, X, 2	Какая команда подаст больше угловых в основное время: команда 1, ничья, команда 2
1 тайм исход 1X2 угловые	1, X, 2	Какая команда подаст больше угловых в первом тайме: команда 1, ничья, команда 2
Кол-во угловых осн. время	0-8 угловых, 9-11 угловых, 12 угловых и более	Количество поданных угловых в основное время
1 тайм кол-во угловых	0-4 угловых, 5-6 угловых, 7 угловых и более	Количество поданных угловых в первом тайме
Чет/Нечет угловые осн. время	Чет, Нечет	Количество поданных угловых в основное время: Четное, Нечетное
1 тайм угловые чет/нечет	Чет, Нечет	Количество поданных угловых в первом тайме: Четное, Нечетное
Кол-во угловых осн. время Команда 2	0-2 угловых, 3-4 угловых, 5-6 угловых, угловых и более	Количество поданных угловых в основное время команды 2
Кол-во угловых осн. время Команда 1	0-2 угловых, 3-4 угловых, 5-6 угловых, угловых и более	Количество поданных угловых в основное время команды 1

1 тайм кол-во угловых Команда 1	0-1 угловых, 2 угловых, 3 угловых, 4 угловых и более	Количество поданных угловых в первом тайме команды 1
1 тайм кол-во угловых Команда 2	0-1 угловых, 2 угловых, 3 угловых, 4 угловых и более	Количество поданных угловых в первом тайме команды 2
Исход 1X2 карточки осн. время	1, X, 2	У какой команды будет больше карточек в основное время: команда 1, ничья, команда 2
1 тайм исход 1X2 карточки	1, X, 2	У какой команды будет больше карточек в первом тайме: команда 1, ничья, команда 2
Кол-во карточек осн. время Команда 1	0-1 карточки, 2 карточки, 3 карточки, 4 карточки и более	Количество карточек в основное время команды 1
Кол-во карточек осн. время Команда 2	0-1 карточки, 2 карточки, 3 карточки, 4 карточки и более	Количество карточек в основное время команды 2
1 тайм кол-во карточек Команда 1	0 карточек, 1 карточка, 2 карточки, 3 карточки и более	Количество карточек в первом тайме команды 1
1 тайм кол-во карточек Команда 2	0 карточек, 1 карточка, 2 карточки, 3 карточки и более	Количество карточек в первом тайме команды 2
Удаление осн. время	Да, Нет	Будет ли удаление в основное время: Да, Нет
Выйдет и забьет гол (осн. время)	Да, Нет	Указанный игрок выйдет и забьет указанный гол: Да, Нет
Выйдет и забьет последний гол (осн. время)	Да, Нет	Указанный игрок выйдет и забьет первый гол: Да, Нет

Победит в одном из таймов Команда 1	Да, Нет	Команда 1 победит хотя бы в одном из таймов: Да, Нет
Победит в одном из таймов Команда 2	Да, Нет	Команда 2 победит хотя бы в одном из таймов: Да, Нет
Возврат, если победит Команда 1 осн. время	X, 2	Исход в основное время: Ничья, победа команды 2. Если выигрывает команда 1, то возврат ставки.
Возврат, если победит Команда 2 осн. время	1, X	Исход в основное время: Победа команды 2, ничья. Если выигрывает команда 2, то возврат ставки.
Победит всухую Команда 1	Да, Нет	Команда 1 победит в основное время и не пропустит гол: Да, Нет
Победит всухую Команда 2	Да, Нет	Команда 2 победит в основное время и не пропустит гол: Да, Нет
1 тайм не пропустит Команда 1	Да, Нет	Команда 1 в первом тайме не пропустит гол: Да, нет
2 тайм не пропустит Команда 1	Да, Нет	Команда 1 во втором тайме не пропустит гол: Да, нет
1 тайм не пропустит Команда 2	Да, Нет	Команда 2 в первом тайме не пропустит гол: Да, нет
2 тайм не пропустит Команда 2	Да, Нет	Команда 2 во втором тайме не пропустит гол: Да, нет
Последний угловой осн. время	Никто, 1, 2	Какая команда подаст последний угловой в

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 119 из 230

		основное время: Никто, команда 1, команда 2
1 тайм последний угловой	Никто, 1, 2	Какая команда подаст последний угловой в первом тайме: Никто, команда 1, команда 2
Победит в обоих таймах	1, 2	Какая команда победит в обоих таймах: Команда 1, команда 2
Победит в одном из таймов	1, 2	Какая команда победит в одном из таймов: Команда 1, команда 2
Выиграет остаток матча осн. время	1, X, 2	Какая команда выиграет остаток матча в основное время (с момента ставки): команда 1, ничья, команда 2
Начнет с центра поля	1, 2	Какая команда начнет матч с центра поля: Команда 1, команда 2
Чет/Нечет (пенальти)	Чет, Нечет	Количество голов в серии пенальти: Четное, Нечетное
Чет/Нечет (пенальти) Команда 1	Чет, Нечет	Количество голов в серии пенальти команды 1: Четное, Нечетное
1 тайм кол-во голов Команда 2	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола или более	Количество голов в первом тайме команды 2
1 тайм кол-во голов Команда 1	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола или более	Количество голов в первом тайме команды 1
Кол-во голов (пенальти)	0-4 гола, 5 голов, 6 голов, 7 голов, 8 голов, 9 голов, 10 голов и более	Количество голов забитых в серии пенальти

Нанесет не менее 1, 2, ... ударов осн. время	Да, Нет	Указанный игрок нанесет не менее указанного количества ударов в основное время: Да, Нет
Нанесет не менее 1, 2, ... ударов в створ осн. время	Да, Нет	Указанный игрок нанесет не менее указанного количества ударов в створ в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2, ... передач осн. время	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества передач в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2, ... касаний осн. время	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества касаний в основное время: Да, Нет
Исход 1X2 в интервале минут	1, X, 2	Исход в указанном интервале времени: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Следующий 1,2 ... гол в интервале минут	1, Нет гола, 2	Какая команда забьет следующий гол № (номер гола) в указанном интервале времени: Команда 1, нет гола, команда 2
Тотал в интервале минут	Больше, Меньше	Количество голов в указанном интервале времени
Исход 1X2 Угловые в интервале минут	1, X, 2	Какая команда подаст больше угловых в указанном интервале

		времени: Команда 1, ничья, команда 2
Тотал Угловые в интервале минут	Больше, Меньше	Количество поданных угловых в указанном интервале времени
Тотал (Угловые) Команда 1 в интервале минут	Больше, Меньше	Количество поданных угловых команды 1 в указанном интервале времени
Тотал (Угловые) Команда 2 в интервале минут	Больше, Меньше	Количество поданных угловых команды 2 в указанном интервале времени
Чет/Нечет Угловые в интервале Минут	Чет, Нечет	Количество поданных угловых в указанном интервале времени: Четное, Нечетное
Исход 1X2 Карточки в интервале минут	1, X, 2	У какой команды будет больше карточек в указанном интервале времени: Команда 1, ничья, команда 2
Тотал Карточки в интервале минут	Больше, Меньше	Количество карточек в указанном интервале времени
Удаление в интервале с минут	Да, Нет	Будет ли удаление в указанном интервале времени: Да, Нет
Удаление Команда 1 в интервале минут	Да, Нет	Будет ли удаление в команде 1 в указанном интервале времени: Да, Нет
Удаление Команда 2 в интервале минут	Да, Нет	Будет ли удаление в команде 2 в указанном интервале времени: Да, Нет

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 122 из 230

Фора Угловые в интервале минут	1, 2	Какая команда подаст больше угловых в указанном интервале времени с учетом форы: команда 1, команда 2
Кол-во карточек осн. время	0-3 карточки, 4 карточки, 5 карточек, 6 карточек, 7 карточек, 8 карточек, 9 карточек, 10 карточек, 11 карточек, 12 карточек и более	Количество карточек в основное время
1 тайм кол-во карточек	0 карточек, 1 карточка, 2 карточки, 3 карточки, 4 карточки, 5 карточек, 6 карточек и более	Количество карточек в первом тайме
Чет/Нечет (пенальти) Команда 2	Чет, Нечет	Количество забитых пенальти команды 2: Четное, Нечетное
Двойной шанс и Обе забьют осн. время	1X/Да, 1X/Нет, 12/Да, 12/Нет, X2/Да, X2/Нет	Двойной шанс в основное время и обе команды забьют в основное время
Подаст 1,2 ... угловой	1, Никто, 2	Какая команда подаст угловой № (номер углового): Команда 1, Никто, команда 2
1 тайм подаст 1,2 ... угловой	1, Никто, 2	Какая команда подаст угловой № (номер углового) в первом тайме: Команда 1, Никто, команда 2
Выиграет гонку до 1,2 ... угловых	1, Никто, 2	Какая команда быстрее подаст указанное количество угловых: Команда 1, Никто, команда 2

1 тайм выиграет гонку до 1,2 ... УГЛОВЫХ	1, Никто, 2	Какая команда в первом тайме быстрее подаст указанное количество угловых: Команда 1, Никто, команда 2
Победа с разницей (пенальти)	П1 в 3 и более, П1 в 2, П1 в 1, П2 в 1, П2 в 2, П2 в 3 и более	Победа команды в серии пенальти с разницей голов
1 тайм удаление	Да, Нет	Будет ли удаление в первом тайме: Да, Нет
Удаление осн. время Команда 1	Да, Нет	Будет ли удаление в основное время в команде 1: Да, Нет
1 тайм удаление Команда 1	Да, Нет	Будет ли удаление в первом тайме в команде 1: Да, Нет
Удаление осн. время Команда 2	Да, Нет	Будет ли удаление в основное время в команде 2: Да, Нет
1 тайм удаление Команда 2	Да, Нет	Будет ли удаление в первом тайме в команде 2: Да, Нет
1 тайм/ 2 тайм обе забьют	Нет / Нет, Да / Нет, Да / Да, Нет / Да	Обе команды забьют в первом тайме / во втором тайме
1 тайм двойной шанс и обе забьют	1X/Да, 1X/Нет, 12/Да, 12/Нет, X2/Да, X2/Нет	Исход двойной шанс в первом тайме / обе забьют в первом тайме
2 тайм двойной шанс и обе забьют	1X/Да, 1X/Нет, 12/Да, 12/Нет, X2/Да, X2/Нет	Исход двойной шанс во втором тайме / обе забьют во втором тайме
Мульти счет	1:0, 2:0, 3:0, 0:1, 0:2, 0:3, 4:0, 5:0, 6:0, 0:4, 0:5, 0:6, 2:1, 3:1, 4:1, 1:2, 1:3, 1:4, 3:2, 4:2, 4:3, 5:1, 2:3, 2:4,	Точный счет в основное время

	3:4, 1:5, Другой счет П1, Другой счет П2, X	
Мульти кол-во голов	Нет гола, 1-2 голов, 1-3 голов, 1-4 голов, 1-5 голов, 1-6 голов, 2-3 голов, 2-4 голов, 2-5 голов, 2-6 голов, 3-4 голов, 3-5 голов, 3-6 голов, 4-5 голов, 4-6 голов, 5-6 голов, 7 голов и более	Количество голов в основное время
1 тайм мульти кол-во голов	Нет гола, 1-2 голов, 1-3 голов, 2-3 голов, 4 гола и более	Количество голов в первом тайме
2 тайм мульти кол-во голов	Нет гола, 1-2 голов, 1-3 голов, 2-3 голов, 4 гола и более	Количество голов во втором тайме
Мульти кол-во голов Команда 1	Нет гола, 1-2 голов, 1-3 голов, 2-3 голов, 4 гола и более	Количество голов в основное время Команды 1
Мульти кол-во голов Команда 2	Нет гола, 1-2 голов, 1-3 голов, 2-3 голов, 4 гола и более	Количество голов в основное время Команды 2
Двойной шанс осн. время и обе забьют 1 тайм	1X/Да, 1X/Нет, 12/Да, 12/Нет, X2/Да, X2/Нет	Исход двойной шанс в основном времени и обе забьют в первом тайме
Двойной шанс осн. время и обе забьют 2 тайм	1X/Да, 1X/Нет, 12/Да, 12/Нет, X2/Да, X2/Нет	Исход двойной шанс в основном времени и обе забьют во втором тайме
Любая победа и обе забьют осн. время	Да, Нет	Победа какой-либо команды в основное время и обе команды забьют в основное время: Да, Нет
Фора удары в створ	1, 2	Какая команда совершит больше ударов в створ с

		учетом фора: команда1, команда2
Тотал удары в створ	Больше, Меньше	Количество ударов в створ в основное время
1, 2 период тотал удары в створ	Больше, Меньше	Количество ударов в створ в указанном периоде
Тотал удары в створ Команда 1	Больше, Меньше	Количество ударов в створ в основное время команды 1
Тотал удары в створ Команда 2	Больше, Меньше	Количество ударов в створ в основное время команды 2
Исход 1X2 удары в створ осн. время	1, X, 2	Какая команда совершит больше ударов в створ в основное время: команда1, ничья, команда2
Фора удары от ворот	1, 2	Какая команда совершит больше ударов от ворот с учетом фора: команда1, команда2
Тотал удары от ворот	Больше, Меньше	Количество ударов от ворот в основное время
Тотал замены	Больше, Меньше	Количество замен в основное время
Видеопросмотр осн. время	Да, Нет	Будет в матче видеопросмотр
1 период видеопросмотр	Больше, Меньше	Количество видеопросмотров в первом тайме
Точный счет (пенальти)	0:1, 0:2, 0:3, 1:0, 1:2, 1:3, 1:4, 2:0, 2:1, 2:3, 2:4, 3:0, 3:1, 3:2, 3:4, 3:5, 4:1, 4:2, 4:3, 4:5, 5:3, 5:4, Другой	Точный счет в серии пенальти

Точное кол-во голов осн. время	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола, 4 гола, 5 голов и более	Количество голов в основное время
Тотал офсайдов в интервале минут	Больше, Меньше	Количество зафиксированных офсайдов в указанном интервале времени
Тотал назначенных пенальти в интервале минут	Больше, Меньше	Количество назначенных пенальти в указанном интервале
Точный счет (овертайм)	0:0, 1:0, 2:0, 3:0, 0:1, 1:1, 2:1, 0:2, 1:2, 0:3	Точный счет в овертайме
1 овертайм точный счет	0:0, 1:0, 2:0, 0:1, 1:1, 0:2	Точный счет в первом овертайме
Победа Команда 1 (осн. время)	Да, Нет	Победа команды 1 в основное время: Да, Нет
Победа Команда 2 (осн. время)	Да, Нет	Победа команды 2 в основное время: Да, Нет
Любая команда победит (осн. время)	Да, Нет	Победа любой команды в основное время: Да, Нет
Точный счет (овертайм)	0:0, 1:1, 2:2, 1:0, 2:0, 2:1, 0:1, 0:2, 1:2, Другой	Точный счет в овертайме
1 овертайм фора	1, 2	Исход первого овертайма с учетом форы: победа команды 1, победа команды 2
1 тайм карточка	Нет карточек, 1, 2	Какая команда в первом тайме получит карточку № (номер карточки): Нет карточки, Команда 1, команда 2
1, 2 тайм точный счет	1:0, 2:0, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 0:1, 0:2, 1:2, Другой	Точный счет в указанном тайме
1 тайм тотал угловых	Больше, Меньше	Количество поданных угловых в первом тайме

1 тайм тотал угловых Команда 1	Больше, Меньше	Количество поданных угловых в первом тайме команды 1
1 тайм тотал угловых Команда 2	Больше, Меньше	Количество поданных угловых в первом тайме команды 2
1 тайм фора угловых	1, 2	Какая команда подаст больше угловых в первом тайме с учетом форы: команда 1, команда 2
2 тайм исход и тотал	П1/Меньше, П1/Больше, Н/Меньше, Н/Больше, П2/Меньше, П2/Больше	Исход второго тайма /тотал второго тайма
1 тайм тотал карточек	Больше, Меньше	Количество карточек в первом тайме
1 тайм тотал карточек Команда 1	Больше, Меньше	Количество карточек в первом тайме команды 1
1 тайм тотал карточек Команда 2	Больше, Меньше	Количество карточек в первом тайме команды 2
1 тайм/Матч и 1 тайм тотал	П1/П1 и больше, П1/Н и больше, П1/П2 и больше, Н/П1 и больше, Н/Н и больше, Н/П2 и больше, П2/П1 и больше, П2/Н и больше, П2/П2 и больше, П1/П1 и меньше, П1/Н и меньше, П1/П2 и меньше, Н/П1 и меньше, Н/Н и меньше, Н/П2 и меньше, П2/П1 и меньше, П2/Н и меньше, П2/П2 и меньше	Исход первого тайма / Исход матча в основное время и количество голов в первом тайме

1 тайм/ Матч и тотал (осн. время)	П1/П1 и больше, П1/Н и больше, П1/П2 и больше, Н/П1 и больше, Н/Н и больше, Н/П2 и больше, П2/П1 и больше, П2/Н и больше, П2/П2 и больше, П1/П1 и меньше, П1/Н и меньше, П1/П2 и меньше, Н/П1 и меньше, Н/Н и меньше, Н/П2 и меньше, П2/П1 и меньше, П2/Н и меньше, П2/П2 и меньше	Исход первого тайма / Исход матча в основное время и количество голов в основное время
Исход и тотал (пенальти)	П1/Меньше, П1/Больше, Н/Меньше, Н/Больше, П2/Меньше, П2/Больше	Исход в серии пенальти и количество забитых пенальти
Оба тайма больше 1,2... голов	Да, Нет	В каждом тайме количество голов больше указанного значения: Да, Нет
Оба тайма меньше 1,2... голов	Да, Нет	В каждом тайме количество голов меньше указанного значения: Да, Нет
Обе забьют и тотал (осн. время)	Да/Больше, Да/Меньше, Нет/Больше, Нет/Меньше	Обе команды забьют в основное время и количество голов в основное время
1,2... карточка (осн. время)	Нет карточек, 1, 2	Карточка № (номер карточки) в основное время: нет карточки, команда 1, команда 2

1,2... угловой в интервале минут	Никто, 1, 2	Какая команда подаст угловой № (номер углового) в указанном интервале времени: не будет углового, команда 1, команда 2
Следующий гол (интервал 10 мин)	1-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-90, Нет гола	В каком интервале времени забьют следующий гол № (номер гола). Нет гола - счет в матче останется прежним
Следующий гол (интервал 15 мин)	1-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, Нет гола	В каком интервале времени забьют следующий гол № (номер гола). Нет гола - счет в матче останется прежним
Тотал (пенальти)	Больше, Меньше	Количество голов в серии пенальти
Тотал (пенальти) Команда 1	Больше, Меньше	Количество голов команды 1 в серии пенальти
Тотал (пенальти) Команда 2	Больше, Меньше	Количество голов команды 2 в серии пенальти
Тотал карточек (осн. время)	Больше, Меньше	Количество карточек в основное время
Тотал карточек (осн. время) Команда 1	Больше, Меньше	Количество карточек команды 1 в основное время
Тотал карточек (осн. время) Команда 2	Больше, Меньше	Количество карточек команды 2 в основное время

Тотал угловых (осн. время)	Больше, Меньше	Количество поданных угловых в основное время
Тотал угловых (осн. время) Команда 1	Больше, Меньше	Количество поданных угловых команды 1 в основное время
Тотал угловых (осн. время) Команда 2	Больше, Меньше	Количество поданных угловых команды 2 в основное время
Фора угловых (осн. время)	1, 2	Какая команда подаст больше угловых в основное время: команда 1, команда 2
Следующий гол (интервал 10 мин) Команда 1	1-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-90, Нет гола	В каком интервале времени забьют следующий гол № (номер гола). Нет гола - счет в матче останется прежним
Следующий гол (интервал 10 мин) Команда 2	1-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, Нет гола	В каком интервале времени забьют следующий гол № (номер гола). Нет гола - счет в матче останется прежним
1 тайм обе забьют	Да, Нет	Обе команды забьют в первом тайме: Да, Нет
Точный счет осн. время	0:0, 1:0, 2:0, 3:0, 4:0, 0:1, 1:1, 2:1, 3:1, 4:1, 0:2, 1:2, 2:2, 3:2, 4:2, 0:3, 1:3, 2:3, 3:3, 4:3, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4, 4:4, Другой	Точный счет в основное время
Исход 1X2 офсайды осн. время	1, X, 2	Какая команда наберёт больше зафиксированных офсайдов в основное

		время: команда 1, ничья, команда 2
Тотал ауты осн. время	Больше, Меньше	Количество вброшенных аутов в основное время
Исход 1X2 ауты осн. время	1, X, 2	Какая команда наберёт больше вброшенных аутов в основное время: команда 1, ничья, команда 2
1, 2 тайм исход 1X2 ауты	1, X, 2	Какая команда наберёт больше вброшенных аутов в указанном тайме: команда 1, ничья, команда 2
1, 2 тайм тотал аутов	Больше, Меньше	Количество вброшенных аутов в указанном тайме
Фора ауты осн. время	1, 2	Какая команда наберет больше вброшенных аутов в основное время: команда 1, команда 2
1, 2 тайм фора ауты	1, 2	Какая команда наберет больше вброшенных аутов в указанном тайме: команда 1, команда 2
Тотал ауты Команда 1 осн. время	Больше, Меньше	Количество вброшенных аутов в основное время команды 1
Тотал ауты Команда 2 осн. время	Больше, Меньше	Количество вброшенных аутов в основное время команды 2
Тотал Команда 1 фолы осн. время	Больше, Меньше	Количество зафиксированных фолов в основное время команды 1
Тотал Команда 2 фолы осн. время	Больше, Меньше	Количество зафиксированных фолов

		в основное время команды 2
Фора фолы осн. время	1, 2	Какая команда совершит больше зафиксированных фолов в основное время: команда 1, команда 2
Исход 1X2 фолы осн. время	1, X, 2	Какая команда совершит больше зафиксированных фолов в основное время: команда 1, ничья, команда 2
1, 2 тайм исход 1X2 фолы	1, X, 2	Какая команда совершит больше зафиксированных фолов в указанном тайме: команда 1, ничья, команда 2
1, 2 тайм тотал фолы	Больше, Меньше	Количество зафиксированных фолов в указанном тайме
Тотал фолы осн. время	Больше, Меньше	Количество зафиксированных фолов в основное время
1, 2 тайм тотал фолы Команда 1	Больше, Меньше	Количество зафиксированных фолов в указанном тайме команды 1
1,2 тайм тотал фолы Команда 2	Больше, Меньше	Количество зафиксированных фолов в указанном тайме команды 2
Тотал офсайды осн. время	Больше, Меньше	Количество зафиксированных

		офсайдов в основное время
Тотал офсайды Команда 1 осн. время	Больше, Меньше	Количество зафиксированных офсайдов в основное время команды 1
Тотал офсайды Команда 2 осн. время	Больше, Меньше	Количество зафиксированных офсайдов в основное время команды 2
1, 2 тайм тотал офсайды	Больше, Меньше	Количество зафиксированных офсайдов в указанном тайме
1, 2 тайм исход 1X2 офсайды	1, X, 2	Какая команда наберёт больше зафиксированных офсайдов в указанном тайме: команда 1, ничья, команда 2
1,2 тайм тотал офсайды Команда 1	Больше, Меньше	Количество зафиксированных офсайдов в указанном тайме команды 1
1,2 тайм тотал офсайды Команда 2	Больше, Меньше	Количество зафиксированных офсайдов в указанном тайме команды 2
1 период исход 1X2 удары в створ	1, X, 2	Какая команда совершит больше ударов в створ с учетом форы в первом тайме: команда 1, команда 2
Исход 1X2 удары в створ (осн. время)	1, X, 2	Какая команда совершит больше ударов от ворот в основное время:

		команда 1, ничья, команда 2
Тотал удары от ворот Команды 1 (осн. время)	Больше, Меньше	Тотал ударов от ворот Команды 1
Тотал удары от ворот Команды 2 (осн. время)	Больше, Меньше	Тотал ударов от ворот Команды 2
1, 2 период исход 1X2 удары от ворот	1, X, 2	Какая команда совершит больше ударов от ворот: команда 1, ничья, команда 2
1, 2 период тотал удары от ворот	Больше, Меньше	Количество ударов от ворот в указанном периоде
Исход 1X2 штанги и перекладины	1, X, 2	Какая команда совершит больше засчитанных ударов по штанге или перекладине: команда 1, ничья, команда 2
Тотал штанги и перекладины	Больше, Меньше	Количество засчитанных ударов по штанге или перекладине
Тотал штанги и перекладины Команда 1	Больше, Меньше	Количество засчитанных ударов по штанге или перекладине Команды 1
Тотал штанги и перекладины Команда 2	Больше, Меньше	Количество засчитанных ударов по штанге или перекладине Команды 2
Фора штанги и перекладины	1, 2	Какая команда совершит больше засчитанных ударов по штанге или перекладине с учетом форы: команда 1, команда 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 135 из 230

1 период тотал штанги и перекладины	Больше, Меньше	Количество засчитанных ударов по штанге или перекладине в первом тайме
1 период исход 1X2 штанги и перекладины	1, X, 2	Какая команда совершит больше засчитанных ударов по штанге или перекладине в первом тайме: команда 1, ничья, команда 2
Исход 1X2 владения мячом	1, X, 2	Какая команда владела больше времени мячом: команда 1, ничья, команда 2
Тотал владения мячом	Больше, Меньше	Количество владения мячом
Тотал владения мячом Команды 1	Больше, Меньше	Количество владения мячом Команды 1
Тотал владения мячом Команды 2	Больше, Меньше	Количество владения мячом Команды 2
Фора владения мячом	1, 2	Какая команда владела больше времени мячом с учетом форы: команда 1, команда 2
Тотал выход мед. бригады	Больше, Меньше	Количество выходов на поле мед. бригады
1 период тотал выход мед. бригады	Больше, Меньше	Количество выходов на поле мед. бригады в первом периоде
1 период тотал видео просмотры	Больше, Меньше	Количество видео просмотров в первом периоде
Двойной шанс удары в створ (осн. время)	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов в створ: Команда 1 или ничья,

		Команда 1 или Команда 2, ничья или Команда2
1, 2 период двойной шанс удары от ворот	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов от ворот в указанном периоде: Команда 1 или ничья, Команда 1 или Команда 2, ничья или Команда 2
Двойной шанс штанги и перекладины	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов по штанге или перекладине: Команда 1 или ничья, Команда 1 или Команда 2, ничья или Команда 2
1P двойной шанс штанги и перекладины	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов по штанге или перекладине в первом тайме: Команда 1 или ничья, Команда 1 или Команда 2, ничья или Команда 2
Двойной шанс удары от ворот	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов от ворот: Команда 1 или ничья, Команда 1 или Команда 2, ничья или Команда 2
1 период двойной шанс удары в створ	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов в створ в первом тайме: Команда 1 или ничья, Команда 1 или Команда 2, ничья или Команда 2
Команда 1 не пропустит (матч)	Да, Нет	Команда 1 не пропустит гол в матче: Да, Нет
Обе забьют в обоих таймах	Да, Нет	Обе команды забьют в обоих таймах

Фора удары в створ (осн. время)	1, 2	Какая команда сделает больше ударов в створ с учетом форы в основное время: команда 1, команда 2
Тотал удары в створ (осн. время)	Больше, Меньше	Количество ударов в створ в основное время
1, 2... тайм тотал удары в створ	Больше, Меньше	Количество ударов в створ в указанном тайме
Тотал удары в створ Команда1 (осн. время)	Больше, Меньше	Количество ударов в створ Команды 1 в основное время
Тотал удары в створ Команда2 (осн. время)	Больше, Меньше	Количество ударов в створ Команды 2 в основное время
Исход 1X2 удары в створ (осн. время)	1, X, 2	Какая команда сделает больше ударов в створ в основное время: команда 1, ничья, команда 2
Фора удары от ворот (осн. время)	1, 2	Какая команда сделает больше ударов от ворот с учетом форы в основное время: команда 1, команда 2
Тотал удары от ворот (осн. время)	Больше, Меньше	Количество ударов от ворот в основное время
Тотал замены (осн. время)	Больше, Меньше	Количество замен в основное время
Команда 2 не пропустит осн. время	Да, Нет	Команда 2 не пропустит гол в основное время: Да, Нет
Команда 1 не пропустит осн. время	Да, Нет	Команда 1 не пропустит гол в основное время: Да, Нет

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 138 из 230

Какая команда не забьет осн. время	1, 2	Какая команда не забьет гол в основное время: команда 1, команда 2
1,2 тайм какая команда не пропустит	1, 2	Какая команда не пропустит гол в указанном тайме: команда 1, команда 2
Команда 1 или любая не пропустит осн. время	Да, Нет	Победа команды 1 или любая команда не пропустит гол: Да, Нет
Команда 2 или любая не пропустит осн. время	Да, Нет	Победа команды 2 или любая команда не пропустит гол: Да, Нет
Кол-во голов Команда 1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Точное количество голов в основное время Команда 1
Кол-во голов Команда 2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Точное количество голов в основное время Команда 2
1, 2... тайм двойной шанс и тотал	1Х/Больше, 1Х/Меньше, 12/Больше, 12/Меньше, Х2/Больше, Х2/Меньше	Исход указанного тайма и количество голов
Команда 2 не пропустит осн. время	Да, Нет	Команда 2 не пропустит гол в основное время: Да, Нет
Выйдет и забьет гол	Да, Нет	Указанный игрок выйдет на поле и забьет гол: Да, Нет
Тотал угловых 1,2... минута	Больше, Меньше	Количество угловых в указанной минуте
Тотал карточек 1,2... минута	Больше, Меньше	Количество карточек в указанной минуте
Тотал офсайдов 1,2... минута	Больше, Меньше	Количество офсайдов в указанной минуте

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 139 из 230

Тотал назначенных пенальти 1,2... минута	Больше, Меньше	Количество назначенных пенальти в указанной минуте
Чет/Нечет карточек осн. время	Чет, Нечет	Количество карточек в основное время
Чет/Нечет карточек осн. время команда 1	Чет, Нечет	Количество карточек в основное время команда 1
Чет/Нечет карточек осн. время команда 2	Чет, Нечет	Количество карточек в основное время команда 2
Следующая карточка 1,2... осн. время	1, Нет карточки, 2	Какая команда получит следующую указанную карточку: команда 1, не будет карточки, команда 2
Исход 1X2 после 1,2... минут	1, X, 2	Какая команда забьёт больше голов в промежутке времени с начала матча и по окончанию указанной минуты: команда 1, ничья, команда 2
1 тайм исход 1X2 (удары в створ)	1, X, 2	Какая команда совершит больше ударов в створ в первом тайме: команда 1, ничья, команда 2
Исход 1X2 (удары от ворот) осн. время	1, X, 2	Какая совершит больше ударов от ворот в основное время: команда 1, ничья, команда 2
Тотал (удары от ворот) команда 1 осн. время	Больше, Меньше	Количество ударов от ворот команды 1 в основное время

Тотал (удары от ворот) команда 2 осн. время	Больше, Меньше	Количество ударов от ворот команды 2 в основное время
1,2... тайм исход 1X2 (удары от ворот)	1, X, 2	Какая совершит больше ударов от ворот в указанном тайме: команда 1, ничья, команда 2
1,2... тайм тотал (удары от ворот)	Больше, Меньше	Количество ударов от ворот в указанном тайме
Исход 1X2 (штанги и перекладины) осн. время	1, X, 2	Какая команда совершит больше ударов в штанги и перекладину в основное время: команда 1, ничья, команда 2
Тотал (штанги и перекладины) осн. время	Больше, Меньше	Количество ударов в штанги и перекладины в основное время
Тотал (штанги и перекладины) Команда 1 осн. время	Больше, Меньше	Количество ударов в штанги и перекладину Команды 1 в основное время
Тотал (штанги и перекладины) Команда 2 осн. время	Больше, Меньше	Количество ударов в штанги и перекладину Команды 2 в основное время
Фора (штанги и перекладины) осн. время	1, 2	Какая команда совершит больше ударов в штанги и перекладину в основное время с учетом форы: команда 1, команда 2
1 тайм тотал (штанги и перекладины)	Больше, Меньше	Количество ударов в штанги и перекладины в первом тайме

1 тайм исход 1X2 (штанги и перекладины)	1, X, 2	Какая команда совершит больше ударов в штанги и перекладину в первом тайме: команда 1, ничья, команда 2
Исход 1X2 (удары) осн. время	1, X, 2	Какая совершит больше ударов в основное время: команда 1, ничья, команда 2
1,2... тайм исход 1X2 (удары)	1, X, 2	Какая совершит больше ударов в указанном тайме: команда 1, ничья, команда 2
Тотал (удары) осн. время	Больше, Меньше	Количество ударов в основное время
Тотал (удары) команда 1 осн. время	Больше, Меньше	Количество ударов команды 1 в основное время
Тотал (удары) команда 2 осн. время	Больше, Меньше	Количество ударов команды 2 в основное время
Фора (удары) осн. время	1, 2	Какая команда совершит больше ударов в основное время с учетом форы: команда 1, команда 2
1,2... тайм тотал (удары)	Больше, Меньше	Количество ударов в указанном тайме
Исход 1X2 (владение мячом) осн. время	1, X, 2	Какая команда будет владеть мячом больше времени: команда 1, ничья, команда 2
Тотал (владение мячом) Команда 1 осн. время	Больше, Меньше	Количество процентов владения мячом Команда 1

Тотал (владение мячом) Команда 2 осн. время	Больше, Меньше	Количество процентов владения мячом Команда 2
Фора (владение мячом) осн. время	1, 2	Какая команда будет владеть больше мячом в основное время с учетом форы: команда 1, команда 2
Тотал (выход мед. бригады) осн. время	Больше, Меньше	Количество выходов мед. бригады в основное время
1 тайм тотал (выход мед. бригады)	Больше, Меньше	Количество выходов мед. бригады в первом тайме
1 тайм тотал (видеопросмотр)	Больше, Меньше	Количество видеопросмотров в первом тайме
Двойной шанс (удары в створ) осн. время	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов в створ в основное время: команда 1 или ничья, команда 1 или команда 2, Ничья или команда 2
1,2... тайм двойной шанс (удары от ворот)	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов от ворот в указанном тайме: команда 1 или ничья, команда 1 или команда 2, Ничья или команда 2
Двойной шанс (штанги и перекладины) осн. время	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов в штанги и перекладину в основное время: команда 1 или ничья, команда 1 или команда 2, Ничья или команда 2

1,2... тайм двойной шанс (штанги и перекладины)	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов в штанги и перекладину в указанном тайме: команда 1 или ничья, команда 1 или команда 2, Ничья или команда 2
Двойной шанс (удары от ворот) осн. время	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов от ворот в основное время: команда 1 или ничья, команда 1 или команда 2, Ничья или команда 2
1,2... тайм двойной шанс (удары в створ)	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов в створ в указанном тайме: команда 1 или ничья, команда 1 или команда 2, Ничья или команда 2
Двойной шанс (удары) осн. время	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов в основное время: команда 1 или ничья, команда 1 или команда 2, Ничья или команда 2
1,2... тайм двойной шанс (удары)	1X, 12, X2	Какая команда совершит больше ударов в указанном тайме: команда 1 или ничья, команда 1 или команда 2, Ничья или команда 2
Двойной шанс (владение мячом) осн. время	1X, 12, X2	Какая команда будет больше владеть мячом в основное время: команда 1 или ничья, команда 1

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 144 из 230

		или команда 2, Ничья или команда 2
1,2... тайм кол-во ГОЛОВ	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Точное количество голов в указанном тайме
1,2... тайм победит всухую команда 1	Да, Нет	Команда 1 победит всухую в указанном тайме: Да, Нет
1,2... тайм победит всухую команда 2	Да, Нет	Команда 2 победит всухую в указанном тайме: Да, Нет
Тотал после 10, 15, ... Минут	Больше, Меньше	Количество голов в промежутке времени с начала матча и до окончания указанной минуты
Чет/Нечет угловые Команда 1	Чет, Нечет	Количество угловых Команда 1: Чет/Нечет
Чет/Нечет угловые Команда 2	Чет, Нечет	Количество угловых Команда 2: Чет/Нечет
Назначен пенальти	Да, Нет	Будет назначен и выполнен пенальти
Назначен пенальти команда 1	Да, Нет	Будет назначен и выполнен пенальти командой 1
Назначен пенальти команда 2	Да, Нет	Будет назначен и выполнен пенальти командой 2
1,2... тайм тотал остаток	Больше, Меньше	Количество голов в остатке указанного тайма (с момента ставки)
1,2... тайм фора остаток	1, 2	Какая команда выиграет остаток указанного тайма (с момента ставки): команда 1, команда 2

Фора после 10, 15, ... Минут	1, 2	Какая команда забьет больше голов с учетом форы в промежутке времени с начала матча и до окончания указанной минуты: команда 1, команда 2
Будет ли гол в интервале минут	Да, Нет	Будет ли забит гол в указанном интервале времени: Да, Нет
Будет ли карточка в интервале минут	Да, Нет	Будет ли показана карточка в указанном интервале времени: Да, Нет
Будет ли угловой в интервале минут	Да, Нет	Будет ли подан угловой в указанном интервале времени: Да, Нет
Европейский гандикап угловые	1, X, 2	Какая команда подаст больше угловых с учетом европейского гандикапа
Забьет 1,2... пенальти команда 1	Да, Нет	Команда 1 забьет указанный пенальти: Да, Нет
Забьет 1,2... пенальти команда 2	Да, Нет	Команда 2 забьет указанный пенальти: Да, Нет
Исход 12 карточки в интервале минут	1, 2	Какая команда наберёт больше карточек в указанном интервале времени: команда 1, команда 2
Исход 12 в интервале минут	1, 2	Какая команда забьет больше голов в указанном интервале

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 146 из 230

		времени: команда 1, команда 2
Исход 12 угловые в интервале минут	1, 2	Какая команда подаст больше угловых в указанном интервале времени: команда 1, команда 2
Следующая 1,2... карточка в интервале минут	1, 2	Какая команда получит указанную краточку в указанном интервале времени: команда 1, команда 2
Следующий 1,2... гол в интервале минут	1, 2	Какая команда забьет указанный гол в указанном интервале времени: команда 1, команда 2
Следующий 1,2... угловой в интервале минут	1, 2	Какая команда подаст указанный угловой в указанном интервале времени: команда 1, команда 2
Тотал остатка матча	Больше, Меньше	Количество голов в остатке матча (с момента ставки)
Фора карточек	1, 2	Какая команда наберёт больше карточек в матче: команда 1, команда 2
Фора остатка матча	1, 2	Какая команда забьет больше голов с учетом форы в остатке матча (с момента ставки): команда 1, команда 2

1, 2... КОЛ-ВО УГЛОВЫХ	0-2 УГЛОВЫХ, 3-4 УГЛОВЫХ, 5-6 УГЛОВЫХ, 7 УГЛОВЫХ И БОЛЕЕ	Точное количество голов в указанном тайме
Баскетбол		
Самая результативная половина	1-я половина, 2-я половина	Половина с наибольшим количеством очков
Кол-во очков (осн. время)	101-110, 111-120, 121-130, 131-140, 141-150, 151-160, 161-170, 171-180, 0-100, 181 и более	Количество очков в основное время
Кол-во очков (осн. время)	151-160, 161-170, 171-180, 181-190, 191-200, 201-210, 211-220, 221-230, 231-240, 241-250, 0-150, 251 и более	Количество очков в основное время
Выиграет вбрасывание	1, 2	Какая команда выиграет вбрасывание: команда 1, команда 2
Наберет не менее 1, 2, ... очков (осн. время)	Да, Нет	Указанный игрок наберет не менее указанного количества очков в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2, ... блокшотов (осн. время)	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества блокшотов в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2, ... подборов (осн. время)	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества подборов в основное время: Да, Нет

Сделает не менее 1, 2, ... перехватов (осн. время)	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества перехватов в основное время: Да, Нет
Забросит не менее 1, 2, ... трехочковых (осн. время)	Да, Нет	Указанный игрок забросит не менее указанного количества трехочковых в основное время: Да, Нет
1 половина победа с разницей	П1 в 11 и более, П1 в 6-10, П1 в 1-5, Ничья, П2 в 1-5, П2 в 6-10, П2 в 11 и более	Победа в первой половине с разницей (количество очков)
1, 2... четверть наберёт последнее очко	1, 2	Какая команда наберёт последнее очко в указанной четверти: команда 1, команда 2
Забросит 1, 2... -й трёхочковый	1, 2	Какая команда забросит указанный трехочковый: команда 1, команда 2
1, 2... четверть выиграет	1, Никто, 2	Исход указанной четверти: победа Команды 1, ничья, победа команды 2
1, 2... четверть победа в 3 очка и более	П1 в 3 очка и более, П2 в 3 очка и более, Никто	Победа в указанной четверти 3 очка и более
2 половина тотал (без овертайм)	Больше, Меньше	Количество очков во второй половине без овертайма
2 половина фора (без овертайм)	1, 2	Исход второй половины без овертайма с учетом форы: победа команды 1, победа команды 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 149 из 230

2 половина чет/нечет (без овертайм)	Чет, Нечет	Количество очков во второй половине без овертайма: Четное, Нечетное
Точный тотал (осн. время)	Больше, Меньше	Точное количество очков в основное время
Самая результативная половина	1-ая, 2-ая, Равны	Половина с наибольшим количеством очков
Победит в обеих половинах	1, Никто, 2	Какая команда победит в обеих половинах: Команда 1, Никто, Команда 2
Победит в обеих половинах команда 1	Да, Нет	Команда 1 победит в обеих половинах: Да, Нет
Победит в обеих половинах команда 2	Да, Нет	Команда 2 победит в обеих половинах: Да, нет
Любая команда победит в обеих половинах	Да, Нет	Любая команда победит в обеих половинах: Да, нет
Победит во всех четвертях команда 1	Да, Нет	Команда 1 победит во всех четвертях: Да, нет
Победит во всех четвертях команда 2	Да, Нет	Команда 2 победит во всех четвертях: Да, нет
Любая команда победит во всех четвертях	Да, Нет	Любая команда победит во всех четвертях: Да, нет
Победит во всех четвертях	1, Никто, 2	Какая команда победит во всех четвертях
Тотал [наиболее результативной четверти	Больше, Меньше	Количество очков в наиболее результативной четверти

Тотал наименее результативной четверти	Больше, Меньше	Количество очков в наименее результативной четверти
Метод набора 1, 2... очка очка любой командой Штрафной бросок, Двухочковый, Трехочковый Каким методом будет набрано указанное очко	Метод набора 1, 2... очка очка любой командой Штрафной бросок, Двухочковый, Трехочковый Каким методом будет набрано указанное очко	Метод набора 1, 2... очка очка любой командой Штрафной бросок, Двухочковый, Трехочковый Каким методом будет набрано указанное очко
Тип следующего 1, 2... забитого броска с игры после 1, 2... очка	Двухочковый, Трехочковый	Тип следующего забитого броска с игры после указанного очка: Двухочковый, Трехочковый
Тип следующего 1, 2... забитого броска с игры после 1, 2... очка Команда 1	Двухочковый, Трехочковый	Тип следующего забитого броска с игры после указанного очка Команда 1: Двухочковый, Трехочковый
Тип следующего 1, 2... забитого броска с игры после 1, 2... очка Команда 2	Двухочковый, Трехочковый	Тип следующего забитого броска с игры после указанного очка Команда 2: Двухочковый, Трехочковый
Кто забьет 1, 2... бросок с игры после 1, 2... очка	1, 2	Какая команда забьет указанный бросок с игры после указанного очка: Команда 1, Команда 2
Забитый бросок с игры в результате 1, 2... владения	Да, Нет	Будет ли у Команды 1 забит бросок с игры в результате указанного

после 1, 2... очка Команда 1		владения после указанного очка: Да, Нет
Забитый бросок с игры в результате 1, 2... владения после 1, 2... очка Команда 2	Да, Нет	Будет ли у Команды 2 забит бросок с игры в результате указанного владения после указанного очка: Да, Нет
Исход 1x2 в интервале с 1, 2... минут	1, X, 2	Какая команда наберет больше очков в указанном интервале времени: Команда 1, ничья, Команда 2
Тотал в интервале с 1, 2... минут	Больше, Меньше	Количество очков в указанном интервале времени
Тотал в интервале с 1, 2... минут Команда 1	Больше, Меньше	Количество очков в указанном интервале времени Команда 1
Тотал в интервале с 1, 2... минут Команда 2	Больше, Меньше	Количество очков в указанном интервале времени Команда 2
Забитый бросок с игры в результате 1, 2... владения после 1, 2... очков	Да, Нет	Будет ли забит бросок с игры в результате указанного владения после указанного количества очков: Да, Нет
Хоккей		
Исход и обе забьют (с ОТ и булл.)	П1/Да, П1/Нет, П2/Да, П2/Нет	Исход матча с овертаймом и буллитами и обе команды забьют с овертаймом и буллитами
Самый результативный период	Не один, 1-й период, 2- й период, 3-й период	В каком периоде будет больше голов: в первом

		тайме, во втором тайме, поровну в двух и более
Все периоды больше 1, 2...	Да, Нет	В каждом периоде количество голов будет больше указанного количества: Да, Нет
Все периоды меньше 1, 2...	Да, Нет	В каждом периоде количество голов будет меньше указанного количества: Да, Нет
Кол-во голов (с ОТ и булл.) Команда 2	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола или более	Количество голов в матче с овертаймом и буллитами команды 2
Кол-во голов (с ОТ и булл.) Команда 1	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола или более	Количество голов в матче с овертаймом и буллитами команды 1
Не забьет (с ОТ и булл.) Команда 2	Да, Нет	Команда 2 не забьет в матче с овертаймом и буллитами: Да, Нет
Победит в одном из периодов Команда 2	Да, Нет	Команда 2 победит хотя бы в одном периоде: Да, Нет
Не забьет (с ОТ и булл.) Команда 1	Да, Нет	Команда 1 не забьет в матче с овертаймом и буллитами: Да, Нет
Самый результативный период Команда 2	1-й период, 2-й период, 3-й период, Не один	В каком периоде будет больше голов у команды 2: в первом тайме, во втором тайме, поровну в двух и более
Самый результативный период Команда 1	1-й период, 2-й период, 3-й период, ни один	В каком периоде будет больше голов у команды 1: в первом тайме, во втором тайме, поровну в двух и более

Кол-во голов (с ОТ и булл.)	0-1 гол, 2 гола, 3 гола, 4 гола, 5 голов, 6 голов, 7 голов, 8 голов, 9 голов и более	Количество голов в матче с овертаймом и буллитами
Какая команда забьет (с ОТ и булл.)	Обе, только К1, только К2, нет гола	Какая команда забьет в матче с овертаймом и буллитами
Победит в одном из периодов Команда 1	Да, Нет	Команда 1 победит хотя бы в одном периоде: Да, Нет
Победит во всех периодах Команда 1	Да, Нет	Команда 1 победит в каждом периоде: Да, Нет
Победит во всех периодах Команда 2	Да, Нет	Команда 2 победит в каждом периоде: Да, Нет
Забьет во всех периодах Команда 1	Да, Нет	Команда 1 забьет в каждом периоде: Да, Нет
Забьет во всех периодах Команда 2	Да, Нет	Команда 2 забьет в каждом периоде: Да, Нет
Когда закончится игра	Осн. время, ОТ, Булл.	В какой стадии матча завершится игра: в основное время, в овертайме, по результату серии буллитов
Серия буллитов	Да, Нет	Будет ли серия буллитов: Да, Нет
1, 2... период любая команда забьет	Да, Нет	Будет гол в указанном периоде: Да, Нет
Обе забьют дважды (осн. время)	Да, Нет	Обе команды забьют по два гола в основное время: Да, Нет

Двойной шанс (овертайм)	1X, 12, X2	Исход овертайма: победа команды 1 или ничья, победа команды 1 или победа команды 2, Ничья или победа команды 2
Чет/Нечет (с ОТ и булл.)	Чет, Нечет	Количество голов в матче с овертаймом и буллитами: Четное, Нечетное
1, 2... период какая команда забьет	Нет гола, только К1, только К2, Обе	Какая команда забьет в указанном периоде: Нет гола, Только команда 1, только команда 2, обе команды
1, 2... период кол-во голов	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола, 4 гола и более	Количество голов в указанном периоде
1, 2... период кол-во голов Команда 1	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола или более	Количество голов в указанном периоде команды 1
1, 2... период кол-во голов Команда 2	0 голов, 1 гол, 2 гола, 3 гола или более	Количество голов в указанном периоде команды 2
1, 2... период выигрывает остаток	1, X, 2	Какая команда выигрывает остаток указанного периода (с момента ставки): команда 1, ничья, команда 2
1, 2... период не пропустит Команда 1	Да, Нет	Команда 1 в указанном периоде не пропустит: Да, Нет
1, 2... период не пропустит Команда 2	Да, Нет	Команда 2 в указанном периоде не пропустит: Да, Нет
1, 2... период последний гол	1, Нет гола, 2	Какая команда забьет последний гол в

		указанном периоде забьет: команда 1, нет гола, команда 2
1, 2... период/Матч (осн. время)	П1/П1, Н/П1, П2/П1, П1/Н, Н/Н, П2/Н, П1/П2, Н/П2, П2/П2	Исход указанного периода / Исход матча в основное время
Исход и тотал (с ОТ и булл.)	П1/Меньше, Н/Меньше, П2/Меньше, П1/Больше, Н/Больше, П2/Больше	Исход в матче с овертаймом и буллитами и количество голов в матче с овертаймом и буллитами
1, 2... период/Матч (с ОТ и булл.)	П1/П1, Н/П1, П2/П1, П1/Н, Н/Н, П2/Н, П1/П2, Н/П2, П2/П2	Исход указанного периода / Исход матча с овертаймом и буллитами
1, 2... гол и исход (с ОТ и булл.)	К1/П1, К1/П2, К2/П1, К2/П2	Какая команда забьет указанный гол в матче с овертаймом и буллитами и победитель в матче с овертаймом и буллитами
Чет/Нечет (осн. время) Команда 1	Чет, Нечет	Количество голов в основное время команды 1: Четное, Нечетное
Чет/Нечет (осн. время) Команда 2	Чет, Нечет	Количество голов в основное время команды 2: Четное, Нечетное
Гол в пустые ворота	Да, Нет	Будет гол в пустые ворота: Да, Нет
Гол в первую минуту	Да, Нет	Будет гол в первую минуту: Да, Нет
Исход 1Х2 удалений на 2 минуты (осн. время)	1, Х, 2	Какая команда наберёт больше двухминутных удалений в основное время: команда 1, ничья, команда 2

1,2... период исход 1X2 удалений на 2 минуты	1, X, 2	Какая команда наберёт больше двухминутных удалений в указанном периоде: команда 1, ничья, команда 2
Исход 1X2 броски в створ (осн. время)	1, X, 2	Какая команда совершит больше бросков в створ в основное время: команда 1, ничья, команда 2
1,2... период исход 1X2 броски в створ	1, X, 2	Какая команда совершит больше бросков в створ в указанном периоде: команда 1, ничья, команда 2
Тотал броски в створ (осн. время)	Больше, Меньше	Количество бросков в створ в основное время
Тотал броски в створ Команда 1 (осн. время)	Больше, Меньше	Количество бросков в створ в основное время команда 1
Тотал броски в створ Команда 2 (осн. время)	Больше, Меньше	Количество бросков в створ в основное время команда 2
Тотал удалений на 2 минуты (осн. время)	Больше, Меньше	Количество удалений на 2 минуты в основное время
Тотал удалений на 2 минуты Команда 1 (осн. время)	Больше, Меньше	Количество удалений на 2 минуты команды 1 в основное время
Тотал удалений на 2 минуты Команда 2 (осн. время)	Больше, Меньше	Количество удалений на 2 минуты команды 2 в основное время
Фора броски в створ (осн. время)	1, 2	Какая команда совершит больше бросков в створ в основное время с

		учетом форы: команда 1, команда 2
1, 2... период фора удалений на 2 минуты	1, 2	Какая команда наберёт больше двухминутных удалений с учетом форы в указанном периоде: команда 1, команда 2
1, 2... период тотал удалений на 2 минуты	Больше, Меньше	Количество удалений на 2 минуты в указанном периоде
1, 2... период фора броски в створ	1, 2	Какая команда совершит больше бросков в створ с учетом форы в указанном периоде: команда 1, команда 2
1, 2... период тотал броски в створ	Больше, Меньше	Количество бросков в створ в указанном периоде
Фора удалений на 2 минуты (осн. время)	1, 2	Какая команда наберёт больше двухминутных удалений в основное время: команда 1, команда 2
Тотал вбрасывания (осн. время)	Больше, Меньше	Количество вбрасываний в основное время
Тотал вбрасывания (осн. время)	1, 2	Какая команда совершит больше вбрасываний в основное время с учетом форы: команда 1, команда 2
Исход 1X2 малый штраф мин (осн. время)	1, X, 2	Какая команда наберёт больше минут в малых штрафах в основное время: команда 1, ничья, команда 2

1, 2... Период исход 1X2 малый штраф мин (осн. время)	1, X, 2	Какая команда наберёт больше минут в малых штрафах в указанном периоде: команда 1, команда 2
Тотал малый штраф мин (осн. время)	Больше, Меньше	Количество минут в малых штрафах в основное время
Тотал малый штраф мин Команда 1 (осн. время)	Больше, Меньше	Количество минут в малых штрафах команды 1 в основное время
Тотал малый штраф мин Команда 2 (осн. время)	Больше, Меньше	Количество минут в малых штрафах команды 2 в основное время
1, 2... период тотал малый штраф мин	Больше, Меньше	Количество минут в малых штрафах в указанном периоде
1, 2... период фора малый штраф мин	1, 2	Какая команда наберёт больше минут в малых штрафах с учетом форы в указанном периоде: команда 1, команда 2
Реализует буллит	Да, Нет	Реализует указанный буллит: Да, Нет
1, 2... период тотал удалений на 2 мин участник 1	Больше, Меньше	Количество двухминутных удалений участника 1 в указанном периоде
Двойной шанс удалений на 2 мин	1X, 12, X2	Исход двойной шанс по двухминутным удалениям
1, 2... период двойной шанс удалений на 2 мин	1X, 12, X2	Исход двойной шанс по двухминутным удалениям в указанном периоде

1, 2... период тотал удалений на 2 мин участник 2	Больше, Меньше	Количество двухминутных удалений участника 2 в указанном периоде
Теннис		
Тай-брейк в матче	Да, Нет	Будет ли тай-брейк в матче: Да, Нет
Выиграет тай-брейк в 1, 2... сете	1, 2	Какой участник выиграет тай-брейк в указанном сете: участник 1, участник 2
Выиграет 1, 2... очко в тай-брейке 1, 2...сета	1, 2	Какой участник выиграет указанное очко в тай-брейке указанного сета: участник 1, участник 2
Выиграет 1, 2... и 2, 3... геймы в 1,2... сете	1, Никто, 2	Какой участник выиграет оба указанных гейма в указанном сете: участник 1, никто, участник 2
1, 2... гейм точный счет	У1 40:0, У1 40:15, У1 40:30, У1 А:40, 0:40 У2, 15:40 У2, 30:40 У2, 40:А У2	Точный счет в указанном гейме
Тотал в 1, 2... гейме 1, 2... сета	Больше, Меньше	Количество очков в указанном гейме указанного сета
Точный счет 1, 2... гейма в 1, 2... сете или брейк	40:0, 40:15, 40:30, А:40, Брейк	Победа подающего участника с точным счетом или брейк в указанном сете указанного гейма
1 сет/Матч	П1/П1, П2/П1, П1/П2, П2/П2	Исход первого сета / Исход матча

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 160 из 230

1, 2... сет Точный счет в тай-брейке	7:0, 7:1, 7:2, 7:3, 7:4, 7:5, П1:другой, 0:7, 1:7, 2:7, 3:7, 4:7, 5:7, П2:другой	Точный счет в тай-брейке указанного сета
тотал очков в тай-брейке 1, 2... сета	Больше, Меньше	Количество очков в тай-брейке указанного сета
1, 2... сет исход 12 и тотал	П1/Больше, П2/Больше, П1/Меньше, П2/Меньше	Исход в указанном сете и количество очков в указанном сете
1, 2... сет тай-брейк	Да, Нет	Будет ли тай-брейк в указанном сете: Да, Нет
1, 2... сет точный счет	6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 7:6, 0:6, 1:6, 2:6, 3:6, 4:6, 5:7, 6:7	Точный счет по геймам в указанном сете
1, 2... сет 1, 2... гейм кол-во розыгрышей	4, 5, 6, 7 розыгрышей и более	Какое будет количество розыгрышей в указанном гейме указанного сета
1, 2... сет 1, 2... гейм счет 40-40	Да, Нет	Будет ли точный счет 40-40 в указанном гейме указанного сета: Да, Нет
1, 2... сет 1, 2... гейм Точный счет	П1:0, П1: 15, П1:40, П2:0, П2:15, П2:30, П2:40	Точный счет указанного гейма в указанном сете
1, 2... сет 1, 2... гейм Гонка до 1, 2... очков	1, 2	Какой участник в указанном гейме указанного сета быстрее наберёт указанное количество очков: участник 1, участник 2
1, 2... сет 1, 2... гейм Выиграет первые 1, 2... розыгрыша	1, Никто, 2	Какой участник выиграет первые № розыгрышей (указанное количество розыгрышей) в указанном гейме указанного сета: участник 1, никто участник 2

1, 2... сет 1, 2... гейм Выиграет 1, 2... очко	1, 2	Какой участник выиграет указанное очко в указанном сете указанного гейма: участник 1, участник 2
1, 2... сет гонка до 1, 2... геймов	1, 2	Какой участник в указанном сете быстрее наберёт указанное количество геймов: участник 1, участник 2
Точный счет в тай-брейке	7:5, 7:4, 7:3, 7:2, 7:1, 7:0, 0:7, 1:7, 2:7, 3:7, 4:7, 5:7, П1 другой, П2 другой	Точный счет в тай-брейке
Тотал эйсов	Больше, Меньше	Количество эйсов в матче
Тотал эйсов участник 1	Больше, Меньше	Количество эйсов в матче участник 1
Тотал эйсов участник 2	Больше, Меньше	Количество эйсов в матче участник 2
Исход 1X2 эйсов	1, X, 2	Какой участник сделает больше эйсов: участник 1, ничья, участник 2
Тотал двойных ошибок	Больше, Меньше	Количество двойных ошибок в матче
Тотал двойных ошибок участник 1	Больше, Меньше	Количество двойных ошибок в матче участник 1
Тотал двойных ошибок участник 2	Больше, Меньше	Количество двойных ошибок в матче участник 2
Исход 1X2 двойных ошибок	1, X, 2	Какой участник сделает больше двойных ошибок: участник 1, ничья, участник 2
Исход 1X2 брейков	1, X, 2	Какой участник сделает больше брейков:

		участник 1, ничья, участник 2
Тотал брейков	Больше, Меньше	Количество брейков
Тотал брейков участник 1	Больше, Меньше	Количество брейков участник 1
Тотал брейков участник 2	Больше, Меньше	Количество брейков участник 2
Исход 1X2 брейк- пойнтов	1, X, 2	Какой участник наберет больше брейк-пойнтов: участник 1, ничья, участник 2
Тотал брейк- пойнтов	Больше, Меньше	Количество брейк- пойнтов
Тотал брейк- пойнтов участник 1	Больше, Меньше	Количество брейк- пойнтов участник 1
Тотал брейк- пойнтов участник 2	Больше, Меньше	Количество брейк- пойнтов участник 2
1,2... сет мультисчет	6:0 6:1 6:2, 6:3 6:4, 7:5 7:6, 5:7 6:7, 3:6 4:6, 0:6 1:6 2:6	Точный счет в сете
Оба выигрывают по сету	Да, Нет	Каждый участник выигрывает минимум один сет в матче: Да, Нет
1,2... сет точный счет после 4-х геймов	4:0; 3:1; 2:2; 1:3; 0:4	Точный счет в указанном сете на момент окончания 4-го гейма
1,2... сет точный счет после 6-ти геймов	6:0; 5:1; 4:2; 3:3; 2:4; 1:5; 0:6	Точный счет в указанном сете на момент окончания 6-го гейма
1,2... сет 1,2... гейм будет эйс	Да, Нет	Будет эйс в указанном гейме указанного сета: Да, Нет

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 163 из 230

1,2... сет сделает 1,2... эйс	1, Нет эйса, 2	Какой участник сделает указанный эйс в указанном сете: участник 1, нет эйса, участник 2
1,2... сет тотал очков участник 1	Больше, Меньше	Количество очков в указанном сете участник 1
1,2... сет тотал очков участник 2	Больше, Меньше	Количество очков в указанном сете участник 2
1,2... сет тотал брейков участник 2	Больше, Меньше	Количество брейков в указанном сете участник 2
1,2... сет тотал эйсов участник 1	Больше, Меньше	Количество эйсов в указанном сете участник 1
1,2... сет тотал эйсов участник 2	Больше, Меньше	Количество эйсов в указанном сете участник 2
1,2... сет 1X2 (эйсы)	1, X, 2	Какой участник сделает больше эйсов в указанном сете: участник 1, ничья, участник 2
1,2... сет тотал брейков участник 1	Больше, Меньше	Количество брейков в указанном сете участник 1
1,2... сет сделает 1,2... брейк	1, Нет брейка, 2	Какой участник сделает указанный брейк в указанном сете: участник 1, нет брейка, участник 2
1,2... сет 1,2... гейм будет брейк-пойнт	Да, Нет	Будет брейк-пойнт в указанном гейме указанного сета: Да, Нет
Тотал очков участник 1	Больше, Меньше	Количество очков участника 1

Тотал очков участник 2	Больше, Меньше	Количество очков участника 2
1, 2... сет 1, 2... гейм - чем завершится 1, 2... - я подача	Очко после подачи, Эйс, Двойная ошибка	Чем завершится указанная подача в указанном гейме указанного сета
1, 2... сет 1, 2... гейм - результат 1, 2... очка	П1 Победа, П2 Победа, П1 Ошибка, П2 Ошибка	<p>Результат указанного розыгрыша в указанном гейме указанного сета:</p> <ul style="list-style-type: none"> • П1 Победа — Участник 1 получает очко с удара, а соперник не коснулся последним мяча, или коснулся, но касание не привело к существенному изменению траектории мяча • П2 Победа — Участник 2 получает очко с удара, а соперник не коснулся последним мяча, или коснулся, но касание не привело к существенному изменению траектории мяча • П1 Ошибка — Участник 2 получает очко за счет ошибки участника 1 (аут, сетка и т.д.) • П2 Ошибка — Участник 1 получает очко за счет ошибки

		участника 2 (аут, сетка и т.д.)
1, 2... сет 1, 2... гейм - тип последнего удара 1, 2... очка	Подача, Возврат, Форхенд, Бэкхенд, Удар слета	<p>Какой тип последнего удара указанного розыгрыша в указанном гейме указанного сета Последние 3 результата применяются только к любым ударам, выполненным после ответного удара):</p> <ul style="list-style-type: none">• подача - очко после подачи (эйс)• возврат - очко после возврата подачи. (Пример: участник 1 подает, участник 2 забивает мяч с возврата)• форхенд - очко после удара внутренней стороной ракетки (после двух ударов по мячу в розыгрыше включая подачу)• бэкхенд - очко после удара внешней стороной ракетки (после двух ударов по мячу в розыгрыше включая подачу)• удар слета - очко ударом до того, как мяч коснется корта (после двух ударов по мячу в розыгрыше включая подачу).

Австралийский футбол		
Сделает не менее 1, 2, ... ударов ногой (матч)	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества ударов ногой в основное время: Да, Нет
Заработает не менее 1, 2, ... меток (матч)	Да, Нет	Указанный игрок заработает не менее указанного количества меток в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2, ... ударов рукой (матч)	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества ударов рукой в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2, ... передач (матч)	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества передач в основное время: Да, Нет
Наберет не менее 1, 2, ... очков в фэнтези (матч)	Да, Нет	Указанный игрок наберет не менее указанного количества очков в фэнтези в основное время: Да, Нет
Кол-во очков (матч)	0-144, 145-161, 162-173, 174-186, 187-200, 201-218, 219 и более	Количество очков в основное время
1 половина победа с разницей	П1 в 1-7, П1 в 8-15, П1 в 16 и более, П2 в 1-7, П2 в 8-15, П2 в 16 и более, Ничья	Победа в первой половине с разницей (количество очков)

1 половина кол-во очков	0-71, 72-80, 81-86, 87-93, 94-100, 101-109, 110 и более	Количество очков в первой половине
1, 2... четверть кол-во очков	0-35, 36-40, 41-43, 44-46, 47-50, 51-54, 55 и более	Количество очков в указанной четверти
1, 2... четверть победа с разницей	П1 в 1-3, П1 в 4-8, П1 в 9 и более, П2 в 1-3, П2 в 4-8, П2 в 9 и более, Ничья	Победа в указанной четверти с разницей (количество очков)
Американский футбол		
Следующий гол 1,2... (метод)	Тачдаун, Филдгол, Другой, Нет Гола	Каким методом будет забит указанный гол: Тачдаун, Филдгол, Другой, Нет Гола
Наберет не менее 1, 2... ярдов передачами осн. время	Да, Нет	Указанный игрок наберет не менее указанного количества ярдов передачами в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2... успешных передач осн. время	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества успешных передач в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2... пасов на тачдаун осн. время	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества пасов на тачдаун в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2... попыток выноса осн. время	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества

		попыток выноса в основное время: Да, Нет
Занесет не менее 1, 2... тачдаунов осн. время	Да, Нет	Указанный игрок занесет не менее указанного количества тачдаунов в основное время: Да, Нет
Наберет не менее 1, 2... ярдов на выносе осн. время	Да, Нет	Указанный игрок наберет не менее указанного количества ярдов на выносе в основное время: Да, Нет
Наберет не менее 1, 2... ярдов после передачи осн. время	Да, Нет	Указанный игрок наберет не менее указанного количества ярдов после передачи в основное время: Да, Нет
Занесет не менее 1,2... тачдаунов после передачи осн. время	Да, Нет	Указанный игрок занесет не менее указанного количества тачдаунов после передачи в основное время: Да, Нет
Примет не менее 1,2... передач осн. время	Да, Нет	Указанный игрок примет не менее указанного количества передач в основное время: Да, Нет
тотал тачдаунов (с ОТ)	Больше, Меньше	Количество тачдаунов в матче с овертаймом
тотал реализованных филд голов (с ОТ)	Больше, Меньше	Количество реализованных филд голов в матче с овертаймом
тотал перехватов (с ОТ)	Больше, Меньше	Количество перехватов в матче с овертаймом
тотал сэков (с ОТ)	Больше, Меньше	Количество сэков в матче с овертаймом

Реализует 1,2...-й филд гол (с ОТ)	1, 2	Какая команда реализует филд гол № (№ филд гола): команда 1, команда 2
Филд-гол осн. Время	Да, Нет	Будет ли в основное время филд-гол: Да, Нет
Бейсбол		
Бэттер сделает не менее 1, 2... хитов (матч)	Да, Нет	Бэттер сделает не менее указанного количества хитов в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2... хоумранов (матч)	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества хоумранов в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2... страйкаутов (матч)	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества страйкаутов в основное время: Да, Нет
Пробежит не менее 1, 2... баз (матч)	Да, Нет	Указанный игрок пробежит не менее указанного количества баз в основное время: Да, Нет
Наберет не менее 1, 2... приведенных очков (матч)	Да, Нет	Указанный игрок наберет не менее указанного количества приведенных очков в основное время: Да, Нет
Сделает не менее 1, 2... пробежек (матч)	Да, Нет	Указанный игрок сделает не менее указанного количества

		пробежек в основное время: Да, Нет
Точный тотал (матч)	Больше, Равно, Меньше	Точное количество очков с дополнительными иннингами
Исход 1X2 (после 5 иннингов)	1, X, 2	Какая команда наберет больше очков в промежутке времени с начала матча и до окончания 5-ого иннинга: Команда 1, ничья, Команда 2
Самый результативный иннинг	1-й иннинг, 2-й иннинг, 3-й иннинг, 4-й иннинг, 5-й иннинг, 6-й иннинг, 7-й иннинг, 8-й иннинг, 9-й иннинг, Не один	В каком иннинге будет больше очков
Исход 1X2 (иннинги)	1, X, 2	Исход по выигранным иннингам: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Точное кол-во очков в самом результативном иннинге	0-очков, 1-о очко, 2 очка, 3 очка, 4 очка, 5 и более	Количество очков в самом результативном иннинге
Тотал в интервале 1, 2... иннингов	Больше, Меньше	Количество очков в указанном интервале
Тотал в интервале 1, 2... иннингов Команда 1	Больше, Меньше	Количество очков команды 1 в указанном интервале
Тотал в интервале 1, 2... иннингов Команда 2	Больше, Меньше	Количество очков команды 2 в указанном интервале

Кол-во очков подряд любой команды (осн. время)	0-очков, 1-о очко, 2 очка, 3 очка, 4 очка, 5 и более	Наибольшее количество очков, набранных подряд любой командой в основное время
Матч завершится	Верх 9 иннинга, низ 9 иннинга, ОТ	В какой стадии завершится матч
Обе команды наберут больше 1, 2... очков (матч)	Да, Нет	Каждая команда наберёт больше указанного количества очков: Да, Нет
Исход 1X2 в интервале с 1, 2... иннинг	1, X, 2	Исход в указанном интервале: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Фора в интервале с 1, 2... иннинг	1, 2	Исход в указанном интервале с учетом форы: победа команды 1, победа команды 2
Чет/нечет в интервале с 1, 2... иннинг	Чет, Нечет	Количество очков в указанном интервале: Четное, Нечетное
Тотал результативных иннингов	Больше, Меньше	Количество иннингов в которых будут набраны очки
Тотал Хитов (матч)	Больше, Меньше	Количество хитов в матче с дополнительными иннингами
Тотал Хитов Команда 1 (матч)	Больше, Меньше	Количество хитов команды 1 в матче с дополнительными иннингами
Тотал Хитов Команда 2 (матч)	Больше, Меньше	Количество хитов команды 2 в матче с дополнительными иннингами

Тотал Хитов в 1, 2... иннинг	Больше, Меньше	Количество хитов в указанном иннинге
Тотал Хитов в 1, 2... иннинг Команда 1	Больше, Меньше	Количество хитов команды 1 в указанном иннинге
Тотал Хитов в 1, 2... иннинг Команда 2	Больше, Меньше	Количество хитов команды 2 в указанном иннинге
Тотал хитов (после 5 иннингов)	Больше, Меньше	Количество хитов в промежутке времени с начала матча и до окончания 5-ого иннинга
Тотал хитов (после 5 иннингов) Команда 1	Больше, Меньше	Количество хитов команды 1 в промежутке времени с начала матча и до окончания 5-ого иннинга
Тотал хитов (после 5 иннингов) Команда 2	Больше, Меньше	Количество хитов команды 2 в промежутке времени с начала матча и до окончания 5-ого иннинга
Победа всухую	Да, Нет	Какая-либо команда победит, не пропустив гола: Да, Нет
Кол-во очков (матч)	0-4, 5-6, 7-8, 9-10, 11-13, 14 и более	Количество очков в матче с дополнительными иннингами
Тотал (после 5 иннингов)	Больше, Меньше	Количество очков в промежутке времени с начала матча и до окончания 5-ого иннинга
Тотал (после 5 иннингов) Команда 1	Больше, Меньше	Количество очков команды 1 в промежутке времени с начала матча и

		до окончания 5-ого иннинга
Тотал (после 5 иннингов) Команда 2	Больше, Меньше	Количество очков команды 2 в промежутке времени с начала матча и до окончания 5-ого иннинга
Тотал баз (матч)	Больше, Меньше	Количество баз в матче с дополнительными иннингами
Фора (после 5 иннингов)	1, 2	Какая команда наберет больше очков с учетом форы в промежутке времени с начала матча и до окончания 5-ого иннинга: Команда 1, Команда 2
Гандбол		
1 тайм победа с разницей	П1 в 5 и более, П1 в 3-4, П1 в 1-2, Ничья, П2 в 1-2, П2 в 3-4, П2 в 5 и более	Победа команды в первом тайме с разницей голов
1 тайм кол-во очков	0-19, 20-22, 23-25, 26-28, 29-31, 32-34, 35 и более	Количество очков в первом тайме
1 тайм кол-во очков Команда 1	0-8, 9-10, 11-12, 13-14, 15-16, 17-18, 19 и более	Количество очков команды 1 в первом тайме
1 тайм кол-во очков Команда 2	0-8, 9-10, 11-12, 13-14, 15-16, 17-18, 19 и более	Количество очков команды 2 в первом тайме
Кол-во очков (осн. время) Команда 1	0-19, 20-22, 23-25, 26-28, 29-31, 32-34, 35 и более	Количество очков команды 1 в основное время

Кол-во очков (осн. время) Команда 2	0-19, 20-22, 23-25, 26-28, 29-31, 32-34, 35 и более	Количество очков команды 2 в основное время
Кол-во очков (осн. время)	0-46, 47-49, 50-52, 53-55, 56-58, 59-61, 62 и более	Количество очков в основное время
Регби		
Кол-во очков (осн. время)	0-27, 28-34, 35-41, 42-48, 49-55, 56-62, 63 и более	Количество очков в основное время
Кол-во очков (осн. время)	0-20, 21-25, 26-30, 31-35, 36-40, 41-45, 46 и более	Количество очков в основное время
Победа с разницей (осн. время)	Ничья, П1 в 15 и более, П1 в 8-14, П1 в 1-7, П2 в 1-7, П2 в 8-14, П2 в 15 и более	Исход с разницей очков в основное время
1 тайм победа с разницей	Ничья, П1 в 15 и более, П1 в 8-14, П1 в 1-7, П2 в 1-7, П2 в 8-14, П2 в 15 и более	Исход с разницей очков в первом тайме
Исход 1Х2 попытки (осн. время)	1, X, 2	Какая команда сделает больше попыток в основное время: команда 1, равное количество, команда 2
Чет/Нечет попытки (осн. время)	Чет, Нечет	Количество попыток в основное время: Четное, Нечетное
1 тайм исход 1Х2 попытки	1, X, 2	Какая команда сделает больше попыток в первом тайме: команда 1, равное количество, команда 2

1 тайм чет/нечет попытки	Чет, Нечет	Количество попыток в первом тайме: Четное, Нечетное
1 тайм кол-во очков	28-34, 35-41, 0-6, 7-13, 14-20, 21-27, 42 и более	Количество очков в первом тайме
1 тайм кол-во очков	0-10, 11-14, 15-18, 19-22, 23-26, 27-30, 31 и более	Количество очков в первом тайме
Двойной шанс (попытки) (осн. время)	1X, 12, X2	Какая команда сделает больше попыток в основное время: команда 1 или равное количество, команда 1 или команда 2, команда 2 или равное количество
1 тайм двойной шанс (попытки)	1X, 12, X2	Какая команда сделает больше попыток в первом тайме: команда 1 или равное количество, команда 1 или команда 2, команда 2 или равное количество
1, 2 тайм выиграет гонку до 1, 2... очков	1, X, 2	Какая команда в указанном тайме быстрее наберёт указанное количество очков: команда 1, никто, команда 2
1 тайм европейский гандикап попытки	1, X, 2	Какая команда сделает больше попыток с учетом европейского гандикапа в первом тайме: команда 1, равное количество, команда 2
1 тайм тотал попытки	Больше, Меньше	Количество попыток в первом тайме

1 тайм тотал попытки Команда 1	Больше, Меньше	Количество попыток в первом тайме команды 1
1 тайм тотал попытки Команда 2	Больше, Меньше	Количество попыток в первом тайме команды 2
1 тайм фора попытки	1, 2	Какая команда сделает больше попыток с учетом форы в первом тайме: команда 1, команда 2
Европейский гандикап попытки (осн. время)	1, X, 2	Какая команда сделает больше попыток с учетом европейского гандикапа в основное время: команда 1, равное количество, команда 2
Следующее набранное очко (осн. время)	Попытка К1, Пенальти К1, Дроп гол К1, Попытка К2, Пенальти К2, Дроп гол К2	Каким методом какая команда наберёт следующие указанное очко
Тотал попытки (осн. время)	Больше, Меньше	Количество попыток в основное время
Тотал попытки (осн. время) Команда 1	Больше, Меньше	Количество попыток команды 1 в основное время
Тотал попытки (осн. время) Команда 2	Больше, Меньше	Количество попыток команды 2 в основное время
Фора попытки (осн. время)	1, 2	Какая команда сделает больше попыток с учетом форы в основное время: команда 1, команда 2
Снукер		
Гонка до 1,2... фреймов	1, 2	Какой участник быстрее выиграет указанное

		количество фреймов: участник 1, участник 2
Точный счет	4:0, 4:1, 4:2, 4:3, 3:4, 2:4, 1:4, 0:4	Точный счет в матче
1, 2... фрейм участник забьет последний шар	1, 2	Какой участник забьет последний шар в указанном фрейме: участник 1, участник 2
1, 2... фрейм цвет последнего забитого шара	красный, желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый, черный, ошибка	Какой цвет последнего забитого шара в указанном фрейме
1, 2... фрейм самая длинная серия	1, 2	У какого участника в указанном фрейме будет самая длинная серия: участник 1, участник 2
1, 2... фрейм любой игрок серия 50+ очков	Да, Нет	Будет ли серия более 50-ти очков у любого участника в указанном фрейме: Да, Нет
1, 2... фрейм Команда 1 серия 50+ очков	Да, Нет	Будет ли серия более 50-ти очков у участника 1 в указанном фрейме: Да, Нет
1, 2... фрейм Команда 2 серия 50+ очков	Да, Нет	Будет ли серия более 50-ти очков у участника 2 в указанном фрейме: Да, Нет
1, 2... фрейм любой игрок серия 100+ очков	Да, Нет	Будет ли серия более 100-а очков у любого участника в указанном фрейме: Да, Нет
1, 2... фрейм Команда 1 серия 100+ очков	Да, Нет	Будет ли серия более 100-а очков у участника 1 в указанном фрейме: Да, Нет

1, 2... фрейм Команда 2 серия 100+ очков	Да, Нет	Будет ли серия более 100-а очков у участника 2 в указанном фрейме: Да, Нет
1, 2... фрейм наибольшее кол-во очков в серии	0-49, 50-99, 100-119, 120-146, 147 и более	Количество очков в самой большой серии в указанном фрейме
1, 2... фрейм будет ошибка	Да, Нет	Будет ли ошибка в указанном фрейме: Да, Нет
Будут сыграны все фреймы	Да, Нет	Будет ли сыграно максимальное количество фреймов в матче: Да, Нет
1, 2... фрейм участник забьет 1, 2... шар	1, 2	Какой участник забьет в указанном фрейме указанный шар: участник 1, участник 2
1, 2... фрейм цвет забитого 1, 2... шара	желтый, зеленый, коричневый, синий, розовый, черный	Какого цвета будет забит указанный номер шара в указанном фрейме
Футзал		
Кол-во голов (осн. время) Команда 1	0-1, 2-3, 4-5, 6 и более	Количество голов в основное время Команды 1
Кол-во голов (осн. время) Команда 2	0-1, 2-3, 4-5, 6 и более	Количество голов в основное время Команды 2
Дартс		
Первый подход на 180 очков	Никто, 1, 2	Какой участник совершит подход на 180 очков: Никто, участник 1, участник 2

[a]P исход 1X2 (подходов на 180)	1, X, 2	Какой участник совершит больше подход на 180 очков: Никто, участник 1, участник 2
Тотал подход на 180	Больше, Меньше	Количество подход на 180 очков
Тотал подход на 180 Участник 1	Больше, Меньше	Количество подход на 180 очков Участник 1
Тотал подход на 180 Участник 2	Больше, Меньше	Количество подход на 180 очков Участник 2
Фора подход на 180	1, 2	Какой участник совершит больше подход на 180 очков с учетом форы: участник 1, участник 2
Первый подход на 180 очков	Никто, 1, 2	Какой участник первым наберет 180 очков в подходе: никто, участник 1, участник 2
1, 2... сет исход 1X2 (подходов на 180)	1, X, 2	Какой участник сделает больше подходов по 180 очков в указанном сете: участник 1, ничья, участник 2
Точный счет	7:0, 7:1, 7:2, 7:3, 7:4, 7:5, 7:6, 6:7, 5:7, 4:7, 3:7, 2:7, 1:7, 0:7	Точный счет в матче
Точный счет	8:0, 8:1, 8:2, 8:3, 8:4, 8:5, 8:6, 8:7, 7:8, 6:8, 5:8, 4:8, 3:8, 2:8, 1:8, 0:8	Точный счет в матче
Точный счет	9:0, 9:1, 9:2, 9:3, 9:4, 9:5, 9:6, 9:7, 9:8, 8:9, 7:9, 6:9, 5:9, 4:9, 3:9, 2:9, 1:9, 0:9	Точный счет в матче
1, 2... сет выиграет 1, 2... лег	1, Никто, 2	Какой участник выиграет указанный сет в указанном леге:

		участник 1, никто, участник 2
1, 2... сет исход 12	1, 2	Какой участник выиграет указанный сет: участник 1, участник 2
1, 2... сет 1, 2... лег подход на 180	Да, Нет	Будет ли подход 180 очков в указанном леге указанного сета: Да, Нет
1, 2... сет 1, 2... лег подход на 180 Команда 1	Да, Нет	Будет ли подход 180 очков у участника 1 в указанном леге указанного сета: Да, Нет
1, 2... сет 1, 2... лег подход на 180 Команда 2	Да, Нет	Будет ли подход 180 очков у участника 2 в указанном леге указанного сета: Да, Нет
Тотал подходов на 180 очков	Больше, Меньше	Количество подходов по 180 очков в матче
Тотал подходов на 180 очков Команда 1	Больше, Меньше	Количество подходов по 180 очков участника 1 в матче
Тотал подходов на 180 очков Команда 2	Больше, Меньше	Количество подходов по 180 очков участника 2 в матче
Фора подходов на 180 очков	1, 2	Какой участник сделает больше подходов по 180 очков с учетом форы в матче: участник 1, участник 2
Игра в боулз		
1, 2... сет 1, 2... энд Точное кол-во очков	0, 1, 2, 3, 4	Точное количество очков в указанном сете указанного энда
Баскетбол 3Х3		

Кто забьет 1, 2... двухочковый бросок	1, 2	Какая команда забьет № очко (указанное очко) с овертаймом: команда 1, команда 2
ММА/ БОКС		
Метод победы	П1 по очкам или техн. очкам, П1 нокаут техн. нокаут или диск-я, П2 по очкам или техн. очкам, П2 нокаут техн. нокаут или диск-я, Ничья или техн. Ничья	Метод победы в матче
Победа в раунде	П1 в 1-м Раунде, П1 в 2-ом Раунде, П1 в 3-м Раунде, П1 в 4-м Раунде, П1 в 5-м Раунде, П1 в 6-м Раунде, П1 в 7-м Раунде, П1 в 8-м Раунде, П1 в 9-м Раунде, П1 в 10-м Раунде, П1 в 11-м Раунде, П1 в 12-м Раунде, П2 в 1-м Раунде, П2 в 2-ом Раунде, П2 в 3-м Раунде, П2 в 4-м Раунде, П2 в 5-м Раунде, П2 в 6-м Раунде, П2 в 7-м Раунде, П2 в 8-м Раунде, П2 в 9-м Раунде, П2 в 10-м Раунде, П2 в 11-м Раунде, П2 в 12-м Раунде	Какой участник и в каком раунде одержит победу

	Раунде, П1 полный бой, П2 полный бой, Ничья	
Победа в диапазоне раундов	П1 в 1-3 раундах, П1 в 4-6 раундах, П1 в 7-9 раундах, П1 в 10-12 раундах, П1 по очкам, Ничья, П2 в 1-3 раундах, П2 в 4-6 раундах, П2 в 7-9 раундах, П2 в 10-12 раундах, П2 по очкам	Победа участника в диапазоне раундов
Участник 1 будет в нокдауне	Да, Нет	Участник 1 окажется в нокдауне: Да, нет
Участник 2 будет в нокдауне	Да, Нет	Участник 2 окажется в нокдауне: Да, нет
Участник 1 будет в нокдауне и победит	Да, Нет	Участник 1 окажется в нокдауне и одержит победу в бою: Да, нет
Участник 2 будет в нокдауне и победит	Да, Нет	Участник 2 окажется в нокдауне и одержит победу в бою: Да, нет
Оба бойца будут в нокдауне	Да, Нет	Оба бойца окажутся в нокдауне: Да, нет
Полный бой	Да, Нет	В матче будут все раунды: Да, Нет
Победа в раунде	П1 в 1-м раунде, П1 во 2-м раунде, П1 в 3-ем раунде, П1 в 4 раунде, П1 в 5 раунде, П2 в 1-м раунде, П2 во 2-м раунде, П2 в 3-ем раунде, П2 в 4 раунде, П2 в 5 раунде, П1 по очкам, П2 по очкам, ничья	Какой участник и когда одержит победу в матче

Как будет выигран бой	Болевым, удушающим, добровольной сдачей, нокаутом, тех. нокаутом, дисквалификация, по очкам, ничья или техническая ничья	Метод победы в матче
В каком из раундов завершится бой	Ничья или техническая ничья, в 1-2 раунде, в 3-4 раунде, в 5-м раунде или решением судей	В каком раунде будет завершён бой
В каком раунде будет завершён бой	Раунд 1, раунд 2, раунд 3, раунд 4, раунд 5, раунд 6, раунд 7, раунд 8, раунд 9, раунд 10, раунд 11, раунд 12, полный бой	В каком раунде будет завершён бой
Метод победы	П1 по очкам или техн. очкам, П1 нокаут техн. нокаут, дисквалификация или добровольная сдача, П2 по очкам или техн. очкам, П2 нокаут техн. нокаут, дисквалификация или добровольная сдача, ничья или техн. ничья	Метод победы в матче
Метод победы	П1 по очкам или техн. очкам, П1 нокаут техн. нокаут или диск-я, П1 болевым, удушающим или добровольная сдача, П2 по очкам или техн. очкам, П2 нокаут техн. нокаут или	Метод победы в матче

	дисквалификация, П2 болевым, удушающим или добровольная сдача, ничья или техн. ничья	
В каком раунде будет завершён бой	В 1-м раунде, во 2-м раунде, в 3-м раунде, в 4-м раунде, в 5-м раунде, полный бой	В каком раунде будет завершён бой
В каком из раундов будет выигран бой	в 1-2 раунде, в 3-м раунде или решением судей, ничья или техн. Ничья	В каком раунде будет завершён бой
Метод победы	П1 по очкам или техн. очкам, П1 нокаут, техн. нокаут или дисквалификация, П1 болевым, удушающим или добровольная сдача, П2 по очкам или техн. очкам, П2 нокаут, техн. нокаут или дисквалификация, П2 болевым, удушающим или добровольная сдача	Метод победы в матче
Победа в раунде	П1 в 1-м раунде, П1 во 2-м раунде, П1 в 3-ем раунде, П1 в 4 раунде, П1 в 5 раунде, П2 в 1-м раунде, П2 во 2-м раунде, П2 в 3-ем раунде, П2 в 4 раунде, П2 в 5 раунде, П1 по очкам, П2 по очкам	Какой участник и когда одержит победу в матче
Бой закончится ничьей	Да, Нет	Будет ничья: Да, нет

П 1 единогласным решением судей	Да, Нет	Победа участника 1 единогласным решением судей: Да, нет
П 2 единогласным решением судей	Да, Нет	Победа участника 2 единогласным решением судей: Да, нет
П 1 раздельным решением судей	Да, Нет	Победа участника 1 раздельным решением судей: Да, нет
П 2 раздельным решением судей	Да, Нет	Победа участника 2 раздельным решением судей: Да, нет
П 1 решением судей	Да, Нет	Победа участника 1 решением судей: Да, нет
П 2 решением судей	Да, Нет	Победа участника 2 решением судей: Да, нет
Метод победы	П1 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, добровольная сдача, П1 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, решений судей, П1 добровольная сдача или решение судей, ничья, П2 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, добровольная сдача, П2 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, решений судей, П2 добровольная сдача или решение судей	Метод победы в матче
Метод победы в раунде	П1 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, в 1-м раунде, П1 нокаут, техн. нокаут,	Метод победы в матче

	<p>дисквалификация, в 2-м раунде, П1 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, в 3-м раунде, П1 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, в 4-м раунде, П1 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, в 5-м раунде, П1 добровольной сдачей, в 1-м раунде, П1 добровольной сдачей, в 2-м раунде, П1 добровольной сдачей, в 3-м раунде, П1 добровольной сдачей, в 4-м раунде, П1 добровольной сдачей, в 5-м раунде, П1 решением судей, П2 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, в 1-м раунде, П2 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, в 2-м раунде, П2 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, в 3-м раунде, П2 нокаут, техн. нокаут, диск-ия, в 4-м раунде, П2 нокаут, техн. нокаут, дисквалификация, в 5-м раунде, П2</p>	
--	---	--

	добровольной сдачей, в 1-м раунде, П2 добровольной сдачей, в 2-м раунде, П2 добровольной сдачей, в 3-м раунде, П2 добровольной сдачей, в 4-м раунде, П2 добровольной сдачей, в 5-м раунде, П2 решением судей	
П 1 досрочная победа	Да, Нет	Участник 1 одержит досрочную победу: Да, нет
П 2 досрочная победа	Да, Нет	Участник 2 одержит досрочную победу: Да, нет
Бой закончится в первую минуту	Да, Нет	Бой закончится в первую минуту: Да, нет
Киберспорт		
Точный счет	2:0, 1:1, 0:2	Точный счет в матче
Овертайм в 1, 2...карте	Да, Нет	Будет ли в указанной карте овертайм: Да, Нет
1, 2... карта сделает больше убийств	1, 2	Какая команда совершит больше убийств в указанной карте: команда 1, команда 2
Выиграет 1, 2... раунд в 1, 2... карте	1, 2	Исход указанного раунда указанной карты: победа команды 1, победа команды 2
1, 2... карта 1, 2... раунд первая кровь	1, 2	Участник какой команды совершит первое убийство в указанном

		раунде в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта тотал хэдшотов	Больше, Меньше	Количество хэдшотов в указанной карте
1, 2... карта будет эйс	Да, Нет	Будет ли эйс в указанной карте: Да, Нет
1, 2... карта 1, 2... раунд бомба установлена	Да, Нет	Будет ли установлена бомба в указанном раунде указанной карты: Да, Нет
1, 2... карта 1, 2... раунд бомба обезврежена	Да, Нет	Будет ли обезврежена бомба в указанном раунде указанной карты: Да, Нет
1 половина 1, 2...карты исход 12	1, 2	Исход первой половины указанной карты: победа команды 1, победа команды 2
1, 2... карта кол-во уничтоженных барак	до 2, 3, 4, 5, 6, 7и более	Количество уничтоженных барак в указанной карте
1, 2... карта кол-во убитых рошанов	0, 1, 2, 3, 4 и более	Количество убитых рошанов в указанной карте
1, 2... карта кол-во уничтоженных башен	до 9,10,11,12,13,14,15,16,17 и более	Количество уничтоженных башен
1, 2... карта кол-во убитых драконов	до 2,3,4,5,6,7 и более	Количество убитых драконов
1, 2... карта кол-во убитых баронов	0,1,2,3,4 и более	Количество убитых баронов
1, 2... карта кол-во уничтоженных ингибиторов	1,2,3,4 и более	Количество уничтоженных ингибиторов

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 189 из 230

Сделает квадракилл Команда 1	Да, Нет	Сделает квадракилл Команда 1: Да, Нет
Сделает квадракилл Команда 2	Да, Нет	Сделает квадракилл Команда 2: Да, Нет
Сделает пентакилл Команда 1	Да, Нет	Сделает пентакилл Команда 1: Да, Нет
Сделает пентакилл Команда 2	Да, Нет	Сделает пентакилл Команда 2: Да, Нет
Сделает рэмпэйдж Команда 1	Да, Нет	Будет рэмпэйдж Команда 1: Да, Нет
Сделает рэмпэйдж Команда 2	Да, Нет	Будет рэмпэйдж Команда 2: Да, Нет
Сделает ультракилл Команда 1	Да, Нет	Будет ультракилл Команда 1: Да, Нет
Сделает ультракилл Команда 2	Да, Нет	Будет ультракилл Команда 2: Да, Нет
1, 2... карта убьет 1, 2... рошана	1, 2	Какая команда убьет указанного рошана на указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта уничтожит 1, 2... барак	1, 2	Какая команда уничтожит указанный барак на указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта убьет 1, 2... геральда	1, 2, Никто	Какая команда убьет указанного геральда в указанной карте
1, 2... карта сделает 1, 2... убийств	1, 2	Какая команда совершит указанное количество убийств в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта сделает больше убийств	1, X, 2	Какая команда совершит больше убийств в указанной карте:

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 190 из 230

		команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта тотал рошанов	Больше, Меньше	Количество убитых рошанов в указанной карте
1, 2... карта тотал ингибиторов	Больше, Меньше	Количество ингибиторов в указанной карте
1, 2... карта тотал драконов	Больше, Меньше	Количество драконов в указанной карте
1, 2... карта тотал баронов	Больше, Меньше	Количество баронов в указанной карте
1, 2... карта тотал башен	Больше, Меньше	Количество башен в указанной карте
1, 2... карта обе команды убьют дракона	Да, Нет	Обе команды убьют дракона в указанной карте: Да, Нет
1, 2... карта обе команды убьют барона	Да, Нет	Обе команды убьют барона в указанной карте: Да, Нет
1, 2... карта обе команды уничтожат ингибитор	Да, Нет	Обе команды уничтожат ингибитора в указанной карте: Да, Нет
Тотал раундов (матч)	Больше, Меньше	Количество раундов в матче
Сделает Ультракилл	1, 2	Какая команда сделает ультракилл: команда 1, команда 2
Сделает Рэмпэйдж	1, 2	Какая команда сделает рэмпэйдж: команда 1, команда 2
1, 2... карта гонка до 1, 2... раундов	1, 2	Какая команда быстрее выиграет указанное количество раундов в указанной карте: команда 1, команда 2

Будет Рэмпэйдж	Да, Нет	Будет ли рэмпэйдж в матче: Да, Нет
Будет Ультракилл	Да, Нет	Будет ли ультракилл в матче: Да, Нет
1, 2... карта тотал эгид	Больше, Меньше	Количество эгид в указанной карте
1, 2... карта фора эгид	1, 2	Какая команда наберет больше эгид с учетом форы на указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта фора башен	1, 2	Какая команда уничтожит больше башен с учетом форы: команда 1, команда 2
1, 2... карта гонка до 1, 2... net worth	1, 2	Какая команда первая наберет net worth (10к золота)
1, 2... карта гонка до 1, 2... уровня	1, 2	Какая команда достигнет первой указанный уровень в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта уничтожит 1, 2... фонтан	1, 2	Какая команда уничтожит указанный фонтан в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта фора помощи	1, 2	кто больше сделает помощи (ассист)
1, 2... карта 1, 2... раунд тотал Команда 1	Больше, Меньше	Количество убийств команды 1 в указанном раунде указанной карте
1, 2... карта 1, 2... раунд тотал Команда 2	Больше, Меньше	Количество убийств команды 2 в указанном раунде указанной карте

1, 2... карта исход 12 (раунд на ножах)	1, 2	Исход раунда на ножах в указанной карте: победа команды 1, победа команды 2
1, 2... карта 1, 2... раунд фора	1, 2	Какая команда совершит больше убийств в указанном раунде указанной карте с учетом форы: команда 1, команда 2
1, 2... карта убит барон 1, 2...	1, 2	Какая команда убьет указанного барона в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта убит дракон 1, 2...	1, 2	Какая команда убьет указанного дракона в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта уничтожен ингибитор 1, 2...	1, 2	Какая команда уничтожит указанного ингибитора в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта уничтожена башня 1, 2...	1, 2	Какая команда уничтожит указанную башню в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта уничтожена казарма 1, 2...	1, 2	Какая команда уничтожит указанную казарму в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта сделает убийство 1, 2...	1, 2	Какая команда совершит указанное убийство в

		указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта получена эгида 1, 2...	1, 2	Какая команда получила указанную эгиду в указанной карте: команда 1, команда 2
Исход 12 (1, 2... карта 1, 2... раунд на пистолетах)	1, 2	Исход указанного раунда на пистолетах в указанной карте: победа команды 1, победа команды 2
1, 2... карта победитель 1-й половины	1, 2	Исход первой половины указанной карты: победа команды 1, победа команды 2
1, 2... карта победитель 2-й половины	1, X, 2	Исход второй половины указанной карты: победа команды 1, ничья, победа команды 2
1, 2... карта победитель пистолетного раунда	1, 2	Исход раунда на пистолетах в указанной карте: победа команды 1, победа команды 2
1, 2... карта кто выиграет больше пистолетных раундов	1, 2	Какая команда выиграет больше раундов на пистолетах в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта кто выиграет больше пистолетных раундов	1, X, 2	Какая команда выиграет больше раундов на пистолетах в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта будут доп. раунды	Да, Нет	Будет ли в указанной карте овертайм: Да, Нет

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 194 из 230

1, 2... карта первая кровь	1, 2	Участник какой команды совершит первое убийство в указанной карте: команда 1, команда 2
Кто уничтожит больше башен	1, 2	Какая команда уничтожит больше башен: команда 1, команда 2
Кто уничтожит больше башен	1, X, 2	Какая команда уничтожит больше башен: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта кто уничтожит больше башен	1, 2	Какая команда уничтожит больше башен в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта кто уничтожит больше башен	1, X, 2	Какая команда уничтожит больше башен в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
Кто уничтожит больше казарм	1, 2	Какая команда уничтожит больше казарм: команда 1, команда 2
Кто уничтожит больше казарм	1, X, 2	Какая команда уничтожит больше казарм: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта кто уничтожит больше казарм	1, 2	Какая команда уничтожит больше казарм в указанной карте: команда 1, команда 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 195 из 230

1, 2... карта кто уничтожит больше казарм	1, X, 2	Какая команда уничтожит больше казарм в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта кто убьет больше рошанов	1, 2	Какая команда убьет больше рошанов в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта кто убьет больше рошанов	1, X, 2	Какая команда убьет больше рошанов в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
Кто убьет больше драконов	1, 2	Какая команда убьет больше драконов: команда 1, команда 2
Кто убьет больше драконов	1, X, 2	Какая команда убьет больше драконов: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта кто убьет больше драконов	1, 2	Какая команда убьет больше драконов в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта кто убьет больше драконов	1, X, 2	Какая команда убьет больше драконов в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта кто убьет дракона	1, 2	Какая команда убьет дракона в указанной карте: команда 1, команда 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 196 из 230

Кто убьет больше баронов	1, 2	Какая команда убьет больше баронов: команда 1, команда 2
Кто убьет больше баронов	1, X, 2	Какая команда убьет больше баронов: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта кто убьет больше баронов	1, 2	Какая команда убьет больше баронов в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта кто убьет больше баронов	1, X, 2	Какая команда убьет больше баронов в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
Кто уничтожит больше ингибиторов	1, 2	Какая команда уничтожит больше ингибиторов: команда 1, команда 2
Кто уничтожит больше ингибиторов	1, X, 2	Какая команда уничтожит больше ингибиторов: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта кто уничтожит больше ингибиторов	1, 2	Какая команда уничтожит больше ингибиторов в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта кто уничтожит больше ингибиторов	1, X, 2	Какая команда уничтожит больше ингибиторов в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
Точный счет	0:13, 1:13, 2:13, 3:13, 4:13, 5:13, 6:13, 7:13,	Точный счет в матче

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 197 из 230

	8:13, 9:13, 10:13, 11:13, 12:12, 13:0, 13:1, 13:2, 13:3, 13:4, 13:5, 13:6, 13:7, 13:8, 13:9, 13:10, 13:11	
Точный счет	4:0, 4:1, 4:2, 4:3, 3:4, 2:4, 1:4, 0:4, 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3, 2:1, 1:2, 2:0, 1:1, 0:2, 1:0, 0:1	Точный счет в матче
Победитель	1, 2	Какая команда выиграет игру: команда 1, команда 2
Победитель	1, X, 2	Какая команда выиграет игру в основное время: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта победитель	1, 2	Какая команда выиграет указанную карту: команда 1, команда 2
1, 2... карта победитель (без ОТ)	1, X, 2	Какая команда выиграет указанную карту без учета Овертайма: команда 1, команда 2
1,2, ... карта тотал убийств	Больше, Меньше	Количество убийств в указанной карте
1,2... карта тотал раундов	Больше, Меньше	Количество раундов в указанной карте
1, 2... карта кто выиграет больше пистолетных раундов	1, X, 2	Какая команда выиграет больше раундов на пистолетах в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта кол-во уничтоженных фортов	1,2,3,4, 5 и более	Количество уничтоженных фортов

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 198 из 230

1, 2... тотал фортов	Больше, Меньше	Количество уничтоженных фортов в указанной карте
1, 2... карта кол-во больших лагерей	Больше, Меньше	Количество уничтоженных больших лагерей в указанной карте
Сделает квадрикилл	1, 2	Какая команда совершит квадрикилл: команда 1, команда 2
Сделает пентакилл	1, 2	Какая команда совершит пентакилл: команда 1, команда 2
1, 2... карта фора раундов	1, 2	Исход указанной карты с учетом форы: победа команды 1, победа команды 2
1, 2... карта фора убийств	1, 2	Какая команда совершит больше убийств в указанной карте: команда 1, команда 2
1, 2... карта чет/нечет раундов	Чет, Нечет	Количество раундов в указанной карте: Четное, Нечетное
1, 2... карта чет/нечет убийств	Чет, Нечет	Количество убийств в указанной карте: Четное, Нечетное
1, 2... сет 1, 2... лег подход на 180	Да, Нет	Будет ли подход на 180 очков в указанном леге указанного сета: Да, Нет
1, 2... сет 1, 2... лег подход на 180 Участник 1	Да, Нет	Будет ли подход на 180 очков в указанном леге указанного сета Участник 1: Да, Нет

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 199 из 230

1, 2... сет 1, 2... лег подход на 180 Участник 2	Да, Нет	Будет ли подход на 180 очков в указанном леге указанного сета Участник 2: Да, Нет
1, 2... карта выиграет оба раунда на пистолетах Команда 1	Да, Нет	Команда 1 выиграет оба раунда на пистолетах указанной карты: Да, Нет
1, 2... карта выиграет оба раунда на пистолетах Команда 2	Да, Нет	Команда 2 выиграет оба раунда на пистолетах указанной карты: Да, Нет
1, 2... карта убийство ножом	Да, Нет	Будет ли убийство ножом в указанной карте: Да, Нет
1, 2... карта убийство зажигательной гранатой	Да, Нет	Будет ли убийство зажигательной гранатой в указанной карте: Да, Нет
1, 2... карта убийство осколочной гранатой	Да, Нет	Будет ли убийство осколочной гранатой в указанной карте: Да, Нет
1, 2... карта убийство zeus X27	Да, Нет	Будет ли убийство zeus X27 в указанной карте: Да, Нет
1, 2... карта счет раундов на пистолетах	2:0, 1:1, 0:2	Точный счет по раундам на пистолетах в указанной карте
1, 2... карта, 1, 2... раунд метод победы	Командное убийство, Разминирование бомбы, Взрыв бомбы, Окончание времени раунда	Метод победы в указанном раунде указанной карты

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 200 из 230

1, 2... карта лучший net worth на 1, 2... минуте	1, 2	У какой команды будет лучше net worth в указанной минуте указанной карты: команда 1, команда 2
1, 2... карта будет Рэмпэйдж	Да, Нет	Будет ли Рэмпэйдж в указанной карте: Да, Нет
1, 2... карта будет перехвачена Эгида	Да, Нет	Будет ли перехвачена Эгида в указанной карте: Да, Нет
1, 2... карта будет DivineRapier	Да, Нет	Будет ли DivineRapier в указанной карте: Да, Нет
1,2... карта будут Мегакрипы	Да, Нет	Будут ли Мегакрипы в указанной карте: Да, Нет
1,2... карта продолжительность минут	Больше, Меньше	Продолжительность указанной карты
1,2... карта Руна на 1,2... минуте	Волшебства, Двойного урона, Ускорения, Иллюзий, Невидимости, Регенерации	Какая Руна будет в указанной минуте указанной карте
1,2... карта будет квадракилл	Да, Нет	Будет ли квадракилл в указанной карте: Да, Нет
1,2... карта будет ультракилл	Да, Нет	Будет ли ультракилл в указанной карте: Да, Нет
1,2... карта будет пентакилл	Да, Нет	Будет ли пентакилл в указанной карте: Да, Нет
1,2... карта будет Годлайк	Да, Нет	Будет ли Годлайк в указанной карте: Да, Нет
1,2... карта самая длинная серия убийств	1, 2, 3, 4, 5, 6 и более	Самая длинная серия убийств в указанной карте
1,2... карта первая кровь в первые 2 минуты	Да, Нет	Будет ли убийство в первые две минуты в указанной карте: Да, нет

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 201 из 230

1,2... карта убит 1,2... геральд	1, 2	Какая команда убьет указанного геральда в указанной карте: команда 1, команда 2
1,2... карта тип 1,2... дракона	Огненный, Горный, Морской, Облачный, Химтековый, Хекстековый	Тип указанного дракона в указанной карте
1,2... карта гонка до 1,2... крипов	1, 2	Какая команда быстрее убьет указанное количество крипов в указанной карте: команда 1, команда 2
1,2... карта исход 1 2 (золото)	1, 2	У какой команды будет больше золота в указанной карте: команда 1, команда 2
1,2... Карта массовое убийство до 1,2... минуты	Да, Нет	Будет ли массовое убийство до указанной минуты указанной карты: Да, Нет
Фора уничтоженных башен	1, 2	Какая команда уничтожит больше башен с учётом форы: команда 1, команда 2
1,2... карта тотал уничтоженных башен команда 1	Больше, Меньше	Количество уничтоженных башен командой 1 в указанной карте
1,2... карта тотал уничтоженных башен команда 2	Больше, Меньше	Количество уничтоженных башен командой 2 в указанной карте
1,2... карта кол-во уничтоженных башен	0-7, 8-9, 10-11, 12-13, 14-15, 16 и более	Количество уничтоженных башен в указанной карте

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 202 из 230

1,2... карта кол-во уничтоженных башен	0-10, 11-12, 13-14, 15 и более	Количество уничтоженных башен в указанной карте
1,2... карта кол-во уничтоженных башен команда 1	0-1, 2-3, 4-5, 6-7, 8-9, 10 и более	Количество уничтоженных башен в указанной карте команда 1
1,2... карта кол-во уничтоженных башен команда 2	0-1, 2-3, 4-5, 6-7, 8-9, 10 и более	Количество уничтоженных башен в указанной карте команда 2
1,2... карта фора уничтоженных казарм	1, 2	Какая команда уничтожит больше казарм с учётом форы в указанной карте: команда 1, команда 2
Фора уничтоженных казарм	1, 2	Какая команда уничтожит больше казарм с учётом форы: команда 1, команда 2
1,2... карта тотал уничтоженных казарм	Больше, Меньше	Количество уничтоженных казарм в указанной карте
1,2... карта тотал уничтоженных казарм команда 1	Больше, Меньше	Количество уничтоженных казарм в указанной карте команда 1
1,2... карта тотал уничтоженных казарм команда 2	Больше, Меньше	Количество уничтоженных казарм в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во уничтоженных казарм	0-1 казарм, 2 казармы, 3 казармы, 4 казармы, 5 казарм, 6 казарм и более	Количество уничтоженных казарм в указанной карте

1,2... карта кол-во уничтоженных казарм команда 1	Ни одной, 1-2 казармы, 3 казармы и более	Количество уничтоженных казарм в указанной карте команда 1
1,2... карта кол-во уничтоженных казарм команда 2	Ни одной, 1-2 казармы, 3 казармы и более	Количество уничтоженных казарм в указанной карте команда 2
1,2... карта фора убийств драконов	1, 2	Какая команда совершит больше убийств драконов с учётом форы в указанной карте: команда 1, команда 2
Фора убийств драконов	1, 2	Какая команда совершит больше убийств драконов с учётом форы: команда 1, команда 2
1,2... карта тотал убийств драконов команда 1	Больше, Меньше	Количество совершенных убийств драконов в указанной карте команда 1
1,2... карта тотал убийств драконов команда 2	Больше, Меньше	Количество совершенных убийств драконов в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во убийств драконов	0-2 дракона, 3 дракона, 4 дракона, 5 драконов и более	Количество совершенных убийств драконов в указанной карте
1,2... карта кол-во убийств драконов команда 1	Ни одного, 1 дракона, 2 дракона, 3 дракона и более	Количество совершенных убийств драконов в указанной карте команда 1
1,2... карта кол-во убийств драконов команда 2	Ни одного, 1 дракона, 2 дракона, 3 дракона и более	Количество совершенных убийств драконов в указанной карте команда 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 204 из 230

		драконов в указанной карте команда 2
1,2... карта фора уничтоженных ингибиторов	1, 2	Какая команда уничтожит больше ингибиторов с учётом форы в указанной карте: команда 1, команда 2
Фора уничтоженных ингибиторов	1, 2	Какая команда уничтожит больше ингибиторов с учётом форы: команда 1, команда 2
1,2... карта тотал уничтоженных ингибиторов команда 1	Больше, Меньше	Количество уничтоженных ингибиторов в указанной карте команда 1
1,2... карта тотал уничтоженных ингибиторов команда 2	Больше, Меньше	Количество уничтоженных ингибиторов в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во уничтоженных ингибиторов команда 1	Ни одного, 1 ингибитор, 2 ингибитора и более	Количество уничтоженных ингибиторов в указанной карте команда 1
1,2... карта кол-во уничтоженных ингибиторов команда 2	Ни одного, 1 ингибитор, 2 ингибитора и более	Количество уничтоженных ингибиторов в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во уничтоженных ингибиторов	0-1 ингибитор, 2 ингибитора, 3 ингибитора и более	Количество уничтоженных ингибиторов в указанной карте
1,2... карта фора убийств барона	1, 2	Какая команда совершит больше убийств баронов с учётом форы в

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 205 из 230

		указанной карте: команда 1, команда 2
Фора убийств барона	1, 2	Какая команда совершит больше убийств баронов с учётом форы: команда 1, команда 2
1,2... карта тотал убийств барона команда 1	Больше, Меньше	Количество совершенных убийств барона в указанной карте команда 1
1,2... карта тотал убийств барона команда 2	Больше, Меньше	Количество совершенных убийств барона в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во убийств барона команда 1	Ни одного, 1 барон, 2 барона и более	Количество совершенных убийств барона в указанной карте команда 1
1,2... карта кол-во убийств барона команда 2	Ни одного, 1 барон, 2 барона и более	Количество совершенных убийств барона в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во убийств барона	Ни одного, 1 барон, 2 барона и более	Количество совершенных убийств барона в указанной карте
1,2... карта фора убийств рошана	1, 2	Какая команда совершит больше убийств рошана с учётом форы в указанной карте: команда 1, команда 2
1,2... карта тотал убийств рошана команда 1	Больше, Меньше	Количество совершенных убийств рошана в указанной карте команда 1

1,2... карта тотал убийств рошана команда 2	Больше, Меньше	Количество совершенных убийств рошана в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во убийств рошана команда 1	Ни одного, 1 рошан, 2 рошана и более	Количество совершенных убийств рошана в указанной карте команда 1
1,2... карта кол-во убийств рошана команда 2	Ни одного, 1 рошан, 2 рошана и более	Количество совершенных убийств рошана в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во убийств рошана	0-1 рошан, 2 рошана, 3 рошана и более	Количество совершенных убийств рошана в указанной карте
1,2... карта фора убийств	1, 2	Какая команда совершит больше убийств с учётом форы в указанной карте: команда 1, команда 2
Фора убийств	1, 2	Какая команда совершит больше убийств с учётом форы: команда 1, команда 2
Сделает больше убийств	1, 2	Какая команда совершит больше убийств: команда 1, команда 2
Сделает больше убийств	1, X, 2	Какая команда совершит больше убийств: команда 1, ничья, команда 2
1,2... карта чет/нечет убийств	Нечет, Чет	Количество совершенных убийств в указанной карте: Нечет, Чет

1,2... карта тотал убийств	Больше, Меньше	Количество совершенных убийств в указанной карте
1,2... карта тотал убийств команда 1	Больше, Меньше	Количество совершенных убийств в указанной карте команда 1
1,2... карта тотал убийств команда 2	Больше, Меньше	Количество совершенных убийств в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во убийств команда 1	0-5, 6-10, 11-15, 16 и более	Количество совершенных убийств в указанной карте команда 1
1,2... карта кол-во убийств команда 1	0-20, 21-30, 31-40, 41 и более	Количество совершенных убийств в указанной карте команда 1
1,2... карта кол-во убийств команда 2	0-5, 6-10, 11-15, 16 и более	Количество совершенных убийств в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во убийств команда 2	0-20, 21-30, 31-40, 41 и более	Количество совершенных убийств в указанной карте команда 2
1,2... карта кол-во убийств	0-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71 и более	Количество совершенных убийств в указанной карте
1,2... карта кол-во убийств	0-10, 11-15, 16-20, 21-25, 26-30, 31 и более	Количество совершенных убийств в указанной карте
Фора раундов	1, 2	Какая команда одержит больше побед по

		раундам с учетом форы: команда 1, команда 2
1,2... карта выигрывает 1,2... и более раундов команда 1	Да, Нет	Команда 1 в указанной карте выигрывает указанное количество раундов или более: Да, Нет
1,2... карта выигрывает 1,2... и более раундов команда 2	Да, Нет	Команда 2 в указанной карте выигрывает указанное количество раундов или более: Да, Нет
1,2... карта точный счет	1:16, 2:16, 3:16, 4:16, 5:16, 6:16, 7:16, 8:16, 9:16, 10:16, 11:16, 12:16, 13:16, 14:16, 15:15, 16:1, 16:2, 16:3, 16:4, 16:5, 16:6, 16:7, 16:8, 16:9, 16:10, 16:11, 16:12, 16:13, 16:14	Точный счет в указанной карте
Выигрывает хотя бы одну карту команда 1	Да, Нет	Команда 1 выигрывает минимум одну карту в матче: Да, Нет
Выигрывает хотя бы одну карту команда 2	Да, Нет	Команда 2 выигрывает минимум одну карту в матче: Да, Нет
Кол-во выигранных карт команда 1	Ни одной, 1 карта, 2 карты	Какое точное количество карт выигрывает команда 1 в матче
Кол-во выигранных карт команда 2	Ни одной, 1 карта, 2 карты	Какое точное количество карт выигрывает команда 2 в матче
Кол-во выигранных карт команда 1	Ни одной, 1 карта, 2 карты, 3 карты	Какое точное количество карт выигрывает команда 1 в матче

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 209 из 230

Кол-во выигранных карт команда 2	Ни одной, 1 карта, 2 карты, 3 карты	Какое точное количество карт выиграет команда 2 в матче
1 карта / Матч	П1/П1,П1/Н, П2/П2, П2/Н	Исход первой карты и исход матча
Победитель	1, 2	Исход матча: победа команды 1, победа команды 2
Победитель	1, X, 2	Исход матча: победа команды 1, ничья, победа команды 2
1,2... карта победитель	1, 2	Исход указанной карты: победа команды 1, победа команды 2
1,2... карта победитель (без ОТ)	1, 2	Исход указанной карты без овертайма: победа команды 1, ничья, победа команды 2
Кол-во выигранных карт команда 1	Ни одной, 1 карта, 2 карты, 3 карты, 4 карты	Какое точное количество карт выиграет команда 1 в матче
Кол-во выигранных карт команда 2	Ни одной, 1 карта, 2 карты, 3 карты, 4 карты	Какое точное количество карт выиграет команда 2 в матче
Тотал карт команда 1	Больше, Меньше	Количество выигранных карт команда 1
Тотал карт команда 2	Больше, Меньше	Количество выигранных карт команда 2
Чет/нечет карт	Чет, Нечет	Количество карт в матче
1,2... карта гонка до 1,2... рошанов	1, 2	Какая команда быстрее убьет указанное количество рошанов в указанной карте: команда 1, команда 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 210 из 230

1,2... карта победитель 1-й половины и карты	П1/П1,П1/П2, П2/П1, П2/П2	Какая команда в указанной карте выиграет первую половину карты и выиграет всю карту
1,2... карта 1 половина фора	1, 2	Какая команда выиграет первую половину указанной карты с учетом форы: команда 1, команда 2
1,2... карта 2 половина фора	1, 2	Какая команда выиграет вторую половину указанной карты с учетом форы: команда 1, команда 2
1,2... карта 1 половина тотал команда 1	Больше, Меньше	Количество выигранных раундов команды 1 в первой половине указанной карте
1,2... карта 1 половина тотал команда 2	Больше, Меньше	Количество выигранных раундов команды 2 в первой половине указанной карте
1,2... карта 2 половина тотал команда 1	Больше, Меньше	Количество выигранных раундов команды 1 во второй половине указанной карте
1,2... карта 2 половина тотал команда 2	Больше, Меньше	Количество выигранных раундов команды 2 во второй половине указанной карте
1,2... карта 1 половина точный счет	0:15, 1:14, 2:13, 3:12, 4:11, 5:10, 6:9, 7:8, 8:7, 9:6, 10:5, 11:4, 12:3, 13:2, 14:1, 15:0	Точный счет первой половины в указанной карте

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 211 из 230

1,2... карта тотал сбитых вардов	Больше, Меньше	Количество сбитых вардов в указанной карте
Кто выигрывает больше раундов в матче?	1, X, 2	Какая команда выигрывает больше раундов в матче: команда 1, ничья, команда 2
1,2... карта тотал телепортов	Больше, Меньше	Количество телепортов в указанной карте
1,2... карта тотал бай-бэк	Больше, Меньше	Количество бай-бэков в указанной карте
1,2... карта убийство 1,2... курьера	1, 2	Какая команда совершит убийство указанного курьера в указанной карте: команда 1, команда 2
1,2... карта убийство 2х рошанов подряд команда 1	Да, Нет	Команда 1 совершит убийство двух рошанов подряд в указанной карте: Да, Нет
1,2... карта убийство 2х рошанов подряд команда 2	Да, Нет	Команда 2 совершит убийство двух рошанов подряд в указанной карте: Да, Нет
1,2... карта первым нажмет глиф	1, 2	Какая команда первым нажмет глиф в указанной карте: команда 1, команда 2
1,2... карта сделает первым бай-бэк	1, 2	Какая команда совершит первым бай-бек в указанной карте: команда 1, команда 2
1,2... карта поставит больше обсерв вардов	1, 2	Какая команда поставит больше обсерв вардов в указанной карте: команда 1, команда 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 212 из 230

1,2... карта тотал смертей	Больше, Меньше	Количество смертей в указанной карте
1,2... карта тотал смертей команда 1	Больше, Меньше	Количество смертей в указанной карте команда 1
1,2... карта тотал смертей команда 2	Больше, Меньше	Количество смертей в указанной карте команда 2
1,2... карта выиграет больше раундов за Т-сторону	1, 2	Какая команда выиграет больше раундов за сторону террористов в указанной карте: команда 1, команда 2
1,2... карта выиграет больше раундов за КТ-сторону	1, 2	Какая команда выиграет больше раундов за сторону контр террористов в указанной карте: команда 1, команда 2
1,2... карта первая кровь до выхода крипов	Да, Нет	Участник какой команды совершит первое убийство до выхода крипов в указанной карте: Команда 1, Команда 2
1,2... карта 1,2... раунд тотал убийств команда 1	Больше, Меньше	Количество убийств команды 1 в указанном раунде указанной карты
1,2... карта 1,2... раунд тотал убийств команда 2	Больше, Меньше	Количество убийств команды 2 в указанном раунде указанной карты
1,2... карта гонка до 1,2... башен	1, 2	Какая команда быстрее уничтожит указанное количество башен в указанной карте: команда 1, команда 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 213 из 230

1,2... карта гонка до 1,2... казарм	1, 2	Какая команда быстрее уничтожит указанное количество казарм в указанной карте: команда 1, команда 2
Тотал карт	Больше, Меньше	Количество карт
Фора карт	1, 2	Какая команда выиграет больше карт с учетом форы: команда 1, команда 2
1,2... карта выиграет больше раундов за Т-сторону	1, X, 2	Какая команда выиграет больше раундов за сторону террористов в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
1,2... карта выиграет больше раундов за КТ-сторону	1, X, 2	Какая команда выиграет больше раундов за сторону контр террористов в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
Выиграет первую карту и матч команда 1	Да, Нет	Команда 1 выиграет первую карту и матч: Да, Нет
Выиграет первую карту и проиграет матч команда 1	Да, Нет	Команда 1 выиграет первую карту и проиграет матч: Да, Нет
Выиграет первую карту и матч команда 2	Да, Нет	Команда 2 выиграет первую карту и матч: Да, Нет
Выиграет первую карту и проиграет матч команда 2	Да, Нет	Команда 2 выиграет первую карту и проиграет матч: Да, Нет

1, 2... карта тотал обезвреженных бомб	Больше, Меньше	Количество обезвреженных бомб в указанной карте
1, 2... карта победитель 1-й половины и карты	П2/П2, Х/П1, П2/П1, П1/Х, П1/П2/, П1/П1, Х/Х, П2/Х, Х/П2	Какая команда в указанной карте выиграет первую половину и карту
Наберет не менее 1, 2, ... очков в фэнтези (матч)	Да, Нет	Указанный игрок наберет не менее указанного количества очков в фэнтези в основное время: Да, Нет
1, 2... карта победитель и тотал убийств	П1/Больше, П1/Меньше, П2/Больше, П2/Меньше	Исход указанной карты и количество убийств
1, 2... карта победитель и продолжительность минут	П1/Больше, П1/Меньше, П2/Больше, П2/Меньше	Исход указанной карты и продолжительность минут
Чет/Нечет убийств	Чет, Нечет	Количество убийств: Четное, Нечетное
Тотал уничтоженных башен	Больше, Меньше	Количество уничтоженных башен
1, 2... карта 1 половина точный счет	0:12, 1:11, 2:10, 3:9, 4:8, 5:7, 6:6, 7:5, 8:4, 9:3, 10:2, 11:1, 12:0	Точный счет первой половины указанной карты
1, 2... победитель 1-й половины карты	1, Х, 2	Исход первой половины указанной карты: победа команды 1, ничья, победа команды 2
1, 2... 1 половина двойной шанс	1Х, 12, Х2	Исход двойной шанс первой половины указанной карты

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 215 из 230

1, 2... 2 половина двойной шанс (без ОТ)	1X, 12, X2	Исход двойной шанс второй половины указанной карты без учета овертайма
1, 2... выиграет оба пистолетных раунда и карту команда 1	Да, Нет	Команда 1 выиграет оба пистолетных в указанной карте: Да, Нет
1, 2... выиграет оба пистолетных раунда и карту команда 2	Да, Нет	Команда 2 выиграет оба пистолетных в указанной карте: Да, Нет
1, 2... наиболее подбираемая руна усиления	Волшебства, Ускорения, Усиления урона, Иллюзии, Невидимости, Регенерации	Какая будет наиболее подбираемая руна усиления в указанной карте
1, 2... кто подберет больше рун богатства	1, X, 2	Какая команда подберет больше рун богатства в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... кто выиграет больше клатчей?	1, X, 2	выиграет больше клатчей?
1, 2... кто выполнит больше первой крови?	1, X, 2	Какая команда совершит больше первых убийств в указанной карте: команда 1, ничья, команда 2
1, 2... карта тотал раундов завершенных истечением времени	Больше, Меньше	Количество раундов завершенных истечением времени в указанной карте

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 216 из 230

1, 2... карта тотал взорвавшихся бомб	Больше, Меньше	Количество взорвавшихся бомб в указанной карте
1 карта тотал убийств с 1, 2... минут Команда 1	Больше, Меньше	Количество убийств в первой карте с указанной минуты Команда 1
1 карта тотал убийств с 1, 2... минут Команда 2	Больше, Меньше	Количество убийств в первой карте с указанной минуты Команда 2
1, 2... карта чет/нечет убийств с 1, 2... минут	Чет, Нечет	Количество убийств в указанной карте с указанной минуты: Чет/Нечет
1 карта тотал убийств с 1, 2... минут	Больше, Меньше	Количество убийств в первой карте с указанной минуты
1, 2... карта исход 12 убийств с 1, 2... минут	1, 2	Какая команда совершит больше убийств в указанной карте с указанной минуты: Команда 1, Команда 2
1, 2... карта исход 1X2 убийств с 1, 2... минут	1, X, 2	Какая команда совершит больше убийств в указанной карте с указанной минуты: Команда 1, одинаково, Команда 2
4 карта фора убийств с 1, 2... минут	1, 2	Какая команда совершит больше убийств с учетом форы на четвертой карте с указанной минуты: Команда 1, Команда 2
5 карта тотал убийств с 1, 2... минут Команда 1	Больше, Меньше	Количество убийств на пятой карте с указанной минуты Команда 1

5 карта фора убийств с 1, 2... минут	1, 2	Какая команда совершит больше убийств с учетом форы на пятой карте с указанной минуты: Команда 1, Команда 2
5 карта тотал убийств с 1, 2... минут Команда 2	Больше, Меньше	Количество убийств на пятой карте с указанной минуты Команда 2
5 карта тотал убийств с 1, 2... минут	Больше, Меньше	Количество убийств на пятой карте с указанной минуты
1 карта фора убийств с 1, 2... минут	1, 2	Какая команда совершит больше убийств с учетом форы на первой карте с указанной минуты: Команда 1, Команда 2
2 карта тотал убийств с 1, 2... минут Команда 1	Больше, Меньше	Количество убийств на второй карте с указанной минуты Команда 1
2 карта тотал убийств с 1, 2... минут Команда 2	Больше, Меньше	Количество убийств на второй карте с указанной минуты Команда 2
2 карта тотал убийств с 1, 2... минут	Больше, Меньше	Количество убийств на второй карте с указанной минуты
2 карта фора убийств с 1, 2... минут	1, 2	Какая команда совершит больше убийств с учетом форы на второй карте с указанной минуты: Команда 1, Команда 2
3 карта тотал убийств с 1, 2... минут Команда 1	Больше, Меньше	Количество убийств на третьей карте с указанной минуты Команда 1
3 карта тотал убийств с 1, 2... минут Команда 2	Больше, Меньше	Количество убийств на третьей карте с указанной минуты Команда 2

3 карта тотал убийств с 1, 2... минут	Больше, Меньше	Количество убийств на третьей карте с указанной минуты
3 карта фора убийств с 1, 2... минут	1, 2	Какая команда совершит больше убийств с учетом форы на третьей карте с указанной минуты: Команда 1, Команда 2
4 карта тотал убийств с 1, 2... минут Команда 1	Больше, Меньше	Количество убийств на четвертой карте с указанной минуты Команда 1
4 карта тотал убийств с 1, 2... минут Команда 2	Больше, Меньше	Количество убийств на четвертой карте с указанной минуты Команда 2
4 карта тотал убийств с 1, 2... минут	Больше, Меньше	Количество убийств на четвертой карте с указанной минуты
Чет/Нечет	Чет, Нечет	Количество раундов: Четное, Нечетное

Автоспорт и Формула 1

Победа с разницей	0-2.999 сек, 3-5.999 сек, 6-9.999 сек, 10-14.999 сек, 15-10.999 сек, 20 и более сек	Победа с разницей в секундах
-------------------	---	------------------------------

Настольный теннис

1, 2... сет победа с разницей	П1 в 2, П1 в 3-4, П1 в 5 и более, П2 в 2, П2 в 3-4, П2 в 5 и более	Исход указанного сета с разницей очков
-------------------------------	--	--

1, 2... сет точный счет	11:0, 11:1, 11:2, 11:3, 11:4, 11:5, 11:6, 11:7, 11:8, 11:9, 9:11, 8:11, 7:11, 6:11, 5:11, 4:11, 3:11, 2:11, 1:11, 0:11, П1 любой другой, П2 любой другой	Точный счет указанного сета
Крикет		
Чет/Нечет ранов Команда 1	Чет, Нечет	Количество ранов Команда 1: Чет/Нечет
Чет/Нечет ранов Команда 2	Чет, Нечет	Количество ранов Команда 2: Чет/Нечет
Тотал экстрас	Больше, Меньше	Количество экстрас
Тотал ранов после 1,2 ... оверов Команда 1	Больше, Меньше	Количество ранов после указанного количества оверов Команда 1
Тотал ранов после 1,2 ... оверов Команда 2	Больше, Меньше	Количество ранов после указанного количества оверов Команда 2
Тотал ранов Команда 1	Больше, Меньше	Количество ранов Команда 1
Тотал ранов Команда 2	Больше, Меньше	Количество ранов Команда 2
Тотал ранов	Больше, Меньше	Количество ранов
Тотал ран-аутов	Больше, Меньше	Количество ран-аутов
Тотал наиболее результативного овера	Больше, Меньше	Количество ранов наиболее результативного овера
Тотал викетов	Больше, Меньше	Количество викетов

Победитель жеребьевки	1, 2	Какая команда выигрывает жеребьевку: команда 1, Команда 2
Тотал 4-очковых	Больше, Меньше	Количество 4-очковых
Тотал 6-очковых	Больше, Меньше	Количество 6-очковых
Исход 1X2 после 1,2 ... оверов	1, X, 2	Победитель после указанного количества оверов: Команда 1, ничья, Команда 2
Исход 1X2 4-очковые	1, X, 2	Какая команда больше наберет 4-очковых: Команда 1, ничья, Команда 2
Исход 1X2 6-очковые	1, X, 2	Какая команда больше наберет 6-очковых: Команда 1, ничья, Команда 2
Исход 1X2 первого партнерства	1, X, 2	Исход 1X2 первого партнерства: Команда 1, ничья, Команда 2
1, 2... овер Чет/Нечет ранов Команда 1	Чет, Нечет	Количество ранов Команда 1 в указанном овере: Чет/Нечет
1, 2... овер Чет/Нечет ранов Команда 2	Чет, Нечет	Количество ранов Команда 2 в указанном овере: Чет/Нечет
1, 2... овер тотал ранов Команда 1	Больше, Меньше	Количество ранов Команда 1 в указанном овере
1, 2... овер тотал ранов Команда 2	Больше, Меньше	Количество ранов Команда 2 в указанном овере
1, 2... овер заработает не менее 1, 2... ранов Команда 1	Да, Нет	Команда 1 заработает не менее указанного количества ранов в указанном овере: Да, Нет
1, 2... овер заработает не менее 1, 2... ранов Команда 2	Да, Нет	Команда 2 заработает не менее указанного количества ранов в указанном овере: Да, Нет

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 221 из 230

1, 2... овер викет Команда 1	Да, Нет	Будет викет: Да, Нет
1, 2... овер викет Команда 2	Да, Нет	Будет викет: Да, Нет
Следующий 1, 2... мяч баундари Команда 1	Да, Нет	Будет ли баундари в следующем указанном мяче Команда 1: Да, Нет
Следующий 1, 2... мяч баундари Команда 2	Да, Нет	Будет ли баундари в следующем указанном мяче Команда 2: Да, Нет
1, 2... викет метод Команда 1	Пойман, Любой другой	Каким методом будет викет Команда 1
1, 2... викет метод Команда 2	Пойман, Любой другой	Каким методом будет викет Команда 2
1, 2... овер баундари Команда 1	Да, Нет	Будет ли баундари в следующем указанном овере Команда 1: Да, Нет
1, 2... овер баундари Команда 2	Да, Нет	Будет ли баундари в следующем указанном овере Команда 2: Да, Нет
1, 2... иннинг метод 1, 2... викета	Пойман, Боулд, Нога перед калиткой, Ран-аут, Стампд, Другое	Метод указанного викета в указанном иннинге
1, 2... иннинг метод 1, 2... викета	Пойман, Не пойман	Метод указанного викета в указанном иннинге
1, 2... иннинг метод 1, 2... викета Команда 1	Пойман, Боулд, Нога перед калиткой, Ран-аут, Стампд, Другое	Метод указанного викета в указанном иннинге Команда 1
1, 2... иннинг метод 1, 2... викета Команда 1	Пойман, Не пойман	Метод указанного викета в указанном иннинге Команда 1

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 222 из 230

1, 2... иннинг метод 1, 2... викета Команда 2	Пойман, Боулд, Нога перед калиткой, Ран- аут, Стампад, Другое	Метод указанного викета в указанном иннинге Команда 2
1, 2... иннинг метод 1, 2... викета Команда 2	Пойман, Не пойман	Метод указанного викета в указанном иннинге Команда 2
1, 2... иннинг 1, 2... викет тотал ранов Команда 1	Больше, Меньше	Количество ранов в указанном викете указанного иннинга Команда 1
1, 2... иннинг 1, 2... викет тотал ранов Команда 2	Больше, Меньше	Количество ранов в указанном викете указанного иннинга Команда 2
1, 2... иннинг чет/нечет ранов после 1, 2... викета Команда 1	Чет, Нечет	Количество ранов после указанного викета в указанном иннинге Команда 1: Чет/Нечет
1, 2... иннинг чет/нечет ранов после 1, 2... викета Команда 2	Чет, Нечет	Количество ранов после указанного викета в указанном иннинге Команда 2: Чет/Нечет
1, 2... иннинг 1, 2... подача тотал ранов Команда 1	Больше, Меньше	Количество ранов в указанной подаче указанного иннинга Команда 1
1, 2... иннинг 1, 2... подача тотал ранов Команда 2	Больше, Меньше	Количество ранов в указанной подаче указанного иннинга Команда 2
1, 2... иннинг 1, 2... подача точное количество ранов Команда 1	0 ранов, 1 ран, 2 рана, 3 рана, 4 рана, 5 ранов и более	Точное количество ранов в указанной подаче указанного иннинга Команда 1
1, 2... иннинг 1, 2... подача точное количество ранов Команда 2	0 ранов, 1 ран, 2 рана, 3 рана, 4 рана, 5 ранов и более	Точное количество ранов в указанной подаче указанного иннинга Команда 2

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 223 из 230

1, 2... иннинг 1, 2... овер будет 4-очковый Команда 1	Да, Нет	Будет ли 4-очковый в указанном овере указанного иннинга Команда 1: Да, Нет
1, 2... иннинг 1, 2... овер будет 4-очковый Команда 2	Да, Нет	Будет ли 4-очковый в указанном овере указанного иннинга Команда 2: Да, Нет
1, 2... иннинг 1, 2... овер будет 6-очковый Команда 1	Да, Нет	Будет ли 6-очковый в указанном овере указанного иннинга Команда 1: Да, Нет
1, 2... иннинг 1, 2... овер будет 6-очковый Команда 2	Да, Нет	Будет ли 6-очковый в указанном овере указанного иннинга Команда 2: Да, Нет
1, 2... иннинг 1, 2... овер тотал ранов Команда 1	Больше, Меньше	Количество ранов в указанном овере указанного иннинга Команда 1
1, 2... иннинг 1, 2... овер тотал ранов Команда 2	Больше, Меньше	Количество ранов в указанном овере указанного иннинга Команда 2
1, 2... иннинг 1, 2... овер точное количество ранов Команда 1	Менее 6 ранов, 6 ранов, 7 ранов, 8 ранов, 9 ранов, 10 ранов, 11 ранов, 12 ранов и более	Точное количество ранов в указанном овере указанного иннинга Команда 1
1, 2... иннинг 1, 2... овер точное количество ранов Команда 2	Менее 6 ранов, 6 ранов, 7 ранов, 8 ранов, 9 ранов, 10 ранов, 11 ранов, 12 ранов и более	Точное количество ранов в указанном овере указанного иннинга Команда 2
1, 2... иннинг 1, 2... овер чет/нечет ранов Команда 1	Чет, Нечет	Количество ранов в указанном овере указанного иннинга Команда 1: Чет/Нечет
1, 2... иннинг 1, 2... овер чет/нечет ранов Команда 2	Чет, Нечет	Количество ранов в указанном овере указанного иннинга Команда 2: Чет/Нечет

1, 2... иннинг овер экстрас Команда 1	Да, Нет	Будет ли экстрас в указанном овере указанного иннинга Команда 1: Да, Нет
1, 2... иннинг овер экстрас Команда 2	Да, Нет	Будет ли экстрас в указанном овере указанного иннинга Команда 2: Да, Нет
1, 2... иннинг команда с самым результативным овером	1, X, 2	Какая команда заработает больше ранов в самом результативном овере указанного иннинга: Команда 1, ничья, Команда 2
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч 6-очковый Команда 1	Да, Нет	Совершит ли 6-очковый Команда 1 в указанном иннинге указанного мяча: Да, Нет
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч 6-очковый Команда 2	Да, Нет	Совершит ли 6-очковый Команда 2 в указанном иннинге указанного мяча: Да, Нет
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч баундари Команда 1	Да, Нет	Совершит ли баундари Команда 1 в указанном иннинге указанного мяча: Да, Нет
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч баундари Команда 2	Да, Нет	Совершит ли баундари Команда 2 в указанном иннинге указанного мяча: Да, Нет
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч викет Команда 1	Да, Нет	Совершит ли викет Команда 1 в указанном иннинге указанного мяча: Да, Нет
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч викет Команда 2	Да, Нет	Совершит ли викет Команда 2 в указанном иннинге указанного мяча: Да, Нет

1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч тотал ранов Команда 1	Больше, Меньше	Количество ранов указанного мяча указанного иннинга Команда 1
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч тотал ранов Команда 2	Больше, Меньше	Количество ранов указанного мяча указанного иннинга Команда 2
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч точное количество ранов Команда 1	0 ранов, 1 ран, 2 рана, 3 рана, 4 рана, 5 ранов и более	Точное количество ранов указанного мяча указанного иннинга Команда 1
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч точное количество ранов Команда 2	0 ранов, 1 ран, 2 рана, 3 рана, 4 рана, 5 ранов и более	Точное количество ранов указанного мяча указанного иннинга Команда 2
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч Чет/Нечет ранов Команда 1	Чет, Нечет	Количество ранов указанного мяча указанного иннинга Команда 1
1, 2... иннинг следующий 1, 2... мяч Чет/Нечет ранов Команда 2	Чет, Нечет	Количество ранов указанного мяча указанного иннинга Команда 2
1, 2... иннинг тотал викетов Команда 1	Больше, Меньше	Количество викетов в указанном иннинге Команда 1
1, 2... иннинг тотал викетов Команда 2	Больше, Меньше	Количество викетов в указанном иннинге Команда 2
1, 2... иннинг тотал ран-аутов Команда 1	Больше, Меньше	Количество ран-аутов в указанном иннинге Команда 1
1, 2... иннинг тотал ран-аутов Команда 2	Больше, Меньше	Количество ран-аутов в указанном иннинге Команда 2

1, 2... иннинг тотал ранов Команда 1	Больше, Меньше	Количество ранов в указанном иннинге Команда 1
1, 2... иннинг тотал ранов Команда 2	Больше, Меньше	Количество ранов в указанном иннинге Команда 2
1, 2... иннинг тотал экстрас Команда 1	Больше, Меньше	Количество экстрас в указанном иннинге Команда 1
1, 2... иннинг тотал экстрас Команда 2	Больше, Меньше	Количество экстрас в указанном иннинге Команда 2
1, 2... иннинг Чет/Нечет ранов Команда 1	Чет, Нечет	Количество ранов в указанном иннинге Команда 1: Чет/Нечет
1, 2... иннинг Чет/Нечет ранов Команда 2	Чет, Нечет	Количество ранов в указанном иннинге Команда 2: Чет/Нечет
1, 2... иннинг тотал 6-очковых Команда 2	Больше, Меньше	Количество 6-очковых в указанном иннинге Команда 2
1, 2... овер тотал ранов	Больше, Меньше	Количество ранов в указанном овере
1, 2... овер Чет/Нечет ранов	Чет, Нечет	Количество ранов в указанном овере: Чет/Нечет
Будет суперовер	Да, Нет	Будет суперовер: Да, Нет
1, 2... иннинг количество ранов Команда 1	0-99 ранов, 100-119 ранов, 120-129 ранов, 130-139 ранов, 140-149 ранов, 150-159 ранов, 160-169 ранов, 170-189 ранов, 190 ранов и более	Количество ранов в указанном иннинге Команда 1
1, 2... иннинг количество ранов Команда 2	0-99 ранов, 100-119 ранов, 120-129 ранов, 130-139 ранов, 140-	Количество ранов в указанном иннинге Команда 2

	149 ранов, 150-159 ранов, 160-169 ранов, 170-189 ранов, 190 ранов и более	
1, 2... иннинг количество ранов самого результативного овера	0-12 ранов, 13-14 ранов, 15-16 ранов, 17-18 ранов, 19-20 ранов, 21-22 рана, 23 рана и более	Количество ранов в самом результативном овере указанного иннинга
Будет ничья	Да, Нет	Будет ли ничья: Да, Нет
1, 2... иннинг исход 1X2 после первых 1, 2... оверов	1, X, 2	Какая команда заработает больше ранов
1, 2... иннинг тотал после первых 1, 2... оверов Команда 1	Больше, Меньше	Количество ранов Команда 1 в промежутки времени с начала указанного иннинга и до окончания указанного овера в этом иннинге
1, 2... иннинг тотал после первых 1, 2... оверов Команда 2	Больше, Меньше	Количество ранов Команда 2 в промежутки времени с начала указанного иннинга и до окончания указанного овера в этом иннинге
1, 2... иннинг количество ранов после первых 1, 2... оверов Команда 1	0-24 ранов, 25-29 ранов, 30-34 ранов, 35-39 ранов, 40-44 ранов, 45-49 ранов, 50-54 ранов, 55-59 ранов, 60 ранов и более	Количество ранов Команда 1 в промежутки времени с начала указанного иннинга и до окончания указанного овера в этом иннинге

1, 2... иннинг количество ранов после первых 1, 2... оверов Команда 2	0-24 ранов, 25- 29 ранов, 30-34 ранов, 35-39 ранов, 40-44 ранов, 45-49 ранов, 50-54 ранов, 55-59 ранов, 60 ранов и более	Количество ранов Команда 2 в промежутки времени с начала указанного иннинга и до окончания указанного овера в этом иннинге
1, 2... иннинг количество ранов после первых 1, 2... оверов Команда 1	0-49 ранов, 50- 59 ранов, 60-64 ранов, 65-69 ранов, 70-74 ранов, 75-79 ранов, 80-84 ранов, 85-94 ранов, 95 ранов и более	Количество ранов Команда 1 в промежутки времени с начала указанного иннинга и до окончания указанного овера в этом иннинге
1, 2... иннинг количество ранов после первых 1, 2... оверов Команда 2	0-49 ранов, 50- 59 ранов, 60-64 ранов, 65-69 ранов, 70-74 ранов, 75-79 ранов, 80-84 ранов, 85-94 ранов, 95 ранов и более	Количество ранов Команда 2 в промежутки времени с начала указанного иннинга и до окончания указанного овера в этом иннинге
1, 2... иннинг тотал 4-очковых Команда 1	Больше, Меньше	Количество 4-очковых в указанном иннинге Команда 1
1, 2... иннинг тотал 4-очковых Команда 2	Больше, Меньше	Количество 4-очковых в указанном иннинге Команда 2
1, 2... иннинг тотал 6-очковых Команда 1	Больше, Меньше	Количество 6-очковых в указанном иннинге Команда 1

Winline

Правила организации и (или) проведения азартных игр Winline утверждены Директором ООО «АльМах» «16» января 2026 г.

Страница 229 из 230

1, 2... иннинг Чет/Нечет 4- очковых Команда 1	Чет, Нечет	Количество 4-очковых в указанном иннинге Команда 1: Чет/Нечет
1, 2... иннинг Чет/Нечет 4- очковых Команда 2	Чет, Нечет	Количество 4-очковых в указанном иннинге Команда 2: Чет/Нечет
Чет/нечет 4- очковых	Чет, Нечет	Количество 4-очковых: Чет/Нечет
Чет/нечет 6- очковых	Чет, Нечет	Количество 6-очковых: Чет/Нечет
Чет/нечет ран-аутов	Чет, Нечет	Количество ран-аутов: Чет/Нечет
Какая команда сделает последний удар	1, 2	Какая команда совершит последний удар в серии пенальти: Команда 1, Команда 2
Результат последнего пенальти	Гол, Промах	Результат последнего пенальти
1, 2... иннинг Чет/Нечет ранов после первых 1, 2... оверов Команда 1	Чет, Нечет	Количество ранов Команда 1 в промежутки времени с начала указанного иннинга и до окончания указанного овера в этом иннинге: Чет/Нечет
1, 2... иннинг Чет/Нечет ранов после первых 1, 2... оверов Команда 2	Чет, Нечет	Количество ранов Команда 2 в промежутки времени с начала указанного иннинга и до окончания указанного овера в этом иннинге: Чет/Нечет
Исход 12 и тотал	П1/Больше, П1/Меньше, П2/Больше, П2/Меньше	Исход и количество геймов
1, 2... сет тотал двойных ошибок Участник 1	Больше, Меньше	Количество двойных ошибок в указанном сете Участник 1

1, 2... сет тотал двойных ошибок Участник 2	Больше, Меньше	Количество двойных ошибок в указанном сете Участник 2
1, 2... сет гонка до 1, 2... геймов	1, Никто, 2	Какой участник выиграет гонку до указанного количества геймов в указанном сете: Участник 1, Никто, Участник 2

Приложение №3
ПЕРЕЧЕНЬ АЗАРТНЫХ ИГР

№	Название игры	Вид азартной игры	Провайдер
1.	Onyx Auto Roulette	цилиндрическая игра (рулетка) в лайв-режиме	EGT Interactive Ltd.
2.	Dynamic Roulette 120x	цилиндрическая игра (рулетка) в лайв-режиме	EGT Interactive Ltd.
3.	Vegas Roulette 500x	цилиндрическая игра (рулетка) в лайв-режиме	EGT Interactive Ltd.
4.	Dynamic European Roulette	цилиндрическая игра (рулетка) в лайв-режиме	Amusnet Interactive Ltd