

# **Политика ставок на спорт**

PB-COM-002-03

# Содержание

Содержание.....	1
Основные термины и определения.....	7
Введение.....	7
Условия приема пари.....	8
Функция кешаута.....	8
Выигрыши и выплаты.....	8
Соответствие требованиям и лицензирование.....	9
Ответственная игра.....	9
Жалобы и споры.....	9
Честная игра и предотвращение мошенничества.....	9
Интеграция с Политикой конфиденциальности.....	9
Ограничение ответственности.....	9
Локализация.....	9
Возрастные ограничения.....	10
Процедуры AML и KYC.....	10
Гарантия честной игры.....	10
Налоговая ответственность.....	10
Результат рынка считается определенным с момента его установления.....	10
Объяснение специфических типов ставок.....	14
Бомбардиры: первый, последний, любой бомбардир.....	14
Расчеты по азиатским линиям.....	14
Таблица тотала голов.....	15
Таблица двустороннего гандикапа.....	16
Тизер-ставки.....	17
Правило «Dead Heat» (ничья).....	17
Правила для рынков квалификации.....	17
Bet Builder.....	18
Досрочная выплата по ставкам на футбол.....	18
Досрочная выплата по ставкам на бейсбол.....	18
Досрочная выплата по ставкам на американский футбол.....	19
Досрочная выплата по ставкам на баскетбол.....	19
Досрочная выплата по ставкам на теннис.....	20
Досрочная выплата по ставкам на хоккей.....	20
Ставка на футбол 1X2 с маржой 0%.....	21
Маржа 0% на баскетбольную Денежную линию.....	21
Маржа 0% на денежную линию американского футбола.....	21
Маржа 0% на победителя теннисного матча.....	21
Маржа 0% на бейсбольную Денежную линию.....	22
Маржа 0% на хоккейную Денежную линию.....	22
Предложение «Безголевая ничья» в футболе (Bore Draw).....	22
Правила спорта и объяснение рынков.....	22
Футбол.....	22
Основные рынки*.....	22
Рынки первого тайма.....	27
Рынки второго тайма.....	28
Комбо рынки.....	30
Рынки угловых.....	34

Рынки предупреждений.....	36
Рынки бомбардиров / специальные рынки на игроков.....	38
Другие специальные рынки игроков.....	44
Дополнительные рынки.....	45
Быстрые рынки / интервальные рынки.....	51
Футбол – аутрайт.....	54
Статистическое урегулирование.....	56
Теннис.....	58
Общие правила.....	58
Основные рынки.....	59
Рынки ставок на сету.....	61
Аутрайты.....	64
Баскетбол.....	64
Основные рынки*.....	64
Рынки первой половины матча.....	69
Рынки второй половины.....	70
Рынки четвертей.....	70
Специальные рынки на игроков.....	72
Дополнительные рынки.....	75
Аутрайты.....	76
Хоккей на льду / хоккей на траве.....	77
Основные рынки*.....	77
Рынки ставок на периоды.....	82
Рынки ставок на игроков.....	83
Аутрайты.....	85
Гандбол.....	85
Основные рынки.....	86
Рынки первого тайма.....	87
Рынки второго тайма.....	87
Специальные ставки на игрока.....	88
Аутрайты.....	88
Американский футбол.....	88
Основные рынки.....	88
Рынки первого тайма.....	90
Рынки второго тайма.....	91
Рынки четвертей.....	91
Рынки розыгрыша драйва.....	91
Специальные ставки на игроков.....	92
Специальные ставки на команды.....	98
Другие статистические рынки.....	104
Аутрайты.....	109
Бейсбол.....	110
Правила бейсбола.....	110
Основные рынки.....	111
Рынки по иннингам.....	115
Специальные рынки на игроков в бейсболе.....	116
Дополнительные рынки.....	118
Аутрайты.....	119

Регби / Регбийная лига.....	120
Основные рынки.....	120
Рынки первого тайма.....	126
Рынки второго тайма.....	129
Комбинированные рынки.....	131
Рынки попыток.....	131
Аутрайты.....	134
Автоспорт.....	134
Рынки ставок на автоспорт.....	134
Мотоспорт.....	136
Рынки ставок на мотоспорт.....	137
Велоспорт.....	137
Рынки ставок на велоспорт.....	137
Керлинг.....	138
Основные рынки ставок на керлинг.....	138
Аутрайты.....	138
Зимние виды спорта.....	138
Рынки ставок на зимние виды спорта.....	139
Бокс/ММА.....	139
Бокс/ММА – рынки ставок.....	140
Волейбол.....	143
Основные рынки.....	143
Рынки ставок на сет.....	143
Аутрайты.....	144
Пляжный волейбол.....	144
Основные рынки.....	144
Рынки ставок на сет.....	144
Аутрайты.....	145
Дартс.....	145
Основные рынки.....	145
Быстрые рынки.....	146
Аутрайты.....	147
Футзал.....	148
Рынки ставок на футзал.....	148
Рынки ставок на первый тайм.....	149
Другие рынки.....	149
Снукер.....	149
Рынки ставок на снукер.....	149
Аутрайты.....	150
Снукер.....	150
Рынки ставок на снукер.....	150
Аутрайты.....	151
Гольф.....	151
Рынки ставок на гольф.....	151
Крикет.....	155
Рынки ставок на крикет.....	155
Аутрайты.....	161
Киберспорт (E-Sports).....	161

Общие правила.....	161
Counter-Strike: GO – правила.....	162
Dota 2 – правила.....	163
Правила League of Legends (LoL).....	164
Определения, специфичные для игры.....	165
Основные рынки*.....	165
Дополнительные рынки киберспорта.....	166
Cs:Go рынки.....	172
Дополнительные рынки Cs:Go.....	172
Рынки ставок Dota2.....	172
Дополнительные рынки ставок Dota2.....	174
Рынки ставок League of Legends.....	174
Дополнительные рынки League of Legends.....	176
Рынки ставок Call of Duty.....	177
Рынки ставок Overwatch.....	178
Рынки ставок FIFA.....	178
Рынки ставок NBA 2K.....	178
Е-баскетбол.....	179
Пляжный футбол.....	179
Основные рынки.....	179
Аутрайты.....	179
Бадминтон.....	179
Основные рынки.....	179
Аутрайты.....	180
Биатлон / легкая атлетика.....	180
Аутрайты.....	180
Финский бейсбол (песапалло).....	180
Основные рынки.....	180
Аутрайты.....	181
Сквош.....	181
Основные рынки.....	181
Аутрайты.....	181
Прыжки с трамплина.....	181
Гэльский херлинг.....	182
Основные рынки.....	182
Аутрайты.....	182
Австралийский футбол.....	182
Основные рынки.....	182
Рынки четверти.....	184
Аутрайты.....	185
Настольный теннис.....	185
Основные рынки.....	185
Рынки геймов.....	185
Баскетбол 3х3.....	186
Основные рынки.....	186
Бенди.....	186
Основные рынки.....	186
Аутрайты.....	187

Флорбол.....	187
Основные рынки.....	187
Аутрайты.....	187
Водное поло.....	187
Основные рынки.....	187
Аутрайты.....	187
Кабатди.....	188
Основные рынки.....	188
Рынки ставок на первый тайм.....	188
Боулз.....	189
Основные рынки.....	189
Аутрайты в боулзе.....	190
Падел.....	190
Основные рынки.....	190
Шорт-футбол.....	192
Основные рынки.....	192

# Основные термины и определения

Настоящие Правила ставок на спорт неразрывно связаны с Правилами и условиями, Веб-сайта и являются их неотъемлемой частью, принятие данных Правил ставок на спорт является обязательным условием для регистрации учётной записи. Все термины, написанные с заглавной буквы, но не определенные в данном документе, имеют значения, предусмотренные в Правилах и условиях.

Клиент (Игрок) — зарегистрированный пользователь, принимающий участие в ставках на Платформе.

Пари — соглашение между Клиентом и Платформой для ставок, в соответствии с которым Клиент делает денежную ставку на исход события.

Линия — перечень событий, предлагаемых Платформой для ставок, включая соответствующие коэффициенты, на которые Клиенты могут заключать пари.

Исход — окончательный результат события, на которое Клиент заключил пари.

Коэффициенты выигрыша — значения коэффициентов, предлагаемых Платформой для ставок на возможные исходы события. Указанные коэффициенты являются динамическими и могут изменяться под воздействием различных факторов.

Ставка — сумма денежных средств, размещаемая Клиентом на конкретное пари.

Выплата — сумма денежных средств, получаемая Клиентом по выигрышному пари, рассчитываемая путем умножения суммы ставки на соответствующий коэффициент выигрыша.

Цель — основная функция Платформы для ставок заключается в приеме пари на широкий спектр событий, включая спортивные соревнования, развлекательные мероприятия и иные значимые события (совокупно именуемые «События»).

Ответственность Клиента — Клиенты несут ответственность за соблюдение законодательства своей юрисдикции в части участия в спортивных пари. Перечень запрещенных юрисдикций приведен в разделе «Правила и условия» Веб-сайта.

Изменения — Платформа для ставок оставляет за собой право вносить изменения в настоящие правила и условия в любое время без предварительного уведомления. Все изменения распространяются на последующие пари, при этом условия уже заключенных пари остаются неизменными. Клиентам рекомендуется регулярно знакомиться с актуальной редакцией настоящей Политики.

Безопасность учетной записи — Клиенты обязаны обеспечивать сохранность и конфиденциальность своих учетных данных, включая пароли. Платформа для ставок не несет ответственности за несанкционированный доступ к учетной записи Клиента, возникший вследствие ненадлежащего хранения Клиентом данных для входа.

Ограничения по учетной записи — Клиентам из определенных юрисдикций (перечень указан в разделе «Правила и условия» Веб-сайта) строго запрещено пользоваться услугами Платформы для ставок. В случае выявления такого использования учетная запись Клиента подлежит немедленному закрытию, а оставшиеся на ней средства могут быть конфискованы.

## Введение

Вся информация на Веб-сайте предоставляется поставщиком услуг Веб-сайта. Отдельные положения настоящей Политики ставок на спорт, содержащие местоимения «мы», «нас», «наш» или слово «Компания», не относятся к вышеуказанной компании, с которой заключается соглашение.

## Условия приема пари

Размещение пари — пари могут быть размещены исключительно через официальный веб-сайт Платформы для ставок. Все пари должны быть сделаны до начала соответствующего события, за исключением пари в

режиме реального времени (Live). Пари, размещенные после начала события, считаются недействительными, если только они не относятся к категории пари в режиме Live.

Подтверждение пари — после размещения пари на экране Клиента появится сообщение с подтверждением. Пари считается действительным с момента его фиксации в истории пари учетной записи Клиента.

Кешаут и отмена пари — после подтверждения пари его отмена или изменение со стороны Клиента невозможны. Однако Клиент вправе воспользоваться опцией кешаута, позволяющей вывести часть суммы пари до момента его расчета. Сумма кешаута является динамичной и может быть меньше первоначальной суммы ставки. Данная опция не считается отменой пари, а рассматривается как частичный выкуп ставки. В случае выявления очевидных ошибок, таких как некорректные коэффициенты или неверные данные о событии, Платформа для ставок оставляет за собой право признать пари недействительным и вернуть Клиенту первоначальную сумму ставки.

Минимальные и максимальные ставки — Платформа для ставок может устанавливать минимальные и максимальные размеры ставок для каждого пари. Указанные ограничения могут варьироваться в зависимости от события, типа пари и истории ставок Клиента.

Подозрительные схемы заключения пари — Платформа для ставок осуществляет мониторинг всех пари на предмет выявления подозрительных схем. В случае обоснованного подозрения в совершении мошеннических действиях со стороны Клиента, таких как договорные матчи или сговор, Платформа оставляет за собой право признать такие пари недействительными, заморозить учётную запись и передать соответствующую информацию в уполномоченные органы.

## Функция кешаута

Кешаут — функция кешаута (Cash Out) позволяет Клиенту завершить пари до того, как станет известен его исход. Сумма кешаута зависит от текущих коэффициентов и хода события.

Доступность — функция кешаута может быть недоступна для отдельных пари или в определенные моменты времени. Платформа для ставок не гарантирует доступность данной функции в любое время. Она может быть приостановлена, в частности, во время пари в режиме Live, в связи с быстрыми изменениями рыночной ситуации.

Частичный кешаут — в отдельных случаях Клиенту может быть предоставлена возможность частичного кешаута — вывода части ставки, при этом оставшаяся сумма продолжает участие в пари до его расчета.

Окончательный расчёт — после обработки запроса на кешаут соответствующее пари считается завершённым, и результат события больше не будет влиять на пари.

## Выигрыши и выплаты

Расчет выигрыша — выигрыш зачисляется на счёт Клиента незамедлительно после подтверждения официального результата события. Выплата осуществляется на основе коэффициентов, действовавших на момент заключения пари.

Ограничения на выплаты — Платформа для ставок может устанавливать максимальные лимиты выплат в отношении отдельных событий или видов пари.

Приостановка выплат — Платформа для ставок оставляет за собой право приостановить выплаты при наличии обоснованных подозрений в мошенничестве, договорных матчах или иных нарушениях. В случае подтверждения факта мошенничества соответствующие пари будут признаны недействительными, и выплаты по ним производиться не будут.

## Соответствие требованиям и лицензирование

Платформа для ставок осуществляет свою деятельность на основании лицензии, выданной Правительством Кюрасао. Клиенты обязаны соблюдать все применимые нормы законодательства своей юрисдикции, включая

требования к подтверждению возраста, а так же обязательные процедуры «Знай своего клиента» (KYC) и «Противодействие легализации доходов, полученных преступным путем»(AML).

## Ответственная игра

Платформа для ставок предоставляет доступ к инструментам ответственной игры в соответствии с требованиями регулятора, включая опции самоограничения и самоисключения. Дополнительные материалы и помощь можно найти на странице «Ответственная игра».

## Жалобы и споры

Все пари рассчитываются на основании официальных результатов, предоставленных соответствующими уполномоченными органами, регулирующими проведение событий. Все споры подлежат разрешению в соответствии с Правилами и условиями Веб-сайта.

## Честная игра и предотвращение мошенничества

Платформа для ставок использует современные системы мониторинга для выявления подозрительных схем заключения пари и потенциальных мошеннических действий. Учётные записи Клиентов, в отношении которых установлены факты участия в договорных матчах, сговоре или иных незаконных действиях, подлежат удалению, а соответствующая информация может быть передана в соответствующие уполномоченные органы.

## Интеграция с Политикой конфиденциальности

Персональные данные Клиентов обрабатываются исключительно в объёме, необходимом для обеспечения операционной деятельности, выполнения правовых обязательств и соблюдения требований регуляторов, как указано в нашей Политике конфиденциальности. Подробности об использовании и защите данных, а также о правах Клиента доступны в разделе «Политика конфиденциальности» на Веб-сайте.

## Ограничение ответственности

Платформа для ставок не несет ответственности за задержки, перерывы в работе или сбои, вызванные внешними факторами, не зависящими от ее воли, включая, но не ограничиваясь, техническими неполадками, стихийными бедствиями, или перебоями в работе сторонних сервисов.

Настоящий документ составлен в оригинале на английском языке. В случае выявления расхождений или разночтений между переводом и оригиналом, просим обращаться к английской версии документа.

## Локализация

Интерфейс Платформы для ставок доступен на нескольких языках. Однако Клиенты несут ответственность за понимание условий и политик. До размещения пари Клиенты обязаны удостовериться в том, что участие в ставках является законным в их юрисдикции.

## Возрастные ограничения

Услуги, предоставляемые на Веб-сайте, недоступны для лиц, не достигших возраста 18 лет, либо не достигших установленного законом минимального возраста для участия в пари в юрисдикции, из которой

осуществляется доступ к Веб-сайту. Компания оставляет за собой право проводить проверку возраста Клиента на любом этапе.

## Процедуры АМЛ и КУС

Клиенты обязаны пройти процедуру идентификации «Знай своего клиента» (КУС). Компания вправе в любое время запросить документы, удостоверяющие личность, в целях соблюдения законодательства о противодействии легализации доходов, полученных преступным путем (AML). Невыполнение данного требования может повлечь за собой приостановку или закрытие учётной записи.

## Гарантия честной игры

Использование автоматизированных систем, сговор, а также любые попытки повлиять на исход пари или событий строго запрещены. Компания оставляет за собой право проводить проверку подозрительной активности и принимать соответствующие меры, включая приостановку действия учётной записи.

## Налоговая ответственность

Клиенты несут ответственность за соблюдение всех применимых налоговых обязательств, возникающих в связи с получением выигрышей, в соответствии с законодательством своей юрисдикции.

## Результат рынка считается определенным с момента его установления

В случае, если результат долгосрочного или краткосрочного рынка становится известен через официальное объявление, Компания оставляет за собой право аннулировать все ставки, сделанные после публикации такого результата.

Если матч не был завершён (из-за погодных условий, недостаточного количества игроков и т.д.) и его исход был определен рефери или через официальное объявление, Компания оставляет за собой право урегулировать ставки, сделанные после такого объявления, в соответствии с официальным результатом.

Если объявление было сделано более чем через 48 часов после окончания матча, а неопределённые ставки уже были обработаны как неопределённые (аннулированы), их урегулирование остаётся в силе.

Рынки, связанные с индивидуальными показателями игроков, не подпадают под действие данного правила.

Если результат рынка не был определен ранее в ходе игры, Компания урегулирует его по итогам нормальной продолжительности матча (основного времени), если иное не указано в описании рынка на веб-сайте.

Пример 1: Победитель матча 1X2 определяется по окончании нормальной продолжительности матча (основного времени). В футболе Победитель матча 1X2 определяется после 90 минут, включая дополнительное время, добавленное судьей матча как часть «нормальной продолжительности».

Если матч переходит в Овертайм/Дополнительное время (когда основное время не определяет победителя), все рынки, которые подразумевают «включение овертайма» или «включение дополнительного времени», урегулируются после завершения Овертайма/Дополнительного времени. Последующие пенальти (или другие способы определения победителя) не учитываются, если это явно не указано в описании рынка.

Матчи, не начавшиеся вовремя по любой причине или перенесённые, могут оставаться открытыми, а все ставки — действительными, если они начинаются в течение следующих 48 часов с официального времени начала. В иных случаях Компания оставляет за собой право по своему усмотрению аннулировать все ставки на такие перенесённые события и вернуть ставки Клиентам.

Матчи, прерванные после начала и возобновлённые организатором в течение 48 часов с официального времени начала, считаются действительными, и ставки урегулируются в соответствии с их результатом.

Матчи, прерванные после начала и не возобновленные организатором в течение 48 часов, урегулируются следующим образом: все определенные рынки, результаты которых были установлены на поле, считаются действительными, а остальные ставки аннулируются с возвратом ставок Клиентам. Однако в таких случаях Компания оставляет за собой право, по своему усмотрению, аннулировать все ставки на такие прерванные события и вернуть ставки Клиентам.

Рынки, связанные с квалификацией команды (например, «Выйдет в квалификацию», «Метод победы» и т.д.) в рамках конкретного турнира (Матчи кубков, Плей-офф и т.д.), считаются аннулированными, если матч был перенесен или прерван и не возобновлен в течение 48 часов. В случае двухматчевых противостояний аннулируются только ставки, сделанные на перенесенные матчи.

Ставки, связанные с квалификацией в рамках краткосрочных или долгосрочных рынков, остаются действительными до их определения, независимо от переноса или прерывания матчей.

Исключения из общего правила:

Теннис: матчи остаются открытыми, а все ставки — действительными до тех пор, пока официальные лица или организатор не объявят победителя. В таких случаях правило 48 часов не применяется. Однако, в случае снятия игрока с соревнований или его дисквалификации (по причине травмы, болезни, личных обстоятельств, добровольного решения, неявки, дисквалификации или прекращения участия), все рынки, исход которых был определен на поле, рассчитываются в соответствии с результатом, а все остальные, оставшиеся неопределенными, объявляются недействительными и аннулируются. Для избежания сомнений: если теннисист отказался от продолжения матча до завершения последнего очка, Победитель матча аннулируется, но все рынки, связанные с конкретными сетами или геймами, которые были определены, урегулируются в соответствии с результатом.

В случае, если игры таких американских спортивных лиг, как MLB (или другие бейсбольные лиги), NHL и NBA (исключая NFL и MLS, к которым данное правило не применяется), не начались или были прерваны после начала и не возобновлены в тот же календарный день по местному времени с момента запланированного начала, все неопределенные ставки аннулируются.

Например, если футбольный матч был прерван во втором тайме, рынки первого тайма будут рассчитаны в обычном порядке.

Например, во втором тайме исходы не были определены, поэтому они будут признаны недействительными, а суммы ставок возвращены клиентам.

В случае отмены или переноса событий NFL (или других лиг американского футбола) все рынки считаются недействительными, если матч не возобновляется в рамках той же недельной программы NFL (или других лиг американского футбола) – с четверга по среду по местному времени стадиона.

MLB (или другие бейсбольные лиги): рынок Денежная линия (победитель рынка) считается решенным, если официальные представители лиги признают игру завершенной и выполнено одно из условий:

1. Завершено не менее 5 иннингов,

Или

2. Завершено 4,5 иннинга, и команда хозяев (или отбывающая второй) находится впереди. Во всех остальных случаях ставки на Денежную линию аннулируются.

Для всех остальных рынков (например, Тоталы, Спред и т. д.) ставки остаются в силе, если выполнено одно из условий:

1. Завершено не менее 9 иннингов,

Или

2. Завершено 8,5 иннинга, и команда хозяев (или отбывающая второй) находится впереди.

Во всех остальных случаях ставки аннулируются. В случае применения правила Mercy Rule (досрочного завершения матча), все ставки остаются в силе на момент завершения игры.

MLB (или другие бейсбольные лиги): все линии питчеров (PI-рынки для Денежной линии, Spread и тоталы) считаются недействительными в случае замены заявленного стартового питчера. Ставки, сделанные на рынки Линии питчера, будут содержать обозначение PI внутри купона ставки и на страницах истории ставок. В случае если индикатор PI не отображается в купоне ставки, ставка сделана на Action Line и будет рассчитана соответствующим образом. Action Line рассчитывается на основе исхода события, независимо от любых изменений питчеров. Любые вновь предложенные линии питчеров будут следовать вышеуказанным правилам. Action Line следует общим правилам, за исключением особых положений для Mlb (или других бейсбольных лиг), указанных выше.

В бейсболе, если игра проводится в формате 7 иннингов, ставки на все рынки остаются в силе, если:

1. Завершено не менее 7 иннингов

Или

2. Завершено 6,5 иннингов, и команда хозяев (или команда, отбивающая второй) ведет в счете.

Исключение составляет Денежная линия (победитель матча), который считается решенным, если:

1. Завершено не менее 5 иннингов

Или

2. Завершено 4,5 иннинга, и команда хозяев (или команда, отбивающая второй) ведет в счете.

Во всех остальных случаях ставки на Денежную линию считаются недействительными.

Баскетбольные кубковые или плей-офф матчи и другие соревнования, в которых победитель определяется по результатам двух матчей с учетом общей суммы набранных очков, подпадают под специальные правила расчета ставок. В случае ничейного результата в первом матче овертайм не играется, и рынок победителя (включая овертайм) рассчитывается как недействительный, в то время как остальные рынки рассчитываются в соответствии с результатом. Такой же порядок расчета применяется, если второй матч завершится вничью при наличии победителя в первом матче.

В случаях, когда после второго матча итоговый счет оказывается равным (например, команда А выигрывает первый матч со счетом 75-70, а команда В выигрывает второй матч со счетом 85-80), расчет по всем рынкам будет произведен на основе результата основного времени, а результат овертайма будет проигнорирован.

Компания оставляет за собой право не принимать ставку полностью или частично без объяснения причин. В случае непринятия ставки сумма ставки возвращается клиенту.

До начала события компания по собственному усмотрению оставляет за собой право аннулировать или отменить ставку полностью или частично, даже после ее принятия, без объяснения причин клиенту.

После начала события компания по собственному усмотрению оставляет за собой право аннулировать или отменить ставку полностью или частично, даже после ее принятия и даже после ее расчета, если для этого имеется веская причина, например:

- ошибка в формулировке (очевидная ошибка) события, коэффициентов или времени начала;
- попытка клиента обойти лимиты компании (потенциальные выплаты) и систему управления рисками путем размещения нескольких идентичных или схожих ставок либо открытия нескольких аккаунтов;
- использование клиентом информации, к которой у него был доступ, влияющей на исход ставки (как публичной, так и конфиденциальной);
- комбинирование клиентом взаимосвязанных ставок;
- участие клиента в событии в качестве Игрока, Судьи, Менеджера или наличие у него прямых либо косвенных связей с участниками события;
- техническая ошибка компании, в результате которой были предложены некорректные коэффициенты или события;
- любая другая веская причина, должным образом сообщенная клиенту по запросу.

Максимальный выигрыш на один купон ставки составляет ..... .. (..... EUR).

Компания оставляет за собой право отменить все ставки на событие в случае изменения места проведения события.

Компания оставляет за собой право отменить все ставки в случае радикальных изменений условий события, таких как продолжительность игрового времени, дистанция в гонке, количество периодов и т. д.

В случае, если компания подозревает, что спортивное событие является мошенническим или существует высокая вероятность его договорного характера, вследствие чего его результат может быть известен определенным лицам заранее, компания оставляет за собой право:

- оставить определенные купоны ставок нерешенными;
- уведомить соответствующие регулирующие органы и компетентные организации (ESSA, Sportradar, Federations и др.) в зависимости от того, под чьей юрисдикцией регулируется и с кем сотрудничает компания;
- ждать, пока вердикт этих органов или инстанций не будет представлен в качестве обратной связи;
- урегулировать или аннулировать ставку по решению соответствующих органов или инстанций.

В случае технического сбоя системы во время размещения ставки компания проводит стандартные проверки (например, наличие средств, корректность коэффициентов и т. д.) и оставляет за собой право принять или отклонить ставку соответствующим образом. В таком случае клиент должен войти в систему после ее восстановления и проверить историю ставок, чтобы убедиться, была ли ставка принята.

Любое решение, принятое Видеопомощником рефери (Video Assistant Referee (VAR)), которое противоречит первоначальному решению официальных судей на поле (включая ситуации, когда игра была продолжена до просмотра видеозаписи), изменяя при этом текущее состояние матча на момент размещения ставки, приведет к аннулированию всех ставок, сделанных в промежутке между фактическим моментом первоначального инцидента и окончательным решением судьи, за исключением случаев, когда коэффициенты предложенной ставки не затронуты использованием VAR или корректировки коэффициентов уже были учтены на момент принятия ставки. Расчет по всем остальным нерелевантным рынкам, включая те, что были определены игрой в период между первоначальным инцидентом и решением после просмотра VAR, останется в силе.

Для целей расчета ставок рассмотрение VAR будет считаться произошедшим в момент первоначального инцидента, даже если игра не была немедленно прервана. Компания оставляет за собой право пересчитать любые ранее рассчитанные ставки, если первоначальный расчет оказался неточным после окончательного решения судьи, при условии, что это решение было принято и доведено до сведения до завершения матча и/или указанного временного промежутка.

В целях улучшения пользовательского опыта и лучшей визуализации на экране компания применяет усечение коэффициентов до двух десятичных знаков. Общие расчеты Коэффициентов (The Total Odds) выполняются с округлением до шестого десятичного знака, тогда как Итоговая сумма выигрыша (Total Winning) всегда округляется до второго десятичного знака. Любые расхождения являются результатом описанных выше правил округления.

Максимальный временной промежуток между расчетом купона ставки и возможным перерасчетом составляет 30 дней.

Если матч завершен судьей на 79:00 минуте или позже, все рынки рассчитываются согласно окончательному результату. Если матч завершен судьей на 78:59 минуте или раньше, все нерассчитанные рынки будут аннулированы.

В матчах, которые были прерваны или остановлены (Abandoned/Stopped) по другим причинам (беспорядки болельщиков, драки игроков, серьезные травмы, неблагоприятные погодные условия, отключение освещения и т. д.), все нерассчитанные рынки будут аннулированы.

Поддерживаемые форматы матчей

Возможные форматы для ставок до матча и в лайве: 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45, 3x30.

Для матчей с продолжительностью менее 50 минут или более 90 минут все рынки будут аннулированы. В остальных случаях ставки остаются в силе.

Для формата 3x30 продолжительность перерыва рассчитывается как «Общая продолжительность матча / 2».

Компания не несет ответственности за неожиданные изменения форматов и последующий расчет ставок в соответствии с нашими правилами, риск лежит на клиенте и входит в условия, принимаемые при регистрации.

Рынки «Аутрайт»(Outright) (краткосрочные и долгосрочные) подчиняются правилу «Играй или плати». Согласно данному правилу, ставки на участников аутрайт-рынков остаются в силе, даже если указанный игрок/команда не принимает участие в соревновании по любой причине (ставка рассчитывается как проигранная). Это правило применяется ко всем аутрайт-рынкам (Победитель, Топ-3, Топ-5 и т. д.).

Рынки Н2Н (Head-to-Head) исключены. Поэтому, если один из участников не принимает участие в соревновании, все связанные с ним Н2Н-рынки рассчитываются как недействительные. То же правило применяется к рынкам, связанным с индивидуальными показателями команды/участника (например, рынки классификации). Если участник заменен другим участником той же команды, командные рынки (Н2Н, классификация и т. д.) остаются в силе, тогда как индивидуальные рынки замененного участника аннулируются.

## Объяснение специфических типов ставок

### Бомбардиры: первый, последний, любой бомбардир

Ставки применяются только к основному времени. Автоголы (согласно официальным данным) не учитываются или засчитываются как «нет бомбардира», если в игре были только автоголы.

Ставки на Первого бомбардира аннулируются, если игрок не участвовал в матче или вышел на поле после того, как был забит первый автогол, исключая автогол, который игнорируется.

Ставки на Последнего автора гола будут аннулированы, если игрок не участвовал в матче. Ставка на забитый гол применяется к любому игроку, независимо от времени его выхода на поле.

Ставки на автора гола в любое время применяются к любому игроку, участвующему в матче, независимо от времени его выхода на поле. Ставки на автора гола в любое время будут аннулированы, если игрок не участвовал в матче.

В случае, если матч был прерван, но хотя бы один гол был забит, ставки на Первого бомбардира остаются в силе, а ставки на Последнего бомбардира аннулируются. Ставки на «Бомбардир в любой момент» для забившего игрока рассчитываются как выигранные, а на других игроков – аннулируются.

Указанные правила распространяются на рынки «Первый/Бомбардир в любой момент и 1X2» и «Первый/Бомбардир в любой момент и Точный счет».

## Расчеты по азиатским линиям

\*Применяется на всех рынках, где азиатские линии могут быть доступны для выбора во всех видах спорта (вместо голов могут применяться очки/сеты/игры/раунды/и т. д.).

### Таблица тотала голов

Азиатский выбор линии гола	Всего забитых мячей	Результат выбора		Азиатский выбор линии гола	Всего забитых мячей	Результат выбора
----------------------------	---------------------	------------------	--	----------------------------	---------------------	------------------

Более 0,5	0	Проигрыш		До 0,5	0	Победа
	1 или более	Победа			1 или более	Проигрыш
Более 0,75	0	Проигрыш		До 0,75	0	Победа
	1	Выиграна наполовину			1	Проиграна наполовину
	2 или более	Победа			2 или более	Проигрыш
Более 1	0	Проигрыш		До 1	0	Победа
	1	Аннулирован а			1	Аннулирован а
	2 или более	Победа			2 или более	Проигрыш
Более 1,25	0	Проигрыш		До 1,25	0	Победа
	1	Проиграна наполовину			1	Выиграна наполовину
	2 или более	Победа			2 или более	Проигрыш
Более 1,5	1 или менее	Проигрыш		До 1,5	1 или менее	Победа
	2 и более	Победа			2 или более	Проигрыш
Более 1,75	1 или менее	Проигрыш		До 1,75	1 или менее	Победа
	2	Выиграна наполовину			2	Проиграна наполовину
	3 или более	Победа			3 или более	Проигрыш
Более 2	1 или менее	Проигрыш		До 2	1 или менее	Победа
	2	Аннулирован а			2	Аннулирован а
	3 или более	Победа			3 или более	Проигрыш

Объяснение результатов наполовину выигранных / наполовину проигранных: при половинном выигрыше половина ставки считается выигранной, а другая половина — недействительной. При половинном проигрыше половина ставки считается проигранной, а другая половина — недействительной.

## Таблица двустороннего гандикапа

Двусторонний гандикап	Финальный результат	Результат отбора		Двусторонний гандикап	Финальный результат	Результат отбора
Команда А (-0)	Команда А выиграла	Победа		Команда А (+0)	Команда выиграла	А Победа
	Ничья	Аннулирована			Ничья	Аннулирована
	Команда А проиграла	Проигрыш			Команда проиграла	А Проигрыш
Команда А (-0,25)	Команда А выиграла	Победа		Команда А (+0,25)	Команда выиграла	А Победа
	Ничья	Проиграна наполовину			Ничья	Выиграна наполовину
	Команда А проиграла	Проигрыш			Команда проиграла	А Проигрыш
Команда А (-0,5)	Команда А выиграла	Победа		Команда А (+0,5)	Команда выиграла или ничья	А Победа
	Ничья или команда А проиграла	Проигрыш			Команда проиграла	А Проигрыш
Команда А (-0,75)	Команда А выиграла на 1 гол	Выиграна наполовину		Команда А (+0,75)	Команда выиграла или ничья	А Победа
	Команда А выиграла на два или более гола	Победа			Команда проиграла на 1 гол	А Проиграна наполовину
	Ничья или команда А проиграла	Проигрыш			Команда проиграла на 2 или более гола	А Проигрыш
Команда А (-1)	Команда А выиграла на 1 гол	Аннулирована		Команда А (+1)	Команда выиграла или ничья	А Победа
	Команда А выиграла на два или более гола	Победа			Команда проиграла на 1 гол	А Аннулирована
	Ничья или команда А проиграла	Проигрыш			Команда проиграла на 2 или более гола	А Проигрыш
Команда А (-1,25)	Команда А выиграла на 1 гол	Проиграна наполовину		Команда А (+1,25)	Команда выиграла или	А Победа

		у			ничья	
	Команда А выиграла на два или более гола	Победа			Команда А проиграла на 1 гол	Выиграна наполовину
	Ничья или команда А проиграла	Проигрыш			Команда А проиграла на 2 или более гола	Проигрыш
Команда А (-1,5)	Команда А выиграла by 2 or more goals	Победа		Команда А (+1,5)	Команда А выиграла или ничья or loses by 1 goal	Победа
	Команда А выиграла на 1 гол или ничья или команда А проиграла	Проигрыш			Команда А проиграла на 2 или более гола	Проигрыш

Объяснение результатов наполовину выигранных / наполовину проигранных: при половинном выигрыше половина ставки считается выигранной, а другая половина — недействительной. При половинном проигрыше половина ставки считается проигранной, а другая половина — недействительной.

## Тизер-ставки

В спортивных ставках тизер-ставка является разновидностью экспресс-ставки. В тизер-ставке игроку разрешено изменить спред (фору) для игры, что делает ставку легче для выигрыша. Взамен при выигрыше игрок получает сниженный коэффициент. Если одна из выбранных позиций проигрывает, тизер считается проигранным. Если одна из позиций аннулирована, а остальные выиграны, тизер считается аннулированным.

## Правило «Dead Heat» (ничья)

Когда нет очевидного победителя или зафиксирована ничья между двумя, тремя или более участниками, применяется правило «Dead Heat». Это означает, что коэффициент делится на количество участников, занявших одну и ту же позицию.

Пример: ничья в скачках или ничья в ставке на лучшего бомбардира чемпионата.

Два игрока сравнялись по количеству голов в чемпионате. Игрок 1 заплатил 3,00, а Игрок 2 заплатил 1,5

Коэффициенты делятся на 2, и выплаты производятся с учетом разделенного коэффициента:

Игрок 1:  $3,00 / 2 = 1,5$

Игрок 2:  $1,5 / 2 = 0,75$

## Правила для рынков квалификации

Для квалификации: этот рынок предполагает прогнозирование того, какая команда пройдет в следующий раунд турнира. При расчете учитываются результаты как первого, так и второго матча, включая дополнительное время и серии пенальти (если применимо).

### Метод победы

На этом рынке вы должны предсказать, каким образом команда пройдет в следующий раунд.

Например, если мой выбор:

- Овертайм хозяев (Овертайм, туринский «Ювентус»): я прогнозирую, что рынок будет определен во время овертайма.
- Основное время хозяев (Основное время, туринский «Ювентус»): я прогнозирую, что этот рынок будет определен в основное время + дополнительные минуты игры.
- Пенальти гостей (Пенальти «Аякса»): я прогнозирую, что рынок будет определен по итогам серии пенальти.

## Bet Builder

Функция Bet Builder предоставляет игроку возможность объединять несколько исходов одного события в одном купоне ставки. Если один из исходов, входящих в купон Bet Builder, аннулирован (void/push), весь купон ставки также аннулируется, независимо от результатов остальных исходов в этом купоне.

Пример: в матче Лос-Анджелес Лейкерс vs Торонто Рэпторс игрок составляет купон Bet Builder со следующими исходами: победа Лос-Анджелес Лейкерс, тотал больше 220,5 очков, игрок X – больше 29,5 очков.

Если игрок X не принимает участие в матче, исход по его индивидуальному тоталу (больше 29,5) аннулируется. Соответственно, весь купон ставки также аннулируется, так как этот исход входил в Bet Builder.

## Досрочная выплата по ставкам на футбол

С предложением Досрочная выплата по ставкам на футбол вы можете сделать ставку перед началом матча на рынке 1X2 (победа хозяев или гостей), и если ваша команда ведет в счете на 2 гола в любой момент матча, ваша ставка автоматически считается выигранной без необходимости дожидаться окончания игры!

Предложение действительно для ординарных, множественных, системных и ставок Bet Builder, сделанных на рынке 1X2 (победа хозяев или гостей) только перед началом матча, но не во время игры. Данное предложение не распространяется на ставки, сделанные на Ничью.

Ваша ставка рассчитывается как выигранная в полном объеме, если ваша команда ведет на 2 гола в любой момент матча, независимо от итогового результата.

Это предложение не применяется к ставкам, в которых использовалась функция Кешаут (Cash Out). В экспресс-ставках предоставление данного предложения для определенного исхода не будет ретроспективно отменено, если игрок использует Кешаут для оставшихся исходов.

Все выигрыши будут зачислены сразу после того, как команда достигнет преимущества в 2 гола. Данное предложение не применяется, если ставка была полностью рассчитана с помощью Кешаута. Если ставка была частично рассчитана через Кешаут и ваша команда получает преимущество в 2 гола, ставка будет рассчитана на оставшуюся активную сумму.

Если ваша ставка была выплачена досрочно в соответствии с данным предложением, повторная выплата не производится, если ваш выбор в конечном итоге выигрывает матч.

## Досрочная выплата по ставкам на бейсбол

С предложением Досрочная выплата по ставкам на бейсбол вы можете сделать ставку перед началом матча на Денежной линии (победа хозяев или гостей), и если ваша команда ведет на 5 ранов в любой момент матча, ваша ставка автоматически считается выигранной!

Предложение действительно для одиночных, множественных, системных ставок и ставок Bet Builder, размещенных на Денежной линии (победа дома или в гостях) только до начала матча, но не во время матча.

Ваша ставка рассчитывается как выигранная в полном объеме, если ваша команда ведет на 5 ранов в любой

момент матча, независимо от итогового результата.

Данное предложение не применяется к ставкам, в которых использовалась функция кешаут. В множественных ставках предоставление данного предложения для определенного исхода не будет ретроспективно отменено, если игрок использует кешаут для оставшихся исходов.

Все выигрыши будут зачислены как можно скорее после того, как команда достигнет преимущества в 5 ранов. Данное предложение не применяется, если ставка была полностью рассчитана с помощью кешаут. Если ставка была частично рассчитана через кешаут и ваша команда получает преимущество в 5 ранов, ставка будет рассчитана на оставшуюся активную сумму.

Если ваша ставка была выплачена досрочно в соответствии с данным предложением, повторная выплата не производится, если ваш выбор в конечном итоге выиграет матч.

Предложение не распространяется на соответствующие рынки питчеров (Денежная линия питчеров).

## Досрочная выплата по ставкам на американский футбол

В рамках акции «Досрочная выплата по американскому футболу» вы можете сделать ставку до начала матча на Денежной линии (победа дома или в гостях), и если ваша команда будет впереди на 17 очков в любой момент матча, вы автоматически выиграете, не дожидаясь окончания матча!

Предложение действительно для одиночных, множественных, системных ставок и ставок Bet Builder, размещенных на Денежной линии (победа дома или в гостях) только до начала матча, но не во время матча.

Ваша ставка будет полностью оплачена, если ваша команда будет иметь преимущество в семнадцать очков в любой момент матча, независимо от конечного результата.

Данное предложение не распространяется на ставки, в которых был использован кешаут. При множественных ставках предоставление предложения на определенный выбор(-ы) ставки не будет иметь обратной силы, если клиент обналичит ставки на оставшиеся выборы.

Все выигрыши будут зачислены в кратчайшие сроки, как только команда окажется впереди на семнадцать очков. Данное предложение не распространяется на случаи, когда к ставка была полностью обналичена. Если ставка была частично обналичена, и ваша команда выходит вперед на семнадцать очков, ставка будет рассчитана на оставшуюся активную ставку.

Если ваша ставка была выплачена досрочно в соответствии с данным предложением, она не будет выплачена повторно, если ваша команда выиграет матч.

## Досрочная выплата по ставкам на баскетбол

С предложением Досрочная выплата по ставкам на баскетбол можете сделать ставку до начала матча на Денежной линии (победа дома или в гостях) и, если ваша команда будет впереди на 18 или 20 очков в любой момент матча, вы автоматически выиграете, не дожидаясь окончания матча!

Предложение действительно для одиночных, множественных, системных ставок и ставок Bet Builder, размещенных на Денежной линии (победа дома или в гостях) только до начала матча, но не во время матча.

Ваша ставка будет полностью оплачена, если ваша команда будет иметь преимущество в восемнадцать или двадцать очков в любой момент матча, независимо от конечного результата.

Данное предложение не распространяется на ставки, в которых был использован кешаут. При множественных ставках предоставление предложения на определенный выбор(-ы) ставки не будет иметь обратной силы, если клиент обналичит ставки на оставшиеся выборы.

Все выигрыши будут зачислены в кратчайшие сроки, как только команда окажется впереди на восемнадцать или двадцать очков. Данное предложение не распространяется на случаи, когда ставка была полностью обналичена. Если ставка была частично обналичена и ваша команда выходит вперед на восемнадцать или двадцать очков, то ставка будет рассчитана на оставшуюся активную ставку.

Если ваша ставка была выплачена досрочно в соответствии с данным предложением, она не будет выплачена повторно, если ваша команда выигрывает матч.

## Досрочная выплата по ставкам на теннис

С предложением Досрочная выплата по ставкам на теннис вы можете сделать ставку до начала матча на рынок Match Winner (победа дома или в гостях), и если ваш игрок будет впереди на 2 сета в любой момент матча, вы автоматически выигрываете, не дожидаясь окончания матча!

Предложение действительно для одиночных, множественных, системных ставок и ставок Bet Builder, размещенных на Денежной линии (победа дома или в гостях) только до начала матча, но не во время матча.

Ваша ставка будет полностью оплачена, если ваш игрок будет иметь преимущество в два сета в любой момент матча, независимо от конечного результата.

Данное предложение не распространяется на ставки, в которых был использован кешаут. При множественных ставках предоставление предложения на определенный выбор(-ы) ставки не будет иметь обратной силы, если клиент обналичит ставки на оставшиеся выборы.

Все выигрыши будут зачислены в кратчайшие сроки, как только команда окажется впереди на два сета. Данное предложение не распространяется на случаи, когда ставка была полностью обналичена. Если ставка была частично обналичена и ваш игрок выходит вперед на два сета, то ставка будет рассчитана на оставшуюся активную ставку.

Если ваша ставка была выплачена досрочно в соответствии с данным предложением, она не будет выплачена повторно, если ваш игрок выигрывает матч.

## Досрочная выплата по ставкам на хоккей

С предложением Досрочная выплата по ставкам на хоккей вы можете сделать ставку до начала матча на Денежной линии (победа дома или в гостях), и если ваша команда будет впереди на 3 шайбы в любой момент матча, вы автоматически выигрываете, не дожидаясь окончания матча!

Предложение действительно для одиночных, множественных, системных ставок и ставок Bet Builder, размещенных на Денежной линии (победа дома или в гостях) только до начала матча, но не во время матча.

Ваша ставка будет полностью оплачена, если в любой момент матча ваша команда будет выигрывать в три шайбы, независимо от конечного результата.

Данное предложение не распространяется на ставки, в которых был использован кешаут. При множественных ставках предоставление предложения на определенный выбор(-ы) ставки не будет иметь обратной силы, если клиент обналичит ставки на оставшиеся выборы.

Все выигрыши будут зачислены в кратчайшие сроки, как только команда окажется впереди на три шайбы. Данное предложение не распространяется на случаи, когда ставка была полностью обналичена. Если ставка была частично обналичена и ваша команда выходит вперед на три шайбы, то ставка будет рассчитана на оставшуюся активную ставку.

Если ваша ставка была выплачена досрочно в соответствии с данным предложением, она не будет выплачена повторно, если ваша команда выигрывает матч.

## Ставка на футбол 1X2 с маржой 0%

**Эта функция дает вам возможность сделать ставку на рынке 1X2 с маржой 0% (это означает, что оператор получает 0% комиссионных, что делает предлагаемые коэффициенты настолько конкурентоспособными, насколько они могут быть).**

Маржа 0% действительна для одиночных, множественных и системных ставок, размещенных на рынке 1X2 с указанием 0%, только до начала матча и не во время матча.

Рынки с маржой 0% не включены в накопительный бонус и предложение «Досрочная выплата».

## Маржа 0% на баскетбольную Денежную линию

**Эта функция дает вам возможность сделать ставку на Денежную линию с маржой 0% (это означает, что оператор получает 0% комиссионных, что делает предлагаемые коэффициенты настолько конкурентоспособными, насколько они могут быть).**

Маржа 0% действительна для одиночных, множественных и системных ставок, размещенных на Денежной линии с указанием 0%, только до начала матча и не во время матча.

Рынки с маржой 0% не включены в накопительный бонус и предложение «Досрочная выплата».

## Маржа 0% на денежную линию американского футбола

**Эта функция дает вам возможность сделать ставку на Денежную линию с маржой 0% (это означает, что оператор получает 0% комиссионных, что делает предлагаемые коэффициенты настолько конкурентоспособными, насколько они могут быть).**

Маржа 0% действительна для одиночных, множественных и системных ставок, размещенных на Денежной линии с указанием 0%, только до начала матча и не во время матча.

Рынки с маржой 0% не включены в накопительный бонус и предложение «Досрочная выплата».

## Маржа 0% на победителя теннисного матча

**Эта функция дает вам возможность сделать ставку на рынке Победитель матча с маржой 0% (это означает, что оператор получает 0% комиссионных, что делает предлагаемые коэффициенты максимально конкурентоспособными).**

Маржа 0% действительна для одиночных, множественных и системных ставок, размещенных на Денежной линии с указанием 0%, только до начала матча и не во время матча.

Рынки с маржой 0% не включены в накопительный бонус и предложение «Досрочная выплата».

## Маржа 0% на бейсбольную Денежную линию

**Эта функция дает вам возможность сделать ставку на Денежную линию с маржой 0% (это означает, что оператор получает 0% комиссионных, что делает предлагаемые коэффициенты настолько конкурентоспособными, насколько они могут быть).**

Маржа 0% действительна для одиночных, множественных и системных ставок, размещенных на Денежной

линии с указанием 0%, только до начала матча и не во время матча.

Рынки с маржой 0% не включены в накопительный бонус и предложение «Досрочная выплата».

Предложение не распространяется на соответствующие линии питчеров (Денежной линии PI).

## Маржа 0% на хоккейную Денежную линию

**Эта функция дает вам возможность сделать ставку на Денежную линию с маржой 0% (это означает, что оператор получает 0% комиссионных, что делает предлагаемые коэффициенты настолько конкурентоспособными, насколько они могут быть).**

Маржа 0% действительна для одиночных, множественных и системных ставок, размещенных на Денежной линии с указанием 0%, только до начала матча и не во время матча.

Рынки с маржой 0% не включены в накопительный бонус и предложение «Досрочная выплата».

## Предложение «Безголевая ничья» в футболе (Bore Draw)

Сделайте ставку до начала матча на рынках, предлагаемых для данного предложения, и, если матч закончится вничью 0:0, ваша ставка будет полностью возвращена.

Предложение действительно для одиночных, множественных, системных ставок и ставок Bet Builder, размещенных на рынках, предлагаемых для данного предложения, только до начала матча, но не во время матча.

Возврат средств будет осуществлен в кратчайшие сроки после окончания матча. Если в это время игрок каким-либо образом вмешивается в ставку (например, выводит/частично выводит деньги), ставка больше не будет подпадать под предложение Bore Draw.

## Правила спорта и объяснение рынков

### Футбол

#### Основные рынки\*

*\*Некоторые из перечисленных ниже рынков могут быть представлены в E-футболе (применяются те же правила).*

**1X2:** вы должны предсказать исход матча. Возможны три исхода: 1 (победа хозяев), X (ничья), 2 (победа гостей).

**Двойной шанс:** вы должны предсказать исход матча. Возможны три исхода: 1X (в конце матча хозяева победят или сыграют вничью), X2 (в конце матча гости победят или сыграют вничью), 12 (в конце матча победят либо хозяева, либо гости).

**Тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в течение матча, больше или меньше указанного значения.

**Пройти квалификацию:** вы должны предсказать, пройдет ли указанная команда в следующую стадию турнира.

**Обе забьют/не забьют (GG/NG):** два возможных исхода: GG (обе команды забьют хотя бы один гол за матч), NG (одна или обе команды не забьют ни одного гола за матч).

**Возврат ставки при ничьей (Draw No Bet, DNB):** этот рынок ставок заключается в том, что для определения ставки как выигрышной, в ней обязательно должна быть команда-победитель. Если матч заканчивается вничью, ставка будет возвращена. Например, если итоговый счет будет ничейным, ставка будет считаться недействительной.

**Следующий гол:** вы должны предсказать, какая команда забьет следующий гол. Возможны три исхода: 1 (забьют хозяева), ни одна (голов не будет), 2 (забьют гости).

**Какая команда выиграет оставшуюся часть матча:** независимо от текущего счета на момент размещения ставки, счет будет считаться 0-0.

**Точный счет:** вы должны предсказать точный счет матча по итогам матча, например: (1-0, 3-0, 2-3 и т. д.).

**Гандикап (2 исхода):** ставка, при которой победитель матча определяется с учетом разницы голов. Итоговый счет корректируется на установленный гандикап, и после этого определяется победитель: хозяева, ничья или гости. Для расчета азиатских линий (+/-2,0, +/-2,25, +/-2,75 и т. д.) см. соответствующую таблицу.

**Гандикап (3 исхода):** вы должны предсказать итоговый результат матча с учетом указанного гандикапа.

*Например, (0:1) означает, что гости получают преимущество в один гол, а (1:0) - что хозяева получают преимущество в один гол.*

*Варианты ставок на этом рынке:*

*1Н (0:1): хозяева победят с разницей в 2 и более голов.*

*ХН (0:1): хозяева победят с разницей в 1 гол.*

*2Н (0:1): гости победят или сыграют вничью.*

*1Н (0:2): хозяева победят с разницей в 3 и более голов.*

*ХН (0:2): хозяева победят с разницей в 2 гола.*

*2Н (0:2): гости победят, сыграют вничью или проиграют с разницей в 1 гол.*

*1Н (0:3): хозяева победят с разницей в 4 и более голов.*

*ХН (0:3): хозяева победят с разницей в 3 гола.*

*2Н (0:3): гости победят, сыграют вничью или проиграют с разницей в 1 или 2 гола.*

*1Н (1:0): хозяева победят или сыграют вничью.*

*ХН (1:0): гости победят с разницей в 1 гол.*

*2Н (1:0): гости победят с разницей в 2 и более голов.*

*1Н (2:0): хозяева победят, сыграют вничью или проиграют с разницей в 1 гол.*

*ХН (2:0): гости победят с разницей в 2 гола.*

*2Н (2:0): гости победят с разницей в 3 и более голов.*

*1Н (3:0): хозяева победят, сыграют вничью или проиграют с разницей в 1 или 2 гола.*

*XH (3:0): гости победят с разницей в 3 гола.*

*2H (3:0): гости победят с разницей в 4 и более голов.*

**Первый тайм / фултайм:** вы должны предсказать исход первого тайма матча вместе с итоговым исходом всего матча. Возможные исходы: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2).

**Последний гол:** в этом рынке вы должны предсказать, какая из команд забьет последний гол в игре. Если выбрана опция Ни одна, это означает, что голов больше не будет забито.

**Победа с разницей:** в этом типе ставок вы должны предсказать, какая команда выиграет и с какой разницей в счете.

**Тотал хозяев:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых хозяевами за весь матч, больше или меньше указанного порога.

**Тотал гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых гостями за весь матч, больше или меньше указанного порога.

**Точное количество голов:** вы должны предсказать точное количество голов, забитых в матче. Возможные варианты: 0 голов, 1, 2, 3, 4, 5+.

**Какая команда забьет:** вы должны предсказать, забьют ли в матче только хозяева, только гости, обе команды или ни одна из них. Также необходимо выбрать «Да» или «Нет» в одном из доступных рынков ставок в специальном разделе.

**Возврат ставки при победе хозяев («1 no bet»):** вы должны предсказать, выиграют ли гости или матч завершится вничью. В случае победы хозяев ставка будет считаться недействительной.

**Возврат ставки при победе гостей («2 no bet»):** вы должны предсказать, выиграют ли хозяева или матч завершится вничью. В случае победы гостей ставка будет считаться недействительной.

**Точное количество голов хозяев:** вы должны предсказать точное количество голов, забитых хозяевами за матч. Возможные варианты: 0 голов, 1, 2, 3+.

**Точное количество голов гостей:** вы должны предсказать точное количество голов, забитых гостями за матч. Возможные варианты: 0 голов, 1, 2, 3+.

**Чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли итоговое количество голов в матче четным или нечетным числом. Если матч завершится со счетом «0:0», ставки рассчитываются как «чет».

**Чет/нечет (хозяева):** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых хозяевами за матч, четным или нечетным числом. Если хозяева не забьют ни одного гола, выигрышным вариантом будет «чет».

**Чет/нечет (гости):** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых гостями за матч, четным или нечетным числом. Если гости не забьют ни одного гола, выигрышным вариантом будет «чет».

**Гол хозяев:** вы должны предсказать, забьют ли хозяева хотя бы один гол в матче.

**Гол гостей:** вы должны предсказать, забьют ли гости хотя бы один гол в матче.

**Мультиголы:** вы должны предсказать количество голов, забитых в матче, исходя из предложенных диапазонов.

**Мультиголы (хозяева):** вы должны предсказать количество голов, забитых хозяевами в матче, исходя из предложенных диапазонов.

**Мультиголы (гости):** вы должны предсказать количество голов, забитых гостями в матче, исходя из предложенных диапазонов.

**Тип следующего забитого гола:** вы должны предсказать, каким образом будет забит следующий гол, выбрав один из следующих вариантов:

→ **Штрафной удар:** гол должен быть забит непосредственно со штрафного удара или углового. Засчитываются голы, забитые после рикошета, если автором гола официально признан исполнитель штрафного удара или углового.

→ **Пенальти:** гол должен быть забит непосредственно с пенальти. Голы, забитые после добивания отбитого пенальти, не учитываются.

→ **Автогол:** если гол официально признан автоголом.

→ **Гол головой:** последнее касание мяча перед взятием ворот должно быть совершено головой.

→ **Удар:** гол должен быть забит любой другой частью тела, кроме головы, и не подпадать под другие категории.

→ **Без гола.**

**Будет ли серия пенальти:** вы должны предсказать, состоится ли в матче серия пенальти.

**Дополнительное время (да/нет):** вы должны предсказать, будет ли в матче назначено дополнительное время.

**Способ победы:** вы должны предсказать, как команда хозяев или команда гостей выйдет в следующий раунд (или победит, если речь идет о финале чемпионата).. Возможны шесть (6) вариантов:

- Победа хозяев в основное время
- Победа гостей в основное время
- Победа хозяев в дополнительное время
- Победа гостей в дополнительное время
- Победа хозяев в серии пенальти
- Победа гостей в серии пенальти

**Овертайм и гол:** вы должны предсказать, будет ли назначено дополнительное время и будет ли в нем забит гол (Да) или нет (Нет).

**Овертайм – 1X2:** вы должны предсказать исход дополнительного времени, выбрав один из вариантов: 1 (победа хозяев), X (ничья), 2 (победа гостей).

**Овертайм – какая команда выиграет оставшуюся часть:** независимо от фактического счета события, в момент размещения ставки счет события будет считаться 0-0. Рассматривается только овертайм.

**Овертайм – следующий гол:** вы должны предсказать, какая команда забьет следующий гол в дополнительное время. Возможны три варианта исхода: 1 (гол забьют хозяева), нет голов, 2 (гол забьют гости).

**Овертайм – тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых только в дополнительное время, больше или меньше указанного значения.

**Овертайм – гандикап:** вы должны предсказать итоговый результат дополнительного времени с учетом гандикапа в скобках. Например, (0:1) означает, что у гостей есть преимущество в один гол, а (1:0) означает, что у хозяев есть преимущество в один гол.

**Овертайм – точный счет:** вы должны предсказать точный счет только дополнительного времени.

**Серия пенальти – победитель:** вы должны предсказать, какая команда выиграет серию пенальти (1 – хозяева, 2 – гости).

**Серия пенальти – результат X пенальти:** вы должны предсказать, будет ли реализован конкретный пенальти «X» в серии пенальти или нет.

**Серия пенальти – X гол:** вы должны предсказать, какая команда забьет «X»-й гол в серии пенальти. Возможны три варианта исхода: 1 (гол забьют хозяева), X (гола не будет), 2 (гол забьют гости).

**Серия пенальти – разница в счете:** вы должны предсказать разницу в счете по итогам серии пенальти для хозяев или гостей либо угадать, завершится ли матч вничью.

**Серия пенальти – тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в серии пенальти, больше или меньше указанного значения.

**Серия пенальти – тотал хозяев:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых хозяевами в серии пенальти, больше или меньше указанного значения.

**Серия пенальти – тотал гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых гостями в серии пенальти, больше или меньше указанного значения.

**Серия пенальти – точное количество голов:** вы должны предсказать точное количество голов, забитых в серии пенальти. Возможны следующие исходы: 0–4, 5, 6, 7, 8, 9, 10+.

**Серия пенальти – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в серии пенальти, четным или нечетным числом.

**Серия пенальти – чет/нечет хозяев:** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых хозяевами в серии пенальти, четным или нечетным числом.

**Серия пенальти – чет/нечет гостей:** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых гостями в серии пенальти, четным или нечетным числом.

**Серия пенальти – точный счет:** вы должны предсказать точный счет серии пенальти.

**Серия пенальти – победитель и тотал:** вы должны предсказать исход серии пенальти в формате 1X2 вместе с количеством забитых голов, учитывая указанное значение тотала.

**Результат на момент окончания первого тайма дополнительного времени (включая голы основного времени):** вы должны предсказать результат первого тайма дополнительного времени.

**Овертайм – команда, забившая X гол (включая голы основного времени):** вы должны предсказать, какая команда забьет X гол в дополнительное время.

**Точный счет на момент окончания первого тайма дополнительного времени (включая голы основного времени):** вы должны предсказать точный счет в конце первого тайма дополнительного времени.

**Овертайм – тотал голов в первом тайме (включая голы основного времени):** вы должны предсказать количество голов (больше/меньше) в первом тайме дополнительного времени.

**Азиатский гандикап на момент окончания первого тайма дополнительного времени (включая голы основного времени):** Вы должны предсказать результат первого тайма дополнительного времени с учетом указанного гандикапа.

**Результат после X минут:** Вы должны предсказать результат матча после X минут.

**Тотал голов больше/меньше после X минут:** Вы должны предсказать количество голов (больше/меньше) после X минут.

**Азиатский гандикап после X минут:** Вы должны предсказать результат после X минут с учетом указанного гандикапа.

## Рынки первого тайма

**1-й тайм - 1X2:** вы должны предсказать исход первого тайма матча. Голы, забитые во втором тайме, не учитываются.

**1-й тайм - тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых только в первом тайме, больше или меньше указанного порога.

**1-й тайм - какая команда выиграет оставшееся время:** независимо от фактического счета на момент ставки, счет будет считаться 0-0. Рынок учитывает только первый тайм.

**1-й тайм - следующий гол:** вы должны предсказать, какая команда в первом тайме забьет следующий гол. Возможны три исхода: 1 (гол забивают хозяева), ни одной (голов не будет), 2 (гол забивают гости).

**1-й тайм - двойной шанс:** вы должны предсказать исход первого тайма. Возможны три варианта: 1X (хозяева выигрывают или играют вничью к окончанию первого тайма), X2 (гости выигрывают или играют вничью к окончанию первого тайма), 12 (хозяева или гости выигрывают первый тайм).

**1-й тайм - возврат при ничьей:** вы должны предсказать, какая команда выиграет первый тайм. Если первый тайм завершится вничью, ставка будет считаться недействительной.

**Гандикап первого тайма (2 варианта):** вы должны предсказать окончательный результат первой половины матча с учетом гандикапа, указанного в скобках.

**Гандикап первого тайма (3 способа):** вы должны предсказать окончательный результат первой половины матча с учетом гандикапа в скобках. Например, (0:1) означает, что преимущество в один гол будет у команды гостей, а (1:0) - у команды хозяев.

**1-й тайм - точное количество голов команды хозяев:** вы должны предсказать количество голов, которое забьют хозяева в первом тайме.

**1-й тайм - точное количество голов команды гостей:** вы должны предсказать количество голов, которое забьют гости в первом тайме.

**1-й тайм - чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых в первом тайме, четным или нечетным. Счет 0-0 считается четным.

**1-й тайм - обе забьют:** вы должны предсказать, забьют ли обе команды хотя бы по одному голу в первом тайме или же только одна из команд (или ни одна) не сможет забить.

**1-й тайм – игра всухую хозяев:** игра всухую означает, что команда не пропустила ни одного гола. вы должны предсказать, сохранят ли хозяева «сухие» ворота в первом тайме матча.

**1-й тайм – игра всухую гостей:** игра всухую означает, что команда не пропустила ни одного гола. вы должны предсказать, сохранят ли гости «сухие» ворота в первом тайме матча.

**1-й тайм – 1X2 и обе забьют:** вы должны предсказать исход первого тайма и забьют ли обе команды хотя бы один гол в первом тайме.

**1-й тайм – 1X2 и тотал:** вы должны предсказать комбинацию исхода первого тайма матча и будет ли общее количество голов, забитых в первом тайме, больше или меньше указанного порога. Возможны 6 исходов:

**1 и 0v** – хозяева выигрывают первый тайм, а общее количество голов превышает порог.

**1 и Un** – хозяева выигрывают первый тайм, а общее количество голов меньше порога.

**X и Ov** – первый тайм заканчивается вничью, а общее количество голов превышает порог.

**X и Un** – первый тайм заканчивается вничью, а общее количество голов меньше порога.

**2 и Ov** – гости выигрывают первый тайм, а общее количество голов превышает порог.

**2 и Un** – гости выигрывают первый тайм, а общее количество голов меньше порога.

**1-й тайм – точный счет:** вы должны предсказать точный счет первого тайма матча.

**1-й тайм – мультиголы:** вы должны предсказать количество голов, забитых в первом тайме, в рамках предложенных диапазонов.

**1-й тайм – гол хозяев:** вы должны предсказать, забьют ли хозяева хотя бы один гол в первом тайме.

**1-й тайм – гол гостей:** вы должны предсказать, забьют ли гости хотя бы один гол в первом тайме.

**1-й тайм – двойной шанс и обе забьют/не забьют (GG/NG):** вы должны предсказать исход первого тайма, выбрав один из трех возможных вариантов двойного шанса (1X, 12, X2), а также определить, забьют ли обе команды хотя бы один гол в первом тайме или нет.

**1-й тайм – мультиголы:** вы должны предсказать количество голов, забитых в первом тайме, в рамках предложенных диапазонов.

**1-й тайм – 1X2 или обе забьют/не забьют (GG/NG):** вы должны предсказать победный исход первого тайма **или** определить, забьют ли обе, одна или ни одна из команд в первом тайме. Для выигрыша достаточно выполнения **хотя бы одного** из условий.

**Последний гол в 1 тайме:** вы должны предсказать, какая команда забьет последний гол в первом тайме матча.

**1-й тайм – общее количество ударов по воротам:** вы должны предсказать общее количество ударов по воротам, нанесенных обеими командами вместе взятыми в течение первого тайма.

## Рынки второго тайма

**2-й тайм – 1X2:** вы должны предсказать исход второго тайма матча. Голы, забитые в первом тайме, не учитываются.

**2-й тайм – тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых только во втором тайме, больше или меньше указанного порога.

**2-й тайм – какая команда выиграет оставшееся время:** независимо от фактического счета на момент заключения пари, счет будет считаться 0-0. Рынок учитывает только второй тайм.

**2-й тайм – следующий гол:** вы должны предсказать, какая команда забьет следующий гол во втором тайме. Возможны три исхода: 1 (гол забивают хозяева), ни одной (голов не будет), 2 (гол забивают гости).

**2-й тайм – двойной шанс:** вы должны предсказать исход второго тайма. Возможны три варианта: **1X** – хозяева выигрывают или играют вничью к окончанию второго тайма; **X2** – гости выигрывают или играют вничью к окончанию второго тайма; **12** – хозяева или гости выигрывают второй тайм.

**2-й тайм – возврат при ничьей:** вы должны предсказать, какая команда выиграет второй тайм. Если второй тайм завершится вничью, ставка будет рассчитана как возврат.

**Гандикап второго тайма (2 исхода):** вы должны предсказать окончательный результат второго тайма с учетом форы, указанной в скобках.

**Гандикап второго тайма (3 исхода):** вы должны предсказать окончательный результат второго тайма с учетом форы, указанной в скобках. Например: **(0:1)** – гости начинают с преимуществом в один гол; **(1:0)** – хозяева начинают с преимуществом в один гол.

**2-й тайм – точное количество голов команды 1:** вы должны предсказать количество голов, которое забьют хозяева во втором тайме.

**2-й тайм – точное количество голов команды 2:** вы должны предсказать количество голов, которое забьют гости во втором тайме.

**2-й тайм – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых во втором тайме, четным или нечетным. Счет 0-0 считается четным.

**2-й тайм – обе забьют:** вы должны предсказать, забьют ли обе команды хотя бы по одному голу во втором тайме или же только одна из команд (или ни одна) не сможет забить.

**2-й тайм – игра всухую хозяев:** игра всухую означает, что команда не пропустила ни одного гола. Вы должны предсказать, сохранят ли хозяева «сухие» ворота во втором тайме.

**2-й тайм – игра всухую гости:** игра всухую означает, что команда не пропустила ни одного гола. Вы должны предсказать, сохранят ли гости «сухие» ворота во втором тайме.

**2-й тайм – 1X2 и обе забьют:** вы должны предсказать исход второго тайма и забьют ли обе команды хотя бы один гол во втором тайме.

**2-й тайм – 1X2 и тотал:** вы должны предсказать комбинацию исхода второго тайма и будет ли общее количество голов, забитых во втором тайме, больше или меньше указанного порога. Возможны 6 исходов:

**1 и Ov** – хозяева выигрывают второй тайм, а общее количество голов превышает порог.

**1 и Un** – хозяева выигрывают второй тайм, а общее количество голов меньше порога.

**X и Ov** – второй тайм заканчивается вничью, а общее количество голов превышает порог.

**X и Un** – второй тайм заканчивается вничью, а общее количество голов меньше порога.

**2 и Ov** – гости выигрывают второй тайм, а общее количество голов превышает порог.

**2 и Un** – гости выигрывают второй тайм, а общее количество голов меньше порога.

**2-й тайм – точный счет:** вы должны предсказать точный счет второго тайма матча.

**2-й тайм – мультиголы:** вы должны предсказать количество голов, забитых во втором тайме, в рамках предложенных диапазонов.

**2-й тайм – гол хозяев:** вы должны предсказать, забьют ли хозяева хотя бы один гол во втором тайме.

**2-й тайм – гол гостей:** вы должны предсказать, забьют ли гости хотя бы один гол во втором тайме.

**2-й тайм – двойной шанс и обе забьют/не забьют (GG/NG):** вы должны предсказать исход второго тайма, выбрав один из трех возможных вариантов двойного шанса (1X, 12, X2), а также определить, забьют ли обе команды хотя бы один гол во втором тайме или нет.

**2-й тайм – мультиголы:** вы должны предсказать количество голов, забитых во втором тайме, в рамках предложенных диапазонов.

**2-й тайм – 1X2 или обе забьют/не забьют (GG/NG):** вы должны предсказать победный исход второго тайма **или** определить, забьют ли обе, одна или ни одна из команд во втором тайме. Для выигрыша пари достаточно выполнения **хотя бы одного** из условий.

**Последний гол во 2-м тайме:** вы должны предсказать, какая команда забьет последний гол во втором тайме матча.

2-й тайм — общее количество ударов по воротам: вы должны предсказать общее количество ударов по воротам, нанесенных обеими командами вместе взятыми во втором тайме.

## Комбо рынки

**1X2 и GG:** вы должны предсказать, забьют ли обе команды, а также исход матча. Доступно 6 возможных вариантов:

1 и GG – хозяева выиграют, и обе команды забьют;

X и GG – матч закончится вничью, и обе команды забьют;

2 и GG – гости выиграют, и обе команды забьют;

1 и NG – хозяева выиграют, и хотя бы одна команда не забьет;

X и NG – матч закончится вничью, и хотя бы одна команда не забьет;

2 и NG – гости выиграют, и хотя бы одна команда не забьет.

**Тотал и обе забьют/не забьют (GG/NG):** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов в матче больше или меньше заданного порога (Over/Under), а также забьют ли обе команды хотя бы один гол (GG) или хотя бы одна из команд не забьет (NG). Доступны 4 возможных исхода: Over и GG – тотал больше указанного значения, и обе команды забьют; больше и не забьют NG – тотал больше указанного значения, и хотя бы одна команда не забьет; меньше и забьют GG – тотал меньше указанного значения, и обе команды забьют; меньше и не забьют NG – тотал меньше указанного значения, и хотя бы одна команда не забьет.

**1X2 и больше/меньше (O/U):** вы должны предсказать исход матча вместе с количеством голов, забитых в матче, учитывая указанный порог. Доступно 6 возможных исходов: 1 и больше X – хозяева выиграют, и тотал голов больше X; X и больше X – матч закончится вничью, и тотал голов больше X; 2 и больше X – гости выиграют, и тотал голов больше X; 1 и меньше X – хозяева выиграют, и тотал голов меньше X; X и меньше X – матч закончится вничью, и тотал голов меньше X; 2 и меньше X – гости выиграют, и тотал голов меньше X.

**1-й/2-й тайм обе забьют/не забьют (GG/NG):** вы должны предсказать, забьют ли обе команды в каждом из таймов. Доступны 4 возможных исхода: нет/нет – обе команды не забьют ни в одном из таймов;

Да/нет – обе команды забьют в первом тайме, но не забьют во втором;

Да/да – обе команды забьют в обоих таймах;

Нет/да – обе команды не забьют в первом тайме, но забьют во втором.

**Тотал 2,5 или обе забьют/не забьют (GG/NG):** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов в матче больше или меньше 2,5, либо забьют ли обе команды. Доступны 4 возможных исхода: более 2,5 или не забьют NG – в матче будет забито более 2,5 голов, либо хотя бы одна команда не забьет; более 2,5 или забьют GG – в матче будет забито более 2,5 голов, либо обе команды забьют; менее 2,5 или не забьют NG – в матче будет забито менее 2,5 голов, либо хотя бы одна команда не забьет; менее 2,5 или забьют GG – в матче будет забито менее 2,5 голов, либо обе команды забьют.

**1X2 и тотал (больше/меньше) и обе забьют/не забьют (GG/NG):** вы должны предсказать комбинацию из окончательного результата матча, исхода обе забьют/не забьют и будет ли тотал больше или меньше заданного значения.

**1X2 и мультиголы {счет}:** вы должны предсказать комбинацию итогового результата матча и диапазона общего количества голов, забитых в матче.

**Обе команды забьют + мультиголы {счет}:** вы должны предсказать комбинацию исхода «обе

команды забьют» и диапазона общего количества голов, забитых в матче.

**Первый гол и 1X2 (Matchflow):** вы должны предсказать, какой командой будет забит первый гол, а также окончательный исход матча. Доступны 7 возможных исходов:

1 - первый гол и 1 – первыми забьют хозяева, и они же выиграет матч;

1 - первый гол и X – первыми забьют хозяева, но матч закончится вничью;

1 - первый гол и 2 – первыми забьют хозяева, но выиграют гости;

2 - первый гол и 1 – первыми забьют гости, но выиграют хозяева;

2 - первый гол и X – первыми забьют гости, но матч закончится вничью;

2 - первый гол и 2 – первыми забьют гости, и она же выиграет матч;

Нет голов (0-0) – в матче не будет забит ни один гол.

**Двойной шанс (матч) и обе забьют/не забьют в 1-м тайме (GG/NG):** вы должны предсказать исход матча с учетом трех возможных вариантов двойного шанса (1X, 12 и X2) и определить, забьют ли обе команды гол в первом тайме или нет.

**Двойной шанс (матч) и обе забьют/не забьют во 2-м тайме (GG/NG):** вы должны предсказать исход матча с учетом трех возможных вариантов двойного шанса (1X, 12 и X2) и определить, забьют ли обе команды гол во втором тайме или нет.

**Двойной шанс и обе забьют/не забьют (GG/NG):** вы должны предсказать исход матча с учетом трех возможных вариантов двойного шанса (1X, 12 и X2) и определить, забьют ли обе команды в матче или нет.

**Двойной шанс и тотал:** вы должны предсказать исход матча с учетом трех возможных вариантов двойного шанса (1X, 12 и X2) и определить, будет ли общее количество голов больше или меньше установленного числа.

**Результат тайм/матч и тотал:** вы должны предсказать результат первого тайма и всего матча, а также определить, будет ли общее количество голов больше или меньше указанного порога.

**Результат тайм/матч и тотал 1-го тайма:** вы должны предсказать результат первого тайма и всего матча, а также определить, будет ли общее количество голов в первом тайме больше или меньше установленного порога.

**Результат тайм/матч и точное количество голов:** вы должны предсказать результат первого тайма и всего матча, а также точное количество голов, забитых в матче.

3 шанс микс (Победа хозяев или «больше», Победа хозяев или «меньше», Ничья или «больше», Ничья или «меньше», Победа гостей или «больше», Победа гостей или «меньше», Победа хозяев или «Обе забьют», Ничья или «Обе забьют», Победа гостей или «Обе забьют», Победа хозяев или «сухая победа», Ничья или «сухая победа», Победа гостей или «сухая победа»): вы должны предсказать победный исход матча или будет ли хотя бы одна или обе команды забивать в матче или общее количество голов в матче.

**Меньше в 1-м тайме и меньше во 2-м тайме:** вы должны предсказать, будет ли количество голов в 1-м тайме меньше указанного тотала, а также будет ли количество голов во 2-м тайме меньше указанного тотала. Пример: меньше 1,5/меньше 1,5. Этот выбор выигрывает, если общее количество голов в первом тайме меньше 1,5, а общее количество голов во втором тайме также меньше 1,5.

**Меньше в 1-м тайме и больше во 2-м тайме:** вы должны предсказать, будет ли количество голов в 1-м тайме меньше указанного тотала, а также будет ли количество голов во 2-м тайме больше указанного тотала. Пример: меньше 1,5/больше 1,5. Этот выбор выигрывает, если общее количество

голов в первом тайме меньше 1,5, а общее количество голов во втором тайме больше 1,5.

**Больше в 1-м тайме и меньше во 2-м тайме:** вы должны предсказать, будет ли количество голов в 1-м тайме больше указанного тотала, а также будет ли количество голов во 2-м тайме меньше указанного тотала. Пример: больше 1,5/меньше 1,5. Этот выбор выигрывает, если общее количество голов в первом тайме больше 1,5, а общее количество голов во втором тайме меньше 1,5.

**Больше в 1 тайме и больше во 2 тайме:** вы должны предсказать, будет ли количество голов в 1-м тайме больше указанного тотала, а также будет ли количество голов во 2-м тайме больше указанного тотала. Пример: больше 1,5/больше 1,5. Этот выбор выигрывает, если общее количество голов в первом тайме больше 1,5, а общее количество голов во втором тайме больше 1,5.

**Первый тайм или финальный результат:** вы должны предсказать победный исход матча или первого тайма. Для выигрыша ставки достаточно выполнения любого одного из предсказанных условий.

**1X2 первый тайм/двойной шанс весь матч:** вы должны предсказать результат первого тайма вместе с одним из трех возможных вариантов двойного шанса (1X, 12 и X2) на весь матч.

**Двойной шанс в первом тайме / 1X2 весь матч:** вы должны предсказать результат двойного шанса в первом тайме вместе с итоговым результатом всего матча.

**Двойной шанс в первом тайме / двойной шанс всего матча:** ставка на результат двойного шанса как в первом тайме, так и в полном матче.

**Как минимум один тайм вничью:** вы должны предсказать, будет ли хотя бы один из таймов завершен вничью. Например: 1-й тайм 1-1 / Финальный результат 1-2. В этом случае исход «Да» выигрывает.

**Двойной шанс или обе команды забьют:** вы должны предсказать исход матча (Двойной шанс) или забьют ли обе, одна или ни одна из команд. Для выигрыша ставки достаточно выполнения хотя бы одного из условий.

**Двойной шанс или больше/меньше:** вы должны предсказать исход матча (Двойной шанс) или забьют ли обе, одна или ни одна из команд. Для выигрыша ставки достаточно выполнения хотя бы одного из условий.

**Больше {Тотал} {команда хозяев} + больше {Тотал} {команда гостей}:** вы должны предсказать, превысит ли количество голов у команды хозяев указанное значение, а также превысит ли количество голов у команды гостей указанное значение.

**Больше {Тотал} {команда хозяев} + меньше {Тотал} {команда гостей}:** вы должны предсказать, превысит ли количество голов у команды хозяев указанное значение, а также будет ли количество голов у команды гостей ниже указанного значения.

**Меньше {Тотал} {команда хозяев} + меньше {Тотал} {команда гостей}:** вы должны предсказать, будет ли количество голов у команды хозяев ниже указанного значения, а также будет ли количество голов у команды гостей ниже указанного значения.

**Меньше {Тотал} {команда хозяев} + больше {Тотал} {команда гостей}:** вы должны предсказать, будет ли количество голов у команды хозяев ниже указанного значения, а также превысит ли количество голов у команды гостей указанное значение.

**1-й тайм – 1X2 или {тотал}:** вы должны предсказать исход первого тайма матча (1X2) или общее количество голов (больше или меньше). Для выигрыша ставки достаточно выполнения хотя бы одного из условий.

**2-й тайм – 1X2 или {тотал}:** вы должны предсказать исход второго тайма матча (1X2) или общее количество голов (больше или меньше). Для выигрыша ставки достаточно выполнения хотя бы одного

из условий.

**Двойной шанс 1X и {тотал} и обе команды забьют:** вы должны предсказать комбинацию исхода матча по двойному шансу (1X), исхода рынка «Обе команды забьют» и общего количества голов (Больше или Меньше).

**Двойной шанс X2 и {тотал} и обе команды забьют:** вы должны предсказать комбинацию исхода матча по двойному шансу (X2), исхода рынка обе команды забьют и общего количества голов (больше или меньше).

**Двойной шанс 12 и {тотал} и обе команды забьют:** вы должны предсказать комбинацию исхода матча по двойному шансу (12), исхода рынка обе команды забьют и общего количества голов (больше или меньше).

**Обе команды забьют в первом тайме и мультиголы (матч):** вы должны предсказать комбинацию того, забьют ли обе команды в первом тайме матча, а также попадет ли общее количество голов в матче в указанный диапазон.

**Мультиголы команды хозяев и мультиголы команды гостей:** вы должны предсказать количество голов, забитых командой хозяев и командой гостей в матче, основываясь на предложенных диапазонах.

**Мультиголы в первом тайме и мультиголы во втором тайме:** вы должны предсказать количество голов, забитых в первом и во втором таймах матча, основываясь на предложенных диапазонах.

**Комбо VAR (1X2 матч + VAR да/нет):** вы должны предсказать правильную комбинацию результата матча в основное время и использования VAR (с видеопросмотром) или его отсутствия. Возможны шесть вариантов:

- Победа команды 1 и да
- Победа команды 1 и нет
- Ничья и да
- Ничья и нет
- Победа команды 2 и да
- Победа команды 2 и нет

**1-й тайм — команда хозяев** — общее количество ударов по воротам: вы должны предсказать общее количество ударов по воротам, нанесенных командой хозяев во время первого тайма.

**2-й тайм — команда хозяев** — общее количество ударов по воротам: вы должны предсказать общее количество ударов по воротам, нанесенных командой хозяев во втором тайме.

**Команда гостей** — общее количество ударов по воротам: вы должны предсказать общее количество ударов по воротам, нанесенных командой гостей во время матча.

**1-й тайм — команда гостей** — общее количество ударов по воротам: вы должны предсказать общее количество ударов по воротам, нанесенных командой гостей в течение первого тайма.

**2-й тайм — команда гостей** — общее количество ударов по воротам: вы должны предсказать общее количество ударов по воротам, нанесенных командой гостей во втором тайме.

## РЫНКИ УГЛОВЫХ

Угловые удары, назначенные, но не выполненные, не учитываются, если иное не указано в названии рынка. Присужденные, но не взятые углы не учитываются, если в названии рынка не указано иное.

**Угловые 1X2:** вы должны предсказать, какая команда в матче получит наибольшее количество

угловых ударов.

**Следующий угловой:** вы должны предсказать, какая команда будет выполнять следующий угловой удар в матче.

**Последний угловой:** вы должны предсказать, какая команда будет выполнять последний угловой удар в матче.

**Гандикап по угловым ударам:** вы должны предсказать, какая команда выполнит больше угловых ударов в матче с учетом предложенного гандикапа.

**Общее количество угловых:** вы должны предсказать, превысит ли общее количество выполненных угловых ударов в матче установленное значение или будет ниже него.

**Общее количество угловых хозяев:** вы должны предсказать, превысит ли общее количество угловых ударов, выполненных хозяевами, установленное значение или будет ниже него.

**Общее количество угловых гостей:** вы должны предсказать, превысит ли общее количество угловых ударов, выполненных гостями, установленное значение или будет ниже него.

**Диапазон угловых ударов:** вы должны предсказать, в каком диапазоне окажется количество выполненных угловых ударов в матче.

**Диапазон угловых ударов хозяев:** вы должны предсказать, в каком диапазоне окажется количество угловых ударов, выполненных хозяевами.

**Диапазон угловых ударов гостей:** вы должны предсказать, в каком диапазоне окажется количество угловых ударов, выполненных гостях.

**Чет/нечет угловых:** вы должны предсказать, будет ли общее количество угловых ударов в матче четным или нечетным числом. Если в матче не было угловых ударов, ставка засчитывается как четное значение.

**Количество до X угловых:** вы должны предсказать, какая команда первой достигнет определенного количества угловых ударов в матче.

**Первый тайм – угловые 1X2:** вы должны предсказать, какая команда выполнит больше угловых ударов в первом тайме (1X2).

**Первый тайм – X угловой:** вы должны предсказать, какая команда будет выполнять следующий угловой удар в течение первого тайма матча.

**Первый тайм – последний угловой:** вы должны предсказать, какая команда выполнит последний угловой удар в первом тайме матча.

**Первый тайм – гандикап по угловым ударам:** вы должны предсказать, какая команда выполнит больше угловых ударов в первом тайме матча с учетом предложенного гандикапа.

**Первый тайм – общее количество угловых:** вы должны предсказать, превысит ли общее количество угловых ударов в первом тайме матча установленное значение (больше/меньше).

**Первый тайм – общее количество угловых хозяев:** вы должны предсказать, превысит ли общее количество угловых ударов, выполненных хозяевами в первом тайме матча, установленное значение (больше/меньше).

**Первый тайм – общее количество угловых гостей:** вы должны предсказать, превысит ли общее количество угловых ударов, выполненных гостями в первом тайме матча, установленное значение (больше/меньше).

**Первый тайм – точное количество угловых хозяев:** вы должны предсказать точное количество

угловых ударов, выполненных хозяевами в первом тайме матча. Возможны 4 варианта исхода: 0-1, 2, 3, 4+.

**Первый тайм – точное количество угловых гостей:** вы должны предсказать точное количество угловых ударов, выполненных гостями в первом тайме матча. Возможны 4 варианта исхода: 0-1, 2, 3, 4+.

**Первый тайм – диапазон угловых:** вы должны предсказать диапазон угловых ударов, выполненных в первом тайме матча.

**Первый тайм – чет/нечет угловых:** вы должны предсказать, будет ли общее количество угловых ударов в первом тайме матча четным или нечетным числом. Если угловые удары не были назначены, ставка засчитывается как четное значение.

**Первый тайм – гонка до X угловых:** вы должны предсказать, какая команда первой достигнет определенного количества угловых ударов в первом тайме матча.

**Общее количество угловых (больше-точно-меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество угловых ударов в матче больше, меньше или точно соответствовать установленному значению.

**Первый тайм – общее количество угловых (больше-точно-меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество угловых ударов в первом тайме больше, меньше или точно соответствовать установленному значению.

**1X2 матч + 1X2 угловые:** вы должны предсказать правильную комбинацию для исхода матча и то, какая команда возьмет больше угловых в конце матча.

**1X2 матч и угловые больше/меньше:** вы должны предсказать правильную комбинацию на исход матча и определить, будет ли общее количество угловых в матче больше или меньше указанной линии в конце матча.

## Рынки предупреждений

\*Рынки предупреждений рассчитываются в соответствии с описанными ниже правилами, в зависимости от того, являются ли они рынками предупреждений или рынками предупреждений с учетом очков (если используются очки, это будет указано в названии рынка).

### Рынки предупреждений

Желтая карточка засчитывается как одна карточка. Красная карточка засчитывается как две карточки. Если игрок получает одну желтую карточку, а затем вторую желтую, ведущую к красной карточке, это засчитывается как три карточки в общей сложности. Таким образом, один игрок не может получить более трех карточек. Расчет ставок осуществляется на основании всех данных о карточках, показанных в течение основного времени матча. Карточки, показанные после финального свистка, не учитываются. Карточки, полученные игроками, не участвующими в игре (замененные игроки, тренеры, запасные игроки, не вышедшие на поле), не учитываются. Карточки, показанные во время перерыва, засчитываются в рынки/тоталы второго тайма.

### Рынки предупреждений с учетом очков

Желтая карточка дает 10 очков, красная и вторая желтая-красная — 25 очков. Вторая желтая карточка, ведущая к красной, не учитывается отдельно. Таким образом, один игрок не может получить более 35 очков. Расчет ставок осуществляется на основании всех данных о карточках, показанных в течение основного времени матча. Карточки, показанные после финального свистка, не учитываются. Карточки, полученные игроками, не участвующими в игре (замененные игроки, тренеры, запасные игроки, не вышедшие на поле), не учитываются, кроме того, если игрок находился на скамейке запасных, когда получил карточку, она не засчитывается, даже если он позже выйдет на поле и будет играть. Карточки, показанные во время перерыва, засчитываются в рынки/тоталы второго тайма.

**1X2 по предупреждениям:** вы должны предсказать, какая из двух команд получит наибольшее

количество карточек во время матча.

**Следующее предупреждение:** вы должны предсказать, какая команда первой получит следующую карточку во время матча.

**Общее количество очков за предупреждения:** вы должны предсказать, превысит ли или не достигнет общее количество очков за карточки установленного значения.

**Общее количество предупреждений:** вы должны предсказать, превысит ли или не достигнет общее количество карточек в матче установленного значения.

**Общее количество предупреждений хозяев:** вы должны предсказать, превысит ли или не достигнет общее количество карточек, показанных хозяевам, установленного значения.

**Общее количество предупреждений гостей:** вы должны предсказать, превысит ли или не достигнет общее количество карточек, показанных гостям, установленного значения.

**Точное количество предупреждений:** вы должны предсказать точное количество карточек, показанных в матче.

**Точное количество предупреждений хозяев:** вы должны предсказать точное количество карточек, показанных хозяевам в матче.

**Точное количество предупреждений гостей:** вы должны предсказать точное количество карточек, показанных гостям в матче.

**Диапазон очков за предупреждения:** вы должны предсказать диапазон очков за карточки, начисленных командам в матче. Возможны следующие исходы: 0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

**Удаление (красная карточка):** вы должны предсказать, будет ли показана красная карточка в матче.

**Удаление у хозяев:** вы должны предсказать, получит ли хозяева красную карточку в матче.

**Удаление у гостей:** вы должны предсказать, получают ли гости красную карточку в матче.

**1X2 по предупреждениям в первом тайме:** вы должны предсказать, какая команда получит больше карточек в первом тайме матча.

**Следующее предупреждение в первом тайме:** вы должны предсказать, какая команда первой получит карточку в первом тайме.

**Общее количество очков за предупреждения в первом тайме:** вы должны предсказать, превысит ли или не достигнет общее количество очков за карточки в первом тайме установленного значения.

**Общее количество предупреждений в первом тайме:** вы должны предсказать, превысит ли или не достигнет общее количество карточек в первом тайме установленного значения.

**Общее количество предупреждений хозяев в первом тайме:** вы должны предсказать, превысит ли или не достигнет общее количество карточек, показанных хозяевам в первом тайме, установленного значения.

**Общее количество предупреждений гостей в первом тайме:** вы должны предсказать, превысит ли или не достигнет общее количество карточек, показанных гостям в первом тайме, установленного значения.

**Точное количество предупреждений в первом тайме:** вы должны предсказать точное

количество карточек, показанных в первом тайме матча.

**Точное количество предупреждений хозяев в первом тайме:** вы должны предсказать точное количество карточек, показанных хозяевам в первом тайме матча.

**Точное количество предупреждений гостей в первом тайме:** вы должны предсказать точное количество карточек, показанных гостям в первом тайме матча.

**Диапазон очков за предупреждения в первом тайме:** вы должны предсказать диапазон очков за карточки, начисленных командам в первом тайме.  
Возможные исходы: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

**Удаление в первом тайме:** вы должны предсказать, будет ли показана красная карточка в первом тайме матча.

**Удаление у хозяев в первом тайме:** вы должны предсказать, получают ли хозяева красную карточку в первом тайме матча.

**Удаление у гостей в первом тайме:** вы должны предсказать, получают ли гости красную карточку в первом тайме матча.

## Рынки бомбардиров / специальные рынки на игроков

Ставки применяются только к основному времени матча. Автоголы (основанные на официальных данных) не учитываются или считаются ставкой «нет бомбардира», если в игре были забиты только автоголы.

Ставки на первого бомбардира аннулируются, если игрок не принял участия в матче или вышел на поле после того, как был забит первый гол (исключение – автогол, который не учитывается).

Ставки на последнего бомбардира аннулируются, если игрок не принял участия в матче. Ставки на «Забьет в любое время» действуют для любого игрока, участвующего в матче, независимо от времени его выхода на поле. Ставки на «Забьет в любое время» аннулируются, если игрок не принял участия в матче. В случае, если матч был прерван, но хотя бы один гол был забит, ставки на первого бомбардира остаются в силе, а ставки на последнего бомбардира аннулируются.

Если игрок не забил первый гол и был заменен, ставка считается проигранной.

**Забьет в любое время:** вы должны предсказать, что выбранный игрок забьет хотя бы один гол в течение матча. Если игрок не примет участия в матче, ставка аннулируется.

**Первый бомбардир:** вы должны предсказать, что выбранный игрок забьет первый гол в матче. Если игрок не примет участия в матче или выйдет на поле после первого гола, ставка аннулируется.

**Следующий бомбардир:** Вы должны предсказать, что выбранный игрок забьет определенный по счету гол «X» в матче. Если игрок не примет участия в матче, ставка аннулируется.

**Последний бомбардир:** вы должны предсказать, что выбранный игрок забьет последний гол в матче. Если выбранный игрок не примет участия в матче, ставка будет аннулирована. Если выбранный игрок не забьет ни одного гола в течение матча, ставка будет проиграна, даже если он был заменен на другого игрока до того, как был забит последний гол.

**Забьет в любое время и 1X2:** вы должны предсказать, что игрок забьет хотя бы один гол в матче и при этом определить исход матча (1X2).

**Забьет в любое время и точный счет:** вы должны предсказать, что игрок забьет хотя бы один гол и при этом угадать точный счет матча.

**X бомбардир и 1X2:** вы должны предсказать, что игрок забьет определенный гол (X) в матче и при

этом угадать исход матча (1X2).

**X бомбардир и точный счет:** вы должны предсказать, что игрок забьет определенный гол (X) в матче и при этом угадать точный счет матча.

**Игрок забьет 2+:** вы должны предсказать, что выбранный игрок забьет не менее двух голов во время матча. Если выбранный вами игрок не примет участия в матче, ставка считается недействительной. Если игрок примет участие в игре, но не забьет как минимум два гола, ставка будет проиграна независимо от результата матча.

**Игрок забьет 3+ голов:** вы должны предсказать, что выбранный игрок забьет не менее трех голов в матче. Если игрок не принял участия в матче, ставка аннулируется. Если игрок примет участие в игре, но не забьет как минимум три гола, ставка будет проиграна независимо от результата матча.

**Бомбардир гола X команды хозяев:** вы должны предсказать, что выбранный игрок из команды хозяев забьет определенный гол «X» в матче. Если игрок не принял участия в матче, ставка аннулируется.

**Бомбардир гола X команды гостей:** вы должны предсказать, что выбранный игрок из команды гостей забьет определенный гол «X» в матче. Если игрок не принял участия в матче, ставка аннулируется.

**Больше всего ударов по воротам:** вы должны предсказать, какой из предложенных игроков нанесет больше всех ударов по воротам.

**Больше всего ударов в створ ворот:** вы должны предсказать, какой из предложенных игроков нанесет больше всех ударов в створ ворот.

**Забьет в любое время в первом тайме:** вы должны предсказать, забьет ли игрок хотя бы один гол в первом тайме.

**Забьет в любое время во втором тайме:** вы должны предсказать, забьет ли игрок хотя бы один гол во втором тайме.

**Первый или последний бомбардир:** вы должны предсказать, забьет ли игрок первый или последний гол в матче.

**Первый и последний бомбардир:** вы должны предсказать, забьет ли игрок и первый, и последний гол в матче.

**Забьет в любое время и двойной шанс:** вы должны предсказать, что игрок забьет хотя бы один гол в матче и при этом выбрать двойной шанс (1X, 12, X2).

**X бомбардир и двойной шанс:** вы должны предсказать, что игрок забьет определенный гол «X» в матче и при этом выбрать двойной шанс (1X, 12, X2).

**Забьет в любое время и мультисчет:** вы должны предсказать, что игрок забьет хотя бы один гол в матче и при этом выбрать один из предложенных диапазонов возможных счетов.

**X бомбардир и мультисчет:** вы должны предсказать, что игрок забьет определенный гол «X» в матче и при этом выбрать один из предложенных диапазонов возможных счетов.

**Забьет в любое время и тотал голов:** вы должны предсказать, что игрок забьет хотя бы один гол в матче и при этом определить, будет ли общее количество голов в матче больше или меньше заданного порога.

**X бомбардир и тотал голов:** вы должны предсказать, что игрок забьет определенный гол «X» в матче и при этом определить, будет ли общее количество голов в матче больше или меньше заданного порога.

**Забьет в любое время и обе команды забьют:** вы должны предсказать, что игрок забьет хотя бы один гол в матче и при этом обе команды забьют.

**X бомбардир и обе команды забьют:** вы должны предсказать, что игрок забьет определенный гол «X» в матче и при этом обе команды забьют..

**Гол в любое время или гол, который забьет вышедший на замену игрок:** вам нужно предсказать, забьет ли во время матча игрок «X» или тот, кто займет его место со скамейки запасных (результат «Да») или нет (результат «Нет») хотя бы один гол. Для целей ставки учитываются только игрок «X» и его непосредственная замена со скамейки запасных.

**Забьет любой игрок + 1X2 + тотал больше/меньше X голов:** вы должны предсказать точную комбинацию этих трех рынков — забьет любой игрок (если во время матча игрок «X» забьет хотя бы один гол), 1X2 (предсказать окончательный результат игры) и тотал больше/меньше (будет ли общее количество голов, забитых во время матча, больше или меньше указанной линии). Для данной ставки существует 6 возможных исходов:

Забьет в любое время + 1 + тотал меньше

Забьет в любое время + 1 + тотал больше

Забьет в любое время + 2 + тотал меньше

Забьет в любое время + 2 + тотал больше

Забьет в любое время + ничья + тотал меньше

Забьет в любое время + ничья + тотал больше

**Первый бомбардир + 1X2 + тотал больше/меньше X голов:** вы должны предсказать точную комбинацию из трех рынков: первый бомбардир (если игрок «X» станет автором первого гола в матче), 1X2 (предсказать исход матча), тотал (будет ли общее количество голов в матче больше или меньше указанного порога). Для данной ставки существует 6 возможных исходов:

Первый бомбардир + 1 + тотал меньше

Первый бомбардир + 1 + тотал больше

Первый бомбардир + 2 + тотал меньше

Первый бомбардир + 2 + тотал больше

Первый бомбардир + ничья + тотал меньше

Первый бомбардир + ничья + тотал больше

**Игрок или его заменяющий игрок получит карточку:** вы должны предсказать, будет ли вовремя матча показана карточка (желтая или красная) игроку «X» или тому, кто заменит его на поле (результат «Да»), или же карточка не будет показана (результат «Нет»). Для целей ставки учитываются только игрок «X» и его непосредственный заменяющий игрок со скамейки запасных.

**Гол в любое время в первые 15 минут:** вы должны предсказать, забьет ли игрок гол в первые 15 минут матча.

**Гол в любое время + результат тайма/матч:** вы должны предсказать, забьет ли игрок гол в любое время матча, а также исход рынка «Результат тайма/матч» (первый тайм/финальный результат).

**Гол в любое время + 1X2 + обе забьют:** вы должны предсказать, забьет ли игрок гол в любое

время матча, а также исход матча (1X2) и забьют ли обе команды хотя бы один гол.

**Гол в любое время + 1X2 + обе забьют + тотал:** вы должны предсказать, забьет ли игрок гол в любое время матча, а также исход матча (1X2), забьют ли обе команды хотя бы один гол и будет ли общее количество голов в матче больше или меньше указанного порога.

**Первый бомбардир + 1X2 + обе забьют:** вы должны предсказать, забьет ли игрок первый гол в матче, а также исход матча (1X2) и забьют ли обе команды хотя бы один гол.

**Первый бомбардир + 1X2 + обе забьют + тотал:** вы должны предсказать, забьет ли игрок первый гол в матче, а также исход матча (1X2), забьют ли обе команды хотя бы один гол и будет ли общее количество голов в матче больше или меньше указанного порога.

**Первый бомбардир + результат тайма/матч:** вы должны предсказать, забьет ли игрок первый гол в матче, а также исход рынка «Результат тайм/матч» (первый тайм/финальный результат).

**Первый бомбардир хозяев:** вы должны предсказать, забьет ли игрок первый гол в матче за команду хозяев.

**Первый бомбардир гостей:** вы должны предсказать, забьет ли игрок первый гол в матче за команду гостей.

**Последний бомбардир + 1X2:** вы должны предсказать, забьет ли игрок последний гол в матче, а также исход матча (1X2)..

**Последний бомбардир + обе забьют:** вы должны предсказать, забьет ли игрок последний гол в матче, а также забьют ли обе команды хотя бы один гол.

**Последний бомбардир + двойной шанс:** вы должны предсказать, забьет ли игрок последний гол в матче, а также исход рынка «Двойной шанс» (1X, 12 или X2).

**Последний бомбардир + точный счет:** вы должны предсказать, забьет ли игрок последний гол в матче, а также точный итоговый счет матча.

**Последний бомбардир хозяев:** вы должны предсказать, забьет ли игрок последний гол в матче за команду хозяев.

**Последний бомбардир гостей:** вы должны предсказать, забьет ли игрок последний гол в матче за команду гостей.

**Последний автор гола + обе команды забьют:** вы должны предсказать, что указанный игрок забьет последний гол в матче, а также что обе команды забьют хотя бы один гол.

**Забьет гол и получит карточку:** вы должны предсказать, что игрок забьет хотя бы один гол и получит хотя бы одну желтую или красную карточку в этом же матче.

**Забьет гол и отдаст голевую передачу:** вы должны предсказать, что игрок забьет хотя бы один гол и отдаст хотя бы одну результативную передачу в этом же матче.

**Забьет гол ИЛИ получит карточку:** вы должны предсказать, что игрок либо забьет хотя бы один гол, либо получит хотя бы одну карточку в этом же матче.

**Игрок забьет в свои ворота:** вы должны предсказать, что игрок забьет автогол в матче.

**Игрок забьет в обоих таймах:** вы должны предсказать, что игрок забьет хотя бы по одному голу в каждом из таймов.

**Попадание в створ ворот:** вы должны предсказать, что игрок попадет мячом в штангу или перекладину. Если мяч после попадания в створ ворот окажется в сетке, это **не считается** как

попадание в створ.

**Игрок будет удалён:** вы должны предсказать, что игрок получит прямую красную карточку или будет удалён в ходе матча.

**Удары игрока + результат матча (1X2):** вы должны предсказать исход матча (победа первой команды / ничья / победа второй команды) и количество ударов игрока (больше/меньше указанной линии).

**Удары в створ игрока + результат матча (1X2):** вы должны предсказать исход матча и количество ударов в створ ворот, выполненных игроком (больше/меньше указанной линии).

Игрок, забивший гол в любое время, или игрок, заменивший его на скамейке запасных, забьет гол или пробьет в створ: вы должны предсказать, забьет ли во время матча игрок X или игрок, заменивший его на скамейке запасных, хотя бы один гол или пробьет в стойку/дерево. Исход «ДА» будет выигрышным, если произойдет одно из следующих событий: (1) игрок X забьет хотя бы один гол или игрок X попадет в стойку/ствол (2) игрок X забьет хотя бы один гол и попадет хотя бы в одну стойку/ствол (3) игрок X не забьет и не попадет в стойку/ствол, но игрок, заменяющий его со скамейки запасных, забьет хотя бы один гол (4) игрок X не забьет и не попадет в стойку/ствол, но игрок, который заменит его со скамейки запасных, забьет как минимум один гол (5) игрок X не забьет и не забьет гол, но игрок, который заменит его со скамейки запасных, забьет как минимум один гол и забьет как минимум один гол (6) игрок X и игрок, который заменит его со скамейки запасных, оба забьют как минимум один гол (7) игрок X и игрок, который заменит его со скамейки запасных, оба забьют как минимум один гол. Исход «НЕТ» будет победным, если произойдет одно из следующих событий: (1) игрок X или игрок, заменяющий его со скамейки запасных, не забьет и не попадет в стойку/ствол (2) игрок X не забьет, не попадет в стойку/ствол и не будет заменен (3) игрок X выйдет на матч со скамейки запасных, не забьет и не попадет в стойку/ствол и не будет заменен. Если игрок X не примет участия в матче, ставки будут аннулированы. Если игрок X примет участие в матче в любое время, все ставки остаются в силе.

**Забьет, получит карточку и сделает ассист:** вы должны предсказать, забьет ли игрок хотя бы один гол, сделает ли хотя бы одну передачу и получит ли карточку (желтую или красную) в матче.

**Забьет или получит карточку или сделает ассист:** вы должны предсказать, забьет ли игрок хотя бы один гол, или сделает хотя бы одну передачу, или получит карточку (желтую или красную) в матче.

**Удары игрока по воротам и запасные (в т. ч. в створ):** вы должны определить, будет ли общая сумма ударов по воротам игрока и его непосредственного заместителя в конце матча больше, чем указанная линия. Удары, попавшие в стойку и в створ ворот, также считаются ударами по воротам для целей этой ставки. Ставка выигрывает, если произойдет хотя бы один из этих случаев:

Выигрыш по ставке возможен, если:

- 1) Игрок наносит больше ударов по воротам, чем указано в линии, и не заменяется
- 2) Игрок заменен, и сумма ударов по воротам, сделанных игроком и его заменой, больше указанной линии
- 3) И игрок, и его непосредственный заместитель наносят больше ударов по воротам, чем указано в линии
- 4) Игрок вступает в игру со скамейки запасных, наносит больше бросков по воротам, чем указано в линии, и не заменяется
- 5) Игрок вступает в игру со скамейки запасных, затем заменяется, и сумма ударов по воротам игрока и его запасного игрока превышает указанную линию.

Если игрок не принимает никакого участия в игре, ставки аннулируются.

**Броски игрока и его замены:** вы должны предсказать, будет ли общая сумма ударов игрока и его непосредственной замены в конце матча больше, чем указанная линия. Ставка выигрывает, если

произойдет хотя бы один из этих случаев:

- 1) Игрок сделает больше бросков, чем указано в линии, и не будет заменен
- 2) Игрок заменен, и сумма ударов, сделанных игроком и его заменой, больше указанной линии
- 3) И игрок, и его непосредственный заместитель совершают больше бросков, чем указано на линии
- 4) Игрок вступает в игру со скамейки запасных, наносит больше бросков, чем указано на линии, и не заменяется
- 5) Игрок вступает в игру со скамейки запасных, затем заменяется, и сумма бросков игрока и его замены превышает указанную линию.

Если игрок не принимает никакого участия в игре, ставки аннулируются.

**Игрок забьет 2+ гола и правильный счёт:** вы должны предсказать, забьет ли игрок не менее 2 голов в матче, плюс предсказать правильный счет матча в совокупности.

**Игрок забьет 2+ гола и 1X2:** вы должны предсказать, забьет ли игрок не менее 2 голов в матче, плюс предсказать окончательный результат матча в совокупности.

**Любой бомбардир 1-го тайма + 1X2 1-го тайма:** вы должны предсказать, забьет ли игрок гол в первой половине матча, а также предсказать окончательный результат первого тайма в совокупности.

**Больше/меньше сэйвов вратаря:** вы должны предсказать, будет ли количество сэйвов, сделанных конкретным вратарем, больше или меньше указанного спреда.

**Игрок или его замена получит ассист:** вы должны предсказать, получит ли во время матча игрок X или тот, кто займет его место на скамейке запасных, ассистент

**Желтые карточки игрока, включая замену:** вы должны предсказать, получит ли конкретный игрок или тот, кто займет его место на скамейке запасных, желтую карточку во время матча.

**Игрок, который получит карточку:** вы должны предсказать, получит ли конкретный игрок желтую или красную карточку во время матча (в стартовом составе или выйдя со скамейки запасных), основываясь на его действиях во время матча.

**Игрок X (или запасной игрок) забьет или сделает ассист:** вы должны предсказать, забьет ли игрок X или тот, кто займет его место на скамейке запасных, гол или окажет помощь (пас, который приведет к голу, или прямая помощь) во время матча.

**Карточки игрока X (или запасного игрока):** вы должны предсказать, получит ли игрок X или тот, кто займет его место на скамейке запасных, карточку (желтую или красную) во время матча.

**Удары игрока по воротам:** вы должны предсказать, нанесет ли конкретный игрок не менее X ударов по воротам во время матча.

**Удары игрока по воротам не менее:** вы должны предсказать, сделает ли определенный игрок не менее X ударов по воротам во время матча.

**Минимум передач игрока:** вы должны предсказать, сделает ли определенный игрок не менее X передач во время матча.

**Желтые карточки игрока N:** вы должны предсказать, получит ли игрок N желтую карточку во время матча.

## Другие специальные рынки игроков

Для следующих специальных рынков игроков ставки применяются к основному времени плюс овертайм (если есть), потенциальный пенальти не учитывается при расчете. Расчеты применяются к любому игроку, вышедшему на поле, если в названии рынка не указано иное («стартовый состав»). В этом случае, если указанный игрок не вышел в стартовом составе на матч, ставки считаются недействительными.

Общее количество ударов игрока по воротам / удары игрока по воротам больше/меньше

Общее количество ударов игрока по воротам / удары игрока по воротам больше/меньше

Общее количество карточек игрока / карточки игрока больше/меньше

Общее количество захватов игрока / захваты игрока больше/меньше

Общее количество передач игрока / передачи

игрока больше/меньше

**Рынки Н2Н:** если указанный игрок вообще не принимает участия в матче, ставки считаются недействительными. В случае ничьей между игроками ставки считаются недействительными.

**Общее количество желтых карточек игрока:** любая желтая карточка, показанная после свистка об окончании основного времени матча, не учитывается. В случае прекращения матча до истечения 90 минут все ставки аннулируются, за исключением случаев, когда расчеты по ставкам уже определены.

**Общее количество фолов игрока:** под пропущенным фолом понимается любое нарушение, которое судья оценивает как грубую игру и которое приводит к назначению свободного или штрафного удара.

- Офсайды не считаются пропущенными фоломи.

- Случаи, когда судья матча предоставил игроку преимущество и впоследствии вынес ему предупреждение, не учитываются при подсчете общего количества фолов игрока. В таких случаях для назначения фола должен произойти свободный удар или пенальти. Для назначения фола необходимо, чтобы судья назначил свободный удар или пенальти, а не взял один из них.

### Удар в ворота:

Преднамеренная попытка забить гол, которая приводит к цели. Включает все забитые голы и удары по воротам, спасенные вратарем. Сюда также входят удары по воротам, которые блокируются игроком последней линии защиты, не позволяя мячу попасть в ворота. Также см. «Удар не в ворота».

### Удар не в ворота:

Преднамеренная попытка пробить по воротам, которая не достигает цели без контакта с игроком, направляющим мяч от цели в сторону от цели. Удар, попавший в створ ворот, классифицируется как удар не по воротам, если только мяч впоследствии не попадает в сетку. Заблокированный удар не классифицируется как удар за пределами ворот. Также см. «Удар в ворота».

Общее количество ударов:

Общее количество ударов — это общее количество ударов по воротам, ударов по воротам и заблокированных ударов (если в названии рынка не указано иное).

Общее количество ударов игрока:

Общее количество ударов игрока — это общее количество ударов по воротам, ударов за пределами

ворот и заблокированных ударов, забитых определенным игроком.

## Дополнительные рынки

**Точный счет первого тайма / точный счет матча:** вы должны предсказать точный счёт первого тайма матча, а также точный счет всего матча. Пример:

Счёт на перерыве 0-0, счёт по окончании матча 2-0.

Выигрышный вариант для данного примера: 0-0 / 2-0.

**Диапазон голов:** вы должны предсказать диапазон голов, забитых в матче. Возможны четыре варианта:

0-1, 2-3, 4-6, 7+

**Победа хозяев всухую:** вы должны предсказать, выиграет ли хозяева поля матч, не пропустив ни одного гола. Два возможных исхода: да (хозяева побеждают, не пропуская гол), нет (любой другой исход)

**Победа гостей всухую:** вы должны предсказать, выиграет ли команда гостей матч, не пропустив ни одного гола. Два возможных исхода: да (гости побеждают, не пропуская гол), нет (любой другой исход).

**Тайм с наибольшим количеством голов:** вы должны предсказать, в каком из двух таймов будет забито больше голов.

**Оба тайма больше 1,5:** в каждом тайме забито более 1,5 гола, то есть больше 1,5 в первом тайме и больше 1,5 во втором.

**Оба тайма меньше 1,5:** в каждом тайме забито менее 1,5 гола, то есть менее 1,5 в первом тайме и менее 1,5 во втором.

**Хозяева выигрывают оба тайма:** хозяева должны выиграть как первый, так и второй тайм.

**Гости выигрывают оба тайма:** гости должны выиграть как первый, так и второй тайм.

**Хозяева выигрывают хотя бы один тайм:** хозяева должны выиграть хотя бы один из таймов (первый или второй).

**Гости выигрывают хотя бы один тайм:** гости должны выиграть хотя бы один из таймов (первый или второй).

**Тайм с наибольшим количеством голов для хозяев:** вы должны предсказать, в каком тайме хозяева забьют больше голов.

**Тайм с наибольшим количеством голов для гостей:** вы должны предсказать, в каком тайме гости забьют больше голов.

**Гости забьют в обоих таймах:** гости должны забить как в первом, так и во втором тайме.

**Хозяева забьют в обоих таймах:** хозяева должны забить как в первом, так и во втором тайме.

**Автогол:** вы должны предсказать, будет ли зафиксирован автогол в матче.

**Пенальти в матче:** вы должны предсказать, будет ли назначен пенальти в матче (для хозяев или гостей). Пенальти должен быть исполнен, чтобы ставка учитывалась. Пенальти, отмененные системой

VAR, не учитываются. Серия пенальти после основного времени не учитывается.

**Забитый пенальти:** вы должны предсказать, будет ли реализован назначенный пенальти (хозяева или гости).

**Незабитый пенальти:** вы должны предсказать, будет ли не забит пенальти, назначенный в матче, командой хозяев или командой гостей.

**Выиграть после отставания (To Win From Behind):** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев или гостей или нет после того, как уступит в счете.

**Хозяева выиграют после отставания (To Win From Behind Home team):** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев в матче после отставания в счете.

**Гости выиграют после отставания (To Win From Behind Away team):** вы должны предсказать, выиграет ли команда гостей в матче после отставания в счете.

**Видеопомощь судьи (VAR):** вы должны предсказать, будет ли использован VAR (с просмотром на мониторе) в матче. Результаты ставок на VAR подтверждаются официальным сайтом федерации.

**Мультисчет 1,2,3,4,5:** вы должны выбрать группу возможных точных счетов, один из которых должен совпасть с итоговым счетом матча.

Пример: вы выбираете 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0.

Если матч заканчивается одним из этих счетов, ваша ставка выигрывает.

**Владение мячом 1X2:** вы должны предсказать, какая из команд будет владеть мячом больше указанного процента. **Общее количество голов в туре X:** вы должны предсказать общее количество голов, забитых в туре X в указанном чемпионате. Если один матч тура отменяется, условно прибавляется 2 гола. Если отменяются два или более матчей тура, все ставки аннулируются.

Пример: тотал голов 36-го тура Италия – Серия В = победа более 15. Она выигрывает, если сумма голов, забитых во всех матчах Серии В, составляет 16+.

**Общее количество ударов в створ ворот:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ударов в створ ворот (обеих команд) больше или меньше указанной линии.

**Общее количество ударов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ударов, нанесенных обеими командами за матч, меньше (меньше) или больше (больше) указанной линии.

**Владение мячом команда хозяев:** вы должны предсказать, будет ли процент владения мячом команды 1 за матч, ниже (меньше) или выше (больше) указанного порога.

**Владение мячом Команда гостей:** вы должны предсказать, будет ли процент владения мячом команды 2 за матч, ниже (меньше) или выше (больше) указанного порога.

**Общее количество голов хозяев в туре X:** вы должны предсказать, сколько голов в общей сложности забьют хозяева в указанном туре.

**Общее количество голов гостей в туре X:** вы должны предсказать, сколько голов в общей сложности забьют гости в указанном туре.

**Команда с наибольшим количеством голов в туре X:** вы должны предсказать, какая группа команд (хозяева или гости) забьет больше голов в указанном туре.

**Общее количество побед хозяев в туре X:** вы должны предсказать, сколько побед в общей сложности одержат хозяева в указанном туре.

**Общее количество ничьих в туре X:** вы должны предсказать, сколько матчей завершится вничью в указанном туре.

**Общее количество побед гостей в туре X:** вы должны предсказать, сколько побед в общей сложности одержат гости в указанном туре.

**Точный счет XL (50 вариантов):** вы должны предсказать точный счет матча по окончании 90 минут.

**Победный разрыв (4 варианта):** в этом типе ставок вы должны предсказать, какая команда победит и с каким отрывом.

**Победный разрыв (10 вариантов):** в этом типе ставок вы должны предсказать, какая команда победит и с каким отрывом.

**Общее количество мультиголов (3 варианта):** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в матче, больше, меньше или равно указанному диапазону.

**Гол на последней минуте (интервалы):** вы должны предсказать интервал, в котором будет забит последний гол в матче. Существует 7 возможных исходов: (0-15, 16-30, 31-перерыв, 46-60, 61-75, 76-полное время, без гола).

**В каком тайме будет забит первый гол:** вы должны предсказать, в каком тайме будет забит первый гол. Возможны три варианта: первый тайм, второй тайм, голов не будет

**Гол после 90-й минуты:** вы должны предсказать, будет ли забит хотя бы один гол в компенсированное время второго тайма.

**Забитый мяч запасным игроком (основное время):** вы должны предсказать, забьет ли игрок, вышедший на замену, гол в основное время матча.

**Замена в первом тайме:** вы должны предсказать, будет ли произведена замена в первом тайме матча. Замены, сделанные в перерыве, не считаются.

**Удаление тренера:** вы должны предсказать, будет ли главному тренеру показана красная карточка в матче, включая дополнительное время и серию пенальти.

**Гол за пределами штрафной площади:** вы должны предсказать, будет ли забит гол за пределами штрафной площади в основное время матча.

**Штрафной спасен (от вратаря):** вы должны предсказать, отобьет ли вратарь пенальти в основное время матча. Возможны два исхода: да (вратарь отобьет пенальти), нет (пенальти не назначен, пенальти реализован или промах, но не сейв вратаря).

**Попадание в каркас ворот:** вы должны предсказать, попадет ли мяч в каркас ворот (штангу или перекладину) в основное время матча. Если мяч после попадания в каркас ворот окажется в сетке, это не считается попаданием в каркас.

**Чётное / нечётное количество фолов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество фолов в матче, включая дополнительное время, четным или нечетным числом.

**Чётное / нечётное количество офсайдов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество офсайдов в матче, включая дополнительное время, четным или нечетным числом.

**Чётное / нечётное количество ударов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ударов в матче, включая дополнительное время, четным или нечетным числом.

**Чётное / нечётное количество ударов в створ:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ударов в створ ворот в матче, включая дополнительное время, четным или нечетным

числом.

**Удаление тренера хозяев:** вы должны предсказать, получит ли главный тренер хозяев красную карточку в матче, включая дополнительное время и серию пенальти.

**Удаление тренера гостей:** вы должны предсказать, будет ли главный тренер гостей удален с поля в течение матча, включая дополнительное время и серию пенальти.

**Пенальти + удаление:** вы должны предсказать правильную комбинацию назначенных пенальти и показанных красных карточек в течение матча. Возможны 4 варианта:

- Да/да – в матче назначен как минимум один пенальти и показана как минимум одна красная карточка
- Да/нет – в матче назначен как минимум один пенальти, но красных карточек нет
- Нет/да – в матче не было назначено пенальти, но показана как минимум одна красная карточка
- Нет/нет – в матче не было ни пенальти, ни красных карточек

**Гол прямо с углового:** вы должны предсказать, будет ли забит гол непосредственно с углового удара воматча.

**Пенальти до 5-й минуты:** вы должны предсказать, будет ли назначен пенальти в течение первых 5 минут основного времени (с 0:00 до 4:59).

**Удаление двух игроков:** вы должны предсказать, будут ли удалены как минимум два игрока в течение матча.

**Показ карточки игроку или его заменившему:** вы должны предсказать, получит ли игрок «Х» или игрок, который выйдет на поле вместо него, хотя бы одну карточку (ответ «Да») или не получит (ответ «Нет») вовремя матча. В расчет принимаются только игрок «Х» и его непосредственная замена с запасной скамейки.

**1X2 общее количество ударов:** вы должны предсказать, какая команда нанесет больше ударов за матч. Возможны 3 исхода: 1 – больше ударов нанесут хозяева, X – обе команды нанесут одинаковое количество ударов, 2 – больше ударов нанесут гости.

**1X2 общее количество ударов в створ:** вы должны предсказать, какая команда нанесет больше ударов в створ ворот за матч. Возможны 3 исхода: 1 – больше ударов в створ нанесут хозяева, X – обе команды нанесут одинаковое количество ударов в створ, 2 – больше ударов в створ нанесут гости.

**1X2 офсайды:** вы должны предсказать, какая команда больше раз попадет в положение «вне игры» за матч. Возможны 3 исхода: 1 – больше офсайдов у хозяев, X – обе команды попадут в офсайд одинаковое количество раз, 2 – больше офсайдов у гостей.

**1X2 фолы:** вы должны предсказать, какая команда совершит больше фолов за матч. Возможны 3 исхода: 1 – больше фолов совершат хозяева, X – обе команды совершат одинаковое количество фолов, 2 – больше фолов совершат гости.

**Общее количество офсайдов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество офсайдов в матче, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Общее количество офсайдов хозяев / гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество офсайдов, допущенных хозяевами или гостями в матче, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Общее количество фолов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество фолов в матче, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Общее количество фолов хозяев / гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество

фолов, совершенных хозяевами или гостями в матче, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Исход первого тайма или матча:** вы должны предсказать исход первого тайма или конечный исход матча.

**Общее количество ударов в створ хозяев:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ударов в створ, нанесенных хозяевами в матче, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Общее количество ударов в створ гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ударов в створ, нанесенных гостями в матче, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Общее количество ударов хозяев:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ударов, нанесенных хозяевами в матче, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Общее количество ударов гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ударов, нанесенных гостями в матче, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Сейвы больше / меньше хозяев:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сейвов, сделанных вратарями или любым другим игроком хозяев в течение матча, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Сейвы больше / меньше гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сейвов, сделанных вратарями или любым другим игроком гостей в течение матча, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Общее количество сейвов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сейвов, сделанных вратарями или любым другим игроком обеих команд в течение матча, больше (больше) или меньше (меньше) указанной линии.

**Желтая карточка тренеру хозяев:** вы должны предсказать, будет ли главный тренер хозяев показан желтой карточкой в течение матча, включая дополнительное время и серию пенальти. Прямое удаление (красная карточка) не учитывается в данном рынке.

**Желтая карточка тренеру гостей:** вы должны предсказать, будет ли главному тренеру гостей показана желтая карточка в течение матча, включая дополнительное время и серию пенальти. Прямое удаление (красная карточка) не учитывается в данном рынке.

**1X2 угловые:** вы должны предсказать, какая команда подаст больше угловых за матч, включая дополнительное время. Возможны три исхода: 1 – больше угловых подадут хозяева, X – обе команды подадут одинаковое количество угловых, 2 – больше угловых подадут гости.

**Общее количество желтых карточек у хозяев / гостей:** вы должны предсказать, какое количество желтых карточек получат хозяева или гости в течение матча, включая дополнительное время.

**1X2 желтые карточки:** вы должны предсказать, какая команда получит больше желтых карточек за матч, включая дополнительное время. Возможны три исхода: 1 – больше желтых карточек получат хозяева, X – обе команды получат одинаковое количество желтых карточек, 2 – больше желтых карточек получат гости.

**Общее количество желтых карточек:** вы должны предсказать, сколько всего желтых карточек будет показано в течение матча.

**Какая команда получит первую желтую карточку?:** вы должны предсказать, какая команда – хозяева или гости – получит первую желтую карточку.

**Какая команда завершит матч с наибольшим количеством ударов?:** вы должны предсказать,

какая команда – хозяева или гости – нанесет больше ударов по воротам за матч.

**Серия пенальти – «внезапная смерть» (да/нет):** вы должны предсказать, дойдет ли серия пенальти до режима «внезапной смерти». Возможны два исхода: да – одна команда забивает, а другая промахивается сразу после пяти первых пенальти, нет – одна из команд побеждает в серии пенальти в первые пять ударов или серия заканчивается вничью до режима «внезапной смерти».

**Серия пенальти – последняя команда, выполняющая пенальти:** вы должны предсказать, какая команда – хозяева или гости – выполнит последний удар в серии пенальти.

**Серия пенальти – исход последнего удара:** вы должны предсказать результат последнего удара в серии пенальти (забит / промах).

**Серия пенальти – разница голов в победе:** вы должны предсказать, с какой разницей голов одна из команд победит в серии пенальти. Если серия завершается вничью до режима «внезапной смерти», считается, что результат ничейный.

**Пенальти в матче для хозяев / гостей:** вы должны предсказать, будет ли назначен пенальти в пользу хозяев или гостей в течение матча.

**Обе команды получают X+ карточек:** вы должны предсказать, получают ли обе команды одинаковое или большее количество карточек, чем указано в линии, в течение матча.

**Обе команды забьют X+ голов:** вы должны предсказать, забьют ли обе команды одинаковое или большее количество голов, чем указано в линии, в течение матча.

**Обе команды подадут X+ угловых:** вы должны предсказать, подадут ли обе команды одинаковое или большее количество угловых, чем указано в линии, в течение матча.

**1-й тайм – обе команды подадут X+ угловых:** вы должны предсказать, подадут ли обе команды одинаковое или большее количество угловых, чем указано в линии, в первом тайме.

**1-й тайм – обе команды забьют X+ голов:** вы должны предсказать, забьют ли обе команды одинаковое или большее количество голов, чем указано в линии, в первом тайме.

**1-й тайм – обе команды получают X+ карточек:** вы должны предсказать, получают ли обе команды одинаковое или большее количество карточек, чем указано в линии, в первом тайме.

**Общее количество сейвов вратаря X:** вы должны предсказать, сколько сейвов совершит конкретный вратарь (X) в течение матча.

**Общее количество ударов по воротам:** вы должны предсказать, совпадет ли общее количество ударов по воротам обеих команд во время матча.

**Команда хозяев – общее количество ударов по воротам:** вы должны предсказать общее количество ударов по воротам, нанесенных командой хозяев во время матча.

**Общее количество ударов по воротам команды хозяев:** вы должны предсказать, сколько ударов по воротам команды хозяев будет нанесено во время матча – больше или меньше установленной линии.

**Общее количество ударов по воротам команды гостей:** вы должны предсказать, сколько ударов по воротам команды гостей будет нанесено во время матча, больше или меньше установленной линии.

**Общее количество ударов команды хозяев:** вы должны предсказать, сколько ударов по воротам нанесет команда хозяев во время матча, будет больше или меньше установленной линии.

**Общее количество ударов команды гостей:** вы должны предсказать, сколько ударов по воротам

нанесет команда гостей во время матча, будет больше или меньше установленной линии.

**Общее количество офсайдов у команды хозяев:** вы должны предсказать, сколько офсайдов зафиксирует команда хозяев во время матча: больше или меньше установленной линии.

**Общее количество офсайдов у команды гостей:** вы должны предсказать, сколько офсайдов зафиксирует команда гостей во время матча: больше или меньше установленной линии.

**Общее количество фолов команды хозяев:** вы должны предсказать, сколько фолов совершит команда хозяев во время матча — больше или меньше установленной линии.

**Общее количество фолов команды гостей:** вы должны предсказать общее количество фолов, которые совершит команда гостей во время матча, будет больше или меньше установленной линии.

**Общее количество ударов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ударов, нанесенных обеими командами, больше или меньше установленной линии во время матча.

**Общее количество офсайдов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество офсайдов, зафиксированных обеими командами, больше или меньше установленной линии во время матча.

**Общее количество фолов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество фолов, совершенных обеими командами, больше или меньше установленной линии во время матча.

**1x2 общее количество ударов по воротам:** вы должны предсказать, какая команда нанесет больше ударов по воротам во время матча.

**1x2 общее количество ударов по воротам:** вы должны предсказать, какая из команд сделает больше ударов по воротам во время матча — хозяева или гости.

**1x2 офсайды:** вы должны предсказать, будет ли команда хозяев или команда гостей зафиксировано больше офсайдов во время матча.

**1X2 фолы:** вы должны предсказать, совершит ли команда хозяев или команда гостей больше фолов во время матча.

## Быстрые рынки / интервальные рынки

→ Рынки будут рассчитываться на основании времени гола, объявленного на телевидении. Если эта информация недоступна, учитывается время на табло матча.

→ Рынки голов рассчитываются на основе времени, когда мяч пересекает линию ворот, а не времени удара по мячу.

→ Интервальные рынки угловых рассчитываются на основе времени, когда угловой удар выполнен, а не времени, когда он был назначен или разыгран, если иное не указано в названии рынка.

→ Интервальные рынки карточек рассчитываются на основе времени, когда карточка была показана, а не времени нарушения.

→ Офсайды рассчитываются на основе времени, когда судья принимает решение. Это правило также применяется в случае использования системы видеопомощи (VAR).

→ Рынки пенальти рассчитываются на основе времени, когда судья принимает решение. Это правило также применяется в случае использования видеопомощи (VAR).

→ Пенальти, которые были назначены, но не исполнены, не учитываются.

Эти рынки могут предлагаться на временные интервалы, такие как: 1, 5, 10, 15 минут и т. д., в зависимости от конкретного случая. В рамках этих предложений могут быть рынки, основанные на голах, угловых ударах, карточках в формате 1X2, тотал (больше/меньше), гандикап.

Интервал 1 минута:

Пример: с 00:00 секунды до 00:59 секунды и так далее.

Интервал 5 минут:

Пример: с 1-й до 5-й минуты, то есть с 00:00 до 04:59 и так далее.

Интервал 10 минут:

Пример: с 1-й до 10-й минуты, то есть с 00:00 до 09:59 и так далее.

Интервал 15 минут:

Пример: с 1-й до 15-й минуты, то есть с 00:00 до 14:59 и так далее.

Правило 1: если выбранный интервал содержит опцию «Нет» или «Отсутствует», и ставка была сделана до матча, это означает, что в течение указанного периода не будет голов, угловых, карточек или других событий, в зависимости от выбранного рынка.

Если ставка была сделана в лайве, это означает, что с момента размещения ставки и до конца указанного интервала не произойдет голов, угловых, карточек и других событий.

Правило 2: если любой из выбранных пользователем интервалов содержит 45-ю минуту (конец первого тайма) или 90-ю минуту (конец второго тайма или основного времени), то учитываются добавленные минуты, назначенные судьей.

Рынки на 1 минуту (с минуты А по минуту В):

- 1 минута – общее количество голов с мин. А по мин. В
- 1 минута – общее количество угловых с мин. А по мин. В
- 1 минута – общее количество карточек с мин. А по мин. В
- 1 минута – общее количество офсайдов с мин. А по мин. В
- 1 минута – общее количество назначенных пенальти с мин. А по мин. В

Рынки на 5, 10, 15 минут (с минуты А по минуту В):

- 1X2 с мин. А по мин. В
- Х гол с мин. А по мин. В
- Общее количество голов с мин. А по мин. В
- Угловые 1X2 с мин. А по мин. В
- Х угловой с мин. А по мин. В
- Форa на угловые с мин. А по мин. В
- Общее количество угловых с мин. А по мин. В

→ Общее количество угловых команды 1 с мин. А по мин. В

→ Общее количество угловых команды 2 с мин. А по мин. В

→ Чет/нечет угловых с мин. А по мин. В

**10 минут – 1Х2:** вы должны предсказать исход первых десяти (10) минут матча. События должны произойти в период с 0:00 по 09:59, чтобы быть засчитанными в первые 10 минут. Для определения правильного исхода будут использоваться официальные отчеты лиг, организующих события, и данные официального поставщика.

**Когда будет забит гол (интервал 15 минут):** вы должны предсказать, будет ли забит гол в выбранном временном интервале. Возможны 7 исходов:

1-15

16-30

31-45

46-60

61-75

76-90

ни одного гола

**Когда будет забит гол (интервал 10 минут):** вы должны предсказать, будет ли забит гол в выбранном временном интервале. Возможны 10 исходов:

1-10

11-20

21-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71-80

81-90

ни одного гола

**10 минут — следующий поданный угловой да/нет (от мин. А до мин. В):** вы должны предсказать, будет ли какой-либо команде назначен угловой в течение определенного периода времени.

**10 минут — угловой 1х2 (от мин. А до мин. В):** вы должны предсказать, какая команда получит наибольшее количество угловых ударов за определенный период времени.

**10 минут — угловой Х (с мин. А по мин. В):** вы должны предсказать, какая команда выиграет Х

угловой в матче за определенный период времени.

**10 минут — следующая карточка назначается да/нет (от мин. А до мин. В):** вы должны предсказать, будет ли показана карточка (желтая или красная) какому-либо игроку в течение определенного периода времени матча

**10 минут — карточка 1x2 (от мин. А до мин. В):** вы должны предсказать, какая команда получит больше карточек (желтых или красных) за определенный промежуток времени матча.

**10 минут — следующее удаление (от мин. А до мин. В):** вы должны предсказать, какая команда получит следующую карточку (желтую или красную) за определенный промежуток времени матча.

## Футбол – аутрайт

**Победитель:** вы должны предсказать победителя указанного турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

**Топ-2, Топ-4, Топ-6, Топ-8, Топ-10:** вы должны предсказать, завершит ли выбранная команда или игрок соревнование в указанной топ-позиции.

**Кто закончит выше в Лиге:** вы должны предсказать, какая из указанных команд займет более высокую позицию в итоговой таблице по завершении турнира или сезона, учитывая реальные очки. Если команды наберут одинаковое количество очков, будет учитываться официальная таблица, опубликованная футбольной лигой соответствующей страны, для определения победителя.

**Закончит последним:** вы должны предсказать, завершит ли указанная команда или игрок соревнование на последнем месте.

**Лучшая команда из числа повышенных в классе:** вы должны предсказать, какая из команд, недавно получивших повышение, займет наивысшую позицию в турнире. В случае ничьей будет учитываться официальная турнирная таблица по завершении финального матча запланированного сезона. Учитываются также стыковые матчи (плей-офф) в конце сезона.

**Финиш в верхней половине:** вы должны предсказать, какая из указанных команд завершит турнир/лигу в верхней половине таблицы (например, в лиге из 16 команд, если команда закончит на позициях с 1 по 8).

**Победитель без (w/o) – команды:** вы должны предсказать победителя указанного соревнования (какая команда займет высшую позицию в данном турнире), не принимая во внимание указанную команду (или команды). Например, «Премьер-Лига 2020/21 – без Большой Шестерки» означает, что победителем будет считаться команда, занявшая высшую позицию в Премьер-Лиге 2020/21, исключая «Арсенал», «Челси», «Ливерпуль», «Манчестер Сити», «Манчестер Юнайтед» и «Тоттенхэм».

**Команда, забившая больше всего голов:** вы должны предсказать, какая команда забьет наибольшее количество голов за весь турнир. В случае, если две или более команды забьют одинаковое количество голов, применяются правила «Dead Heat» (деление выигрыша).

**Команда, забившая наименьшее количество голов:** вы должны предсказать, какая команда забьет наименьшее количество голов за весь турнир. В случае, если две или более команд забьют одинаковое количество голов, применяются правила «Dead Heat».

**Лучшая команда турнира:** ставка на команду, которая пойдет дальше всех в рамках турнира среди команд одной конфедерации. Если несколько команд вылетят на одном этапе, применяется правило «Dead Heat».

**Лучший бомбардир:** вы должны предсказать игрока, который забьет наибольшее количество голов в указанном турнире. Голы, забитые в других соревнованиях, не учитываются. Если выбранный игрок

сыграет хотя бы один матч в сезоне, ставка будет действительна, иначе она будет аннулирована.

**Выбывание (релегация):** вы должны предсказать, какая команда (или команды) вылетят из дивизиона.

**Игрок с наибольшим количеством голевых передач:** вы должны предсказать игрока, который отдаст наибольшее количество голевых передач в указанном турнире. Для расчета результата используются официальные данные футбольной федерации.

**Победитель группы:** вы должны поставить на команду, которая наберет наибольшее количество очков в своей группе.

**Стадия вылета:** вы должны поставить на этап, на котором определенная команда покинет соревнование.

**Команда, пропустившая наибольшее количество голов:** вы должны поставить на команду, которая пропустит наибольшее количество голов за время участия в турнире.

**Команда с наибольшим количеством голов:** вы должны поставить на команду, которая забьет больше всех голов за время участия в турнире.

**Лучший бомбардир команды:** вы должны поставить на игрока, который станет лучшим бомбардиром своей команды в турнире. Вариант «Ни одного гола» означает, что в данной команде никто не забьет голов. В случае ничьей между двумя или более игроками применяется правило «Dead Heat».

**Выход в финал/полуфинал/четвертьфинал:** вы должны предсказать, пройдет ли указанная команда или игрок в определенный раунд турнира.

**Победитель и лучший бомбардир:** вы должны предсказать, какая команда выиграет турнир и какой игрок забьет больше всего голов. Для этого комбинированного рынка должны совпасть обе ставки (и победитель, и лучший бомбардир).

**Лучший игрок турнира:** вы должны предсказать, кто будет признан лучшим игроком турнира. Для расчета результата используются официальные данные футбольной федерации.

**Группа победителя:** вы должны предсказать, из какой группы будет команда, выигравшая указанный турнир.

**Выход из группы:** вы должны предсказать, пройдет ли выбранная команда в следующий раунд турнира из своей группы (Да/Нет).

**Вылет по пенальти:** вы должны предсказать, будет ли указанная команда выбита из турнира по результатам серии пенальти.

**Прямой прогноз (Straight Forecast):** прогноз на точный порядок двух команд, которые займут первое и второе место в группе и выйдут в следующий раунд. Для выигрыша ставки необходимо правильно угадать обе команды и порядок их расположения в таблице.

**Точное количество очков в группе:** вы должны точно предсказать, сколько очков наберет выбранная команда на групповом этапе.

**Двойное продвижение (Advancing Double):** ставка «Двойное продвижение» означает выбор двух команд, которые выйдут из определенной группы/турнира, независимо от их окончательных позиций. Для выигрыша этой ставки обе выбранные команды должны пройти в следующий раунд.

Если иное не указано в названии рынка, следующие статистические показатели рассчитываются согласно приведенным определениям.

## Статистическое урегулирование

### Заблокированные удары (Blocked shots)

Заблокированный удар определяется как попытка забить гол, включая: попытку попасть в ворота, заблокированную игроком, находящимся за пределами поля, когда другие защитники или вратарь находятся позади блокирующего.

Включает в себя удары, непреднамеренно заблокированные товарищем по команде. Удары с линии игроком соперника (блокировки на последней линии) классифицируются как удары по цели, а не как заблокированные удары.

### Штрафной удар (Free kick)

Штрафным ударом считается любой выполненный свободный удар, за исключением пенальти, но включая удары после офсайда.

### Аут (Throw in):

Способ возобновления игры после выхода мяча за боковую линию поля. Аутом считается любой выполненный ввод мяча из-за боковой линии. Если не указано иное.

### Удар от ворот (Goal kick):

Способ возобновления игры, когда мяч покидает пределы поля за линией ворот от атакующей команды. Ударом от ворот считается любой выполненный удар от ворот. Если не указано иное.

### Сэйв (Save):

Действие вратаря, предотвращающее попадание мяча в ворота любой частью его тела при намеренной атаке со стороны игрока соперника. Сэйвом считается любое отражение удара вратарем, если иное не указано в условиях ставки. Сэйвы имеют следующие атрибуты:

- Часть тела — руки/ноги/тело/кулак.
- Тип сэйва — пойман/забран/отбит безопасно/отбит/упущен.
- Положение вратаря — прыжок / стоя / подкат / дотягивание / наклон / опасная зона / кончиками пальцев.

### Включает в себя:

- Сюда относятся непреднамеренные или ошибочные попытки вратаря попасть в цель, но только если вмешательство не воспринимается как обычное взятие мяча.
- Если после вмешательства вратаря более заметное защитное действие партнера по команде предотвращает попадание мяча в ворота, это будет классифицировано как блок для партнера по команде, а не как сэйв для вратаря.

Если мяч выходит за пределы ворот из-за вмешательства вратаря, судьи матча должны назначить угловой, чтобы это было признано сэйвом.

### Замена (Substitution):

Выход на поле игрока с запасной скамейки во время матча вместо игрока, который уже находился на поле.

### Выход мяча за пределы поля (Out of bounds):

Ситуация, при которой мяч покидает пределы игрового поля, что приводит к назначению удара от

ворот, углового или вброса из-за боковой линии.

#### Офсайд (Offside):

Событие, приписываемое игроку, который, как считается, находится в положении «вне игры», когда назначается свободный удар. Если два или более игроков находятся в положении «вне игры» в момент розыгрыша мяча, то игрок, который считается наиболее активно участвующим в игре, получает право на офсайд.

#### Гол/собственный гол

Приписывание гола игроку, забившему гол, или, в случае собственного гола, игроку защиты. При возникновении спорных ситуаций, связанных с присвоением гола соответствующему игроку, Орта будет применять свои собственные правила и, в случае необходимости, будет согласовывать решения с соответствующим официальным органом соревнования, руководящим органом.

#### Удар из-за пределов штрафной площади

Удар, произведенный из-за пределов штрафной площади. Удар, нанесенный с линии, будет засчитан как удар из этой зоны. Удар с 18-ярдовой линии штрафной площади засчитывается как удар из пределов штрафной площади.

#### Предупреждения (карточки)

Карточки фиксируются как жёлтая, вторая жёлтая или красная. Мы сверяем данные с официальными источниками, чтобы соответствовать официальной статистике, и корректируем наши данные, если не зафиксирована очевидная ошибка.

#### Попадание в створ ворот

Фиксируется, когда мяч попадает в любую часть створа ворот (штангу, перекладину), но не залетает в ворота напрямую. Если за одну попытку мяч касается створа несколько раз (например, перекладина, затем штанга), это считается одним попаданием в створ. Попадание в створ учитывается только для атакующей команды и может быть приписано любому игроку на поле.

#### Часть тела при ударах/голах

Гол или удар классифицируются по одной из четырёх частей тела:

- Правая нога
- Левая нога
- Голова
- Другое

«Нога» включает любое касание ногой, включая всю ногу до бедра.

#### Пенальти (выигранный, пропущенный, взятый):

Приписывание серии последовательных штрафных событий соответствующей команде и игроку.

Коллекция включает в себя: выигранный пенальти, пропущенный пенальти и взятый пенальти.

#### Отбор мяча (Tackle)

Отбор засчитывается, когда игрок в рамках правил, на уровне земли, вступает в единоборство с соперником, контролирующим мяч, и успешно отбирает его. У соперника должно быть осознанное

владение мячом в момент отбора.

Навес (кросс):

Подача мяча с фланга, направленная на партнёров по команде, находящихся в центральной зоне у ворот. Передача должна иметь элемент поперечного перемещения мяча от широкой зоны к центру перед воротами.

Голевая передача (ассист):

Последнее касание партнёра по команде, которое приводит к тому, что получивший мяч игрок забивает гол.

Если мяч по пути к бомбардиру касается защитника, передача всё равно засчитывается, если направление мяча сохраняется.

Голевая передача не засчитывается в случае автогола, гола с прямого штрафного удара, гола с прямого углового, гола с пенальти (если только исполнитель не решает сделать пас на партнёра, который забивает). См. также раздел «Фэнтези-ассист».

Передача (Pass)

Попытка игрока передать мяч партнёру по команде. Игрок может использовать любую часть своего тела (разрешенную правилами игры) для выполнения паса. В категорию событий входят пасы в открытой игре, удары по воротам, угловые и свободные удары, выполняемые как пас. Передачи, броски вратаря и вбрасывания не считаются пасом.

## Теннис

### Общие правила

Теннисные игры остаются открытыми, и все ставки считаются действительными до тех пор, пока официальные лица или организатор не объявят победителя. В таких случаях правило 48 часов не применяется.

Однако в случае отказа игрока, дисквалификации (из-за травмы, болезни, личных обстоятельств), сознательного отказа, технического поражения, дисквалификации или отказа от участия, все рынки, определенные на момент игры, рассчитываются соответствующим образом, а все оставшиеся не определенные рынки объявляются недействительными и аннулированными. Во избежание сомнений: если теннисист снимается с игры до завершения последнего розыгрыша, рынок ставок на победителя матча становится недействительным, однако все ставки, относящиеся к конкретным сетам или геймам, которые были определены, рассчитываются в установленном порядке.

Рынки, которые были математически определены, рассчитываются после подтверждения решающего розыгрыша.

Пример: при счете 3-3 в сете минимальное количество геймов для завершения сета составляет 9 (либо 6-3, либо 3-6). Это означает, что тоталы 6.5, 7.5 и 8.5 могут быть рассчитаны как выигрыш для «тотал больше». Целочисленные линии, где ни один из вариантов не выигрывает, будут аннулированы.

Тай-брейк: это гейм, который разыгрывается, когда два игрока достигают равного счета 6-6 в любом сете. Он состоит в том, что один из игроков набирает 7 очков с разницей в 2 очка относительно соперника. Важно отметить, что для рынков ставок на «больше/меньше» тай-брейк засчитывается как один гейм, независимо от продолжительности события.

Супер тай-брейк: аналогичен тай-брейку, но разница в том, что один из игроков должен набрать 10 очков с разницей в 2 очка относительно соперника. Важно отметить, что для рынков ставок на «больше/меньше» в теннисе супер тай-брейк или матчевый тай-брейк засчитывается как один гейм,

независимо от продолжительности события.

Тай-брейк или супер тай-брейк считаются действительными, если решение объявлено до начала события.

Рынки на победителя розыгрыша: данные рынки рассчитываются после подтверждения указанного розыгрыша. Если розыгрыш не будет сыгран, рынок ставок аннулируется.

Как крупные турниры проводят тай-брейки

Если счет геймов в финальном сете становится «по шести» (при счете 2-2 или 1-1 по сетам и 6-6 по геймам), побеждает в матче тот, кто первым наберет 10 очков с преимуществом минимум в 2 очка (10-8, 10-7, 10-6, 11-9, 15-13 и т. д.). Данное правило применяется ко всем турнирам «Большого шлема» (Australian Open, French Open, US Open, Wimbledon) во всех категориях: квалификация, мужские одиночные и парные разряды, женские одиночные и парные разряды, соревнования на инвалидных колясках и юниорские турниры.

## Основные рынки

\*Некоторые из перечисленных ниже рынков могут присутствовать в Е-теннисе (применяются те же правила).

Победитель (1,2): рынок ставок, в котором вы должны предсказать победителя матча, независимо от разницы в очках.

Гандикап по геймам (спред): вы должны предсказать победителя матча с учетом прибавления или вычитания указанного спреда из итогового результата матча.

Гандикап по сетам: вы должны предсказать итоговый счет в сетах, добавляя указанный спред к финальному результату или вычитая это значение.

Точный счет: вы должны предсказать точный счет матча в сетах. Если один из игроков снимается с матча, все неопределенные ставки считаются аннулированными.

Тотал геймов (больше/меньше): вы должны предсказать, будет ли общее количество сыгранных геймов в матче выше или ниже указанного спреда.

Чет/нечет геймов: вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов в матче четным или нечетным числом.

Тотал геймов (больше/меньше) для игрока 1: вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов, выигранных игроком 1, выше или ниже указанного спреда. Тай-брейк считается одним геймом. Если матч не завершен, все неопределенные ставки аннулируются.

Тотал геймов (больше/меньше) для игрока 2: вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов, выигранных игроком 2, выше или ниже указанного спреда. Тай-брейк считается одним геймом. Если матч не завершен, все неопределенные ставки аннулируются.

Победитель и тотал: вы должны предсказать победителя матча и определить, будет ли общее количество геймов в матче больше или меньше установленного спреда.

Будет ли сыгран тай-брейк (да/нет): вы должны предсказать, состоится ли в матче тай-брейк.

Ровно в гейме (да/нет): «Ровно в гейме» означает, что счет в гейме достигнет 40-40.

Будет ли гейм сыгран до счета «ровно»? (сет N, гейм X) (да/нет): вы должны предсказать, достигнет ли счет в гейме X сета N значения 40-40.

Общее количество очков в следующем гейме (сет N, гейм X) (больше/меньше): вы должны предсказать, будет ли общее количество очков в следующем гейме X сета N больше или меньше указанного спреда.

Выигрыш конкретного очка в гейме (сет N, гейм X, очко Y): вы должны предсказать, кто выиграет очко

У в гейме X сета N.

Точный счет гейма (сет N, гейм X): вы должны предсказать точный счет гейма X сета N.

Победитель гейма (сет N, гейм X): вы должны предсказать победителя гейма X сета N.

Гандикап по геймам в сете N: вы должны предсказать победителя сета N, прибавляя указанный спред к итоговому результату сета или вычитая это значение.

Текущее количество геймов в сете N (чет/нечет): вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов в текущем сете N четным или нечетным числом.

Общее количество геймов (чет/нечет, сет N): вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов в сете N четным или нечетным числом.

Общее количество геймов (больше/меньше) текущего сета N (игроки): вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов в текущем сете N для указанного игрока больше или меньше указанного спреда. Тай-брейк считается одним геймом.

Общее количество геймов (больше/меньше) следующего сета N (игроки): вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов в следующем сете N для указанного игрока больше или меньше указанного спреда. Тай-брейк считается одним геймом.

Общее количество геймов (чет/нечет) в следующем сете N: вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов в конце следующего сета N четным или нечетным числом.

Количество эйсов игрока X (больше/меньше): вы должны предсказать, сколько эйсов совершит игрок X в течение матча.

Общее количество эйсов (больше/меньше): вы должны предсказать, сколько эйсов совершат оба игрока в сумме в течение матча.

Количество двойных ошибок игрока X (больше/меньше): вы должны предсказать, сколько двойных ошибок совершит игрок X в течение матча.

Общее количество двойных ошибок (больше/меньше): вы должны предсказать, сколько двойных ошибок совершат оба игрока в сумме в течение матча.

Эйсы и двойные ошибки (больше/меньше): вы должны предсказать, сколько эйсов и двойных ошибок совершат оба игрока в сумме в течение матча.

Продолжительность матча (минуты, больше/меньше): вы должны предсказать, сколько минут продлится матч.

Общее количество брейков (больше/меньше): вы должны предсказать, сколько брейков сделают оба игрока в сумме в течение матча.

Количество брейков игрока X (больше/меньше): вы должны предсказать, сколько брейков совершит игрок X в течение матча.

Наибольшее количество брейков (2 исхода): вы должны предсказать, какой из двух игроков совершит больше брейков (если количество брейков одинаковое, ставки аннулируются).

Наибольшее количество брейков (3 исхода): вы должны предсказать, какой из игроков совершит больше брейков.

Окончательный счет матча (X:Y): вы должны предсказать точный счет матча с точки зрения сетов, выигранных каждым игроком. Если один из игроков снимается с матча, все неопределенные ставки аннулируются.

Следующий брейк X: вы должны предсказать, какой игрок сделает брейк под номером X в матче. Если в матче не будет брейков, ставки считаются недействительными.

Этапы по общему количеству эйсов: вы должны предсказать количество эйсов, поданных в матче, с учетом определенных этапов, установленных букмекерской конторой.

Этапы по количеству эйсов для игрока X: вы должны предсказать количество эйсов, поданных конкретным игроком в матче, с учетом определенных этапов, установленных букмекерской конторой.

Этапы по общему количеству двойных ошибок: вы должны предсказать количество двойных ошибок в матче с учетом определенных этапов, установленных букмекерской конторой.

Этапы по количеству двойных ошибок для игрока X: вы должны предсказать количество двойных ошибок, которые совершит игрок X в матче, с учетом определенных этапов, установленных букмекерской конторой.

Этапы по общему количеству эйсов и двойных ошибок: вы должны предсказать общее количество эйсов и двойных ошибок в матче с учетом определенных этапов, установленных букмекерской конторой.

Этапы по количеству эйсов и двойных ошибок игрока X: вы должны предсказать количество двойных ошибок, которые совершит игрок X в матче, с учетом определенных этапов, установленных букмекерской конторой.

Ставка на эйсы: вы должны предсказать, какой игрок сделает больше всего эйсов в конкретном матче.

Гандикап по эйсам: вы должны предсказать, какой игрок сделает больше эйсов с учетом форы для одного из игроков.

Ставка на двойные ошибки: вы должны предсказать, какой игрок совершит больше двойных ошибок в конкретном матче.

Гандикап по двойным ошибкам: вы должны предсказать, какой игрок совершит больше двойных ошибок, с учетом форы для одного из игроков.

Общее количество тай-брейков: вы должны предсказать общее количество тай-брейков в матче.

Игрок Y — общее количество очков больше/меньше: вы должны предсказать, наберет ли игрок Y больше или меньше определенного количества очков во время матча.

Игрок Y — общее количество брейков: вы должны предсказать, сколько брейков на подаче сделает игрок Y во время матча.

Player Y — эйсы: вы должны предсказать, сколько эйсов Игрок Y забьет в матче.

Эйсы в матче: вы должны предсказать, кто из игроков забьет больше эйсов в матче. Если оба игрока наберут одинаковое количество, ставка может быть рассчитана как ничья.

Игрок Y — двойные фолы: вы должны предсказать, сколько двойных ошибок совершит игрок Y во время матча или сета. Двойная ошибка происходит, когда подающий не выполняет обе попытки подачи.

## Рынки ставок на сет

Победитель 1-го сета: вы должны предсказать победителя первого сета. Ставка будет считаться недействительной, если первый сет не будет завершен.

Победитель 2-го сета: вы должны предсказать победителя второго сета. Ставка будет считаться недействительной, если второй сет не будет завершен.

Победитель сета X: вы должны предсказать победителя сета X. Рынки ставок на победителя сета рассчитываются после подтверждения последнего розыгрыша в сете. Ставка будет считаться недействительной, если сет не будет завершен.

Двойной результат (первый сет/матч): вы должны предсказать победителя первого сета и победителя

матча в рамках одного рынка ставок.

Игрок 1 выиграет ровно один сет: вы должны предсказать, выиграет ли домашний игрок ровно один сет в течение матча.

Игрок 2 выиграет ровно один сет: вы должны предсказать, выиграет ли гостевой игрок ровно один сет в течение матча.

Точное количество сетов: вы должны предсказать точное количество сетов в матче.

Общее количество сетов (больше/меньше): вы должны предсказать, превысит ли общее количество сетов в матче указанный спред.

Любой сет всухую: вы должны предсказать, завершится ли хотя бы один из сетов матча со счетом 6-0 или 0-6.

Гандикап по геймам в сете X: вы должны предсказать победителя сета X, добавляя указанный спред к результату матча или вычитая это значение. Если матч не завершен, все неопределенные ставки считаются недействительными.

Общее количество геймов в сете X (больше/меньше): вы должны предсказать, превысит ли общее количество сыгранных геймов в сете X установленную линию тотала.

Точный счет сета X: вы должны предсказать точный счет в сете X. Если этот сет не завершен, все неопределенные ставки считаются недействительными.

Игрок 1 выиграет хотя бы один сет (да/нет): вы должны предсказать, выиграет ли игрок 1 хотя бы один сет в матче.

Игрок 2 выиграет хотя бы один сет (да/нет): вы должны предсказать, выиграет ли игрок 2 хотя бы один сет в матче.

Количество геймов в сете X (чет/нечет): вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов в сете X четным или нечетным.

Будет ли тай-брейк в сете: вы должны предсказать, будет ли в сете X сыгран тай-брейк.

Сет N – гонка до X геймов: вы должны предсказать, какой игрок первым наберет X геймов в конкретном сете.

Кто выиграет геймы (X и Y) в сете N: вы должны предсказать игрока, который выиграет геймы X и Y в сете N.

Пример:

- 1: игрок выиграет геймы 6 и 7 во втором сете;
- X: ничья в геймах 6 и 7 во втором сете;
- 2: игрок выиграет геймы 6 и 7 во втором сете.

Кто выиграет очко X в гейме Y в сете N: вы должны предсказать, какой игрок выиграет очко X в гейме Y в сете N. (Включает ставки в реальном времени.)

Пример: игрок Вавринка выиграет 1-е очко в гейме 10 третьего сета матча.

Кто выиграет гейм X в сете (1, 2, 3, 4, 5): вы должны предсказать игрока, который выиграет гейм X в указанном сете.

Пример:

- 1: игрок выиграет 10-й гейм во втором сете;
  - 2: другой игрок выиграет 10-й гейм во втором сете.
- (Включает ставки в реальном времени.)

Точное количество очков в гейме X (1-й сет): вы должны предсказать точное количество разыгранных очков в выбранном гейме первого сета. (Включает ставки в реальном времени.)

Будет ли счет «ровно» в гейме (да/нет): «ровно» означает, что счет в гейме достигнет 40-40. (Включает

ставки в реальном времени.)

Результат гейма X (сет N) для игрока 1 или 2 (0-15-30-40): вы должны предсказать победителя гейма и количество очков, набранных соперником (0-15-30-40).

Пример: «игрок 1 – 30» означает, что игрок 1 выиграл гейм, а игрок 2 набрал 30 очков.

Сет N – гейм X – чет/нечет очков: вы должны предсказать, будет ли количество разыгранных очков в гейме четным или нечетным.

Сет N – гейм X – точный счет или брейк: вы должны предсказать победителя гейма, количество очков соперника (0-15-30-40) или наличие брейка в указанном гейме.

Сет N – гейм Y – гонка до X очков: вы должны предсказать, какой игрок первым наберет X очков в конкретном гейме.

Сет N – гейм Y – победитель первых X очков: вы должны предсказать, какой игрок выигрывает первые X очков в конкретном гейме.

Сет N – будет ли тай-брейк: вы должны предсказать, будет ли в сете N сыгран тай-брейк.

Победитель сета N и общее количество геймов в сете N: вы должны предсказать победителя сета N и определить, будет ли количество геймов в этом сете больше или меньше указанного спреда.

Победитель текущего сета N и общее количество геймов в сете N: вы должны предсказать победителя текущего сета N и определить, будет ли количество геймов в этом сете больше или меньше указанного спреда.

Победитель следующего сета N и общее количество геймов в сете: вы должны предсказать победителя следующего сета N и определить, будет ли количество геймов в этом сете больше или меньше указанного спреда.

Группа, включающая точный счета в сете N: вы должны выбрать группу точных значений счета, в которую войдет итоговый счет сета.

Сет X – победитель и тотал: вы должны предсказать победителя сета и определить, будет ли общее количество геймов больше или меньше указанного спреда.

Оба игрока выиграют сет: вы должны предсказать, выиграет ли каждый из игроков хотя бы один сет в матче.

Сет X – точный счет после четырех геймов: вы должны предсказать точный счет в сете X после 4 геймов. Если указанные геймы не завершены, все неопределенные ставки считаются недействительными.

Сет X – точный счет после шести геймов: вы должны предсказать точный счет в сете X после шести геймов. Если указанные геймы не завершены, все неопределенные ставки считаются недействительными.

Сет N – брейк X: вы должны предсказать, какой игрок совершит брейк с номером X по порядку в сете N. Мини-брейки в тай-брейках не учитываются. Возможны три исхода: игрок 1, ни один, игрок 2.

Сет N – гейм X – брейк-пойнт: вы должны предсказать, будет ли в гейме X сета N брейк-пойнт.

X сет - игра N - эйс: вы должны предсказать, попадет ли игрок в эйс в игре N во время X сета.

X сет - Z эйсов: вы должны предсказать, забьет ли игрок ровно Z эйсов во время X сета.

X сет - игрок Y - общее количество очков: вы должны предсказать общее количество очков, которые игрок Y наберет в X сете.

X сет - игрок Y - общее количество брейков: вы должны предсказать, сколько брейков на подаче сделает игрок Y в X сете. Брейк происходит, когда принимающий игрок выигрывает гейм, пока

соперник подает

X сет - игрок Y - общее количество эйсов: вы должны предсказать количество эйсов, которые игрок Y подаст во время X сета.

X сет - наибольшее количество эйсов: вы должны предсказать, кто из игроков подаст больше эйсов в X сете. Если оба игрока забьют одинаковое количество эйсов, ставка может считаться ничьей

X сет - игрок Y - общее количество брейков: вы должны предсказать, сколько брейков на подаче сделает игрок X в X сете.

X сет - Z брейк: вы должны предсказать, произойдет ли ровно Z брейков во время X сета.

X сет - гейм N - брейк-пойнт: вы должны предсказать, возникнет ли брейк-пойнт во время определенного гейма в X сете игры N. Брейк-пойнт возникает, когда принимающий игрок имеет возможность сорвать подачу подающего.

## Аутрайты

Победитель: вы должны предсказать победителя указанного турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

Этап выбывания: вы должны предсказать, на каком этапе турнира выбранный игрок выбудет из соревнования.

Достигнет финала: вы должны предсказать, дойдет ли выбранный игрок до финала указанного турнира.

Имена финалистов: вы должны предсказать, какие два игрока выйдут в финал указанного турнира.

Победная четверть: вы должны предсказать, из какой четверти (1-й, 2-й, 3-й или 4-й) турнирной сетки выйдет победитель турнира.

Победная половина: вы должны предсказать, из какой половины (верхней или нижней) турнирной сетки выйдет победитель турнира.

Победитель 1-й, 2-й, 3-й или 4-й четверти: вы должны предсказать победителя определенной четверти в сетке турнира

Кто пройдет дальше: вы должны предсказать, какой из двух игроков займет более высокую позицию в указанном турнире.

## Баскетбол

Все ставки на баскетбол основаны на обычном времени, если иное не указано в названии рынка.

### Основные рынки\*

\*Некоторые из перечисленных ниже рынков могут быть представлены в Е-баскетболе (применяются те же правила).

Победитель матча (включая овертайм): вы должны предсказать победителя матча, независимо от разницы в очках.

Тотал (больше/меньше; включая овертайм): вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами, больше или меньше указанного значения в выбранном рынке ставок. Например: больше 215.5 – меньше 215.5. Гандикап (спред; включая овертайм): вы должны предсказать победителя всего матча с учетом добавления указанного спреда к итоговому результату матча или вычитывания спреда из результата.

Общее количество очков по командам (хозяева — гости): вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных командой хозяев или командой гостей, больше или меньше указанного значения в выбранном рынке ставок. Например: больше 215.5 – меньше 215.5.

Чет/нечет (1-й тайм или 2-й тайм): вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в 1-м или 2-м тайме, четным или нечетным числом. Победитель матча 1X2: вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев, команда гостей, либо матч завершится вничью. Победа в первом тайме/матче: вы должны предсказать, какая команда будет лидировать в первом тайме, а также какая команда победит в матче.

Диапазон очков: вы должны предсказать диапазон, в который попадет общее количество набранных очков в матче. Например, если вы выберете диапазон (151—160), общее количество очков в матче не должно выходить из этого интервала.

Победитель + тотал: вы должны предсказать, какая команда выиграет матч, а также будет ли общее количество очков больше или меньше указанного значения.

Очко X (включая овертайм): вы должны предсказать, какая команда наберет указанное очко (например, 50-е) в матче. Этот рынок учитывает овертайм.

Гонка до X очков: вы должны предсказать, какая из двух команд первой наберет определенное количество очков. Например: какая команда первой наберет 50 очков.

Разница в счете: вы должны предсказать, с какой разницей в очках одна команда победит другую по итогам матча. Например: победа хозяев с разницей от 1 до 5 очков.

Будет ли овертайм (да/нет): вы должны предсказать, состоится овертайм в матче или нет.

Тотал (больше-точно-меньше) – 3 варианта: вы должны выбрать один из трех возможных исходов: общее количество очков будет больше указанного числа, меньше него или точно соответствовать указанному числу.

Максимальная серия очков любой команды (больше/меньше): вы должны предсказать, наберет ли любая команда больше или меньше указанного количества последовательных очков в любой момент матча.

Максимальная серия очков команды хозяев/гостей (больше/меньше): вы должны предсказать, наберет ли команда хозяев или гостей больше или меньше указанного количества последовательных очков в любой момент матча.

Любая команда поведет в счете с разницей в X очков: вы должны предсказать, будет ли какая-либо команда вести в счете с разницей в X очков в любой момент матча.

Команда хозяев/гостей поведет в счете с разницей в X очков: вы должны предсказать, будет ли команда хозяев или команда гостей вести в счете с разницей в X очков в любой момент матча.

Тип набранного очка X (включая овертайм): вы должны предсказать, каким образом будет набрано X по порядку очко в матче. Можно выбрать из шести исходов:

- команда хозяев – 1 очко,
- команда хозяев1 – 2 очка,
- команда хозяев1 – 3 очка,
- команда гостей – 1 очко,
- команда гостей – 2 очка,
- команда гостей – 3 очка.

Какая команда выиграет спорный мяч: вы должны предсказать, какая команда выиграет спорный мяч.

Победный отрыв любой команды: вы должны предсказать, победит ли какая-либо команда с

указанной разницей в счете.

Тайм-аут X по порядку: вы должны предсказать, какая команда возьмет указанный тайм-аут в матче.

Реализованный штрафной бросок X по порядку: вы должны предсказать, будет ли реализован указанный штрафной бросок в матче.

Первое набранное очко / победитель матча: вы должны предсказать, какая команда наберет первое очко в матче и какая команда победит.

Время первого очка (прошедшие секунды): вы должны предсказать, будет ли первое очко набрано до или после указанного промежутка времени с начала матча.

Метод первого заброшенного мяча: вы должны предсказать, как будет заброшен первый мяч в матче.

Результат первого владения мячом: вы должны предсказать, чем завершится первое владение мячом в матче.

Общее количество трехочковых бросков в матче: вы должны предсказать, сколько минимум трехочковых бросков будет в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное (включая овертайм).

Общее количество трехочковых бросков у команды (хозяева/гости): вы должны предсказать, сколько минимум трехочковых бросков сделает команда хозяев или команда гостей.

Команда с наибольшим количеством трехочковых бросков: вы должны предсказать, какая команда сделает наибольшее количество трехочковых бросков в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество подборов в матче: вы должны предсказать, сколько минимум подборов будет выполнено в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество подборов у команды (хозяева/гости): вы должны предсказать, сколько минимум подборов выполнит команда хозяев или команда гостей. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Команда с наибольшим количеством подборов: вы должны предсказать, какая команда выполнит наибольшее количество подборов в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество результативных передач в матче: вы должны предсказать, сколько минимум результативных передач будет выполнено в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество результативных передач у команды (хозяева/гости): вы должны предсказать, сколько минимум результативных передач выполнит команда хозяев или команда гостей. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Команда с наибольшим количеством результативных передач: вы должны предсказать, какая команда выполнит наибольшее количество результативных передач в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество перехватов в матче: вы должны предсказать, сколько минимум перехватов будет выполнено в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество перехватов у команды (хозяева/гости): вы должны предсказать, сколько минимум перехватов выполнит команда хозяев или команда гостей. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Команда с наибольшим количеством перехватов: вы должны предсказать, какая команда выполнит

наибольшее количество перехватов в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество блокшотов в матче: вы должны предсказать, сколько минимум блокшотов будет выполнено в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное).

Общее количество блокшотов у команды (хозяева/гости): вы должны предсказать, сколько минимум блокшотов выполнит команда хозяев или команда гостей. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Команда с наибольшим количеством блокшотов: вы должны предсказать, какая команда выполнит наибольшее количество блокшотов в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество потерь в матче: вы должны предсказать, сколько минимум потерь будет допущено в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество потерь у команды (хозяева/гости): вы должны предсказать, сколько минимум потерь допустит команда хозяев или команда гостей. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Команда с наибольшим количеством потерь: вы должны предсказать, какая команда допустит наибольшее количество потерь в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество фолов в матче: вы должны предсказать, сколько минимум фолов будет зафиксировано в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество фолов у команды (хозяева/гости): вы должны предсказать, сколько минимум фолов будет совершено командой хозяев или командой гостей. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Команда с наибольшим количеством фолов: вы должны предсказать, какая команда допустит наибольшее количество фолов в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество реализованных штрафных бросков в матче: вы должны предсказать, сколько минимум штрафных бросков будет в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество реализованных штрафных бросков у команды (хозяева/гости): вы должны предсказать, сколько минимум штрафных бросков будет у команды хозяев или команды гостей. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Команда с наибольшим количеством реализованных штрафных бросков: вы должны предсказать, какая команда реализует наибольшее количество штрафных бросков в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество реализованных двухочковых бросков в матче: вы должны предсказать, сколько минимум двухочковых бросков будет в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Общее количество реализованных двухочковых бросков у команды (хозяева/гости): вы должны предсказать, сколько минимум двухочковых бросков сделает команда хозяев или команда гостей. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.

Команда с наибольшим количеством реализованных двухочковых бросков: вы должны предсказать, какая команда сделает наибольшее количество двухочковых бросков в матче. Учитывается только основное время, если в условиях рынка не указано иное.



Победитель и обе команды наберут X очков: вы должны предсказать исход матча и то, наберут ли обе команды минимум X очков.

Обе команды наберут X очков в Z-й четверти: вы должны предсказать, наберут ли обе команды минимум X очков в указанной четверти.

Команда хозяев/команда гостей выиграет обе половины матча: вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев или команда гостей обе половины матча.

Любая команда выиграет обе половины матча: вы должны предсказать, будет ли команда, которая выиграет обе половины матча.

Команда, которая выиграет обе половины матча: вы должны предсказать, какая команда победит и в первой, и во второй половине матча.

Двойной шанс: вы должны предсказать исход матча. Возможны 3 варианта исхода: 1X (в конце матча хозяева побеждают или играют вничью), X2 (в конце матча команда гостей побеждает или играет вничью), 12 (в конце матча команда хозяев побеждает или команда гостей побеждает).

1x2 первый тайм — победитель матча: вы должны предсказать исход 1-й половина матча, а также исход всего матча. Возможные исходы: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2). Ничейный исход учитывается

Победный перевес 12 очков: вы должны предсказать, какая команда победит и на сколько очков.

Победный перевес 14 очков: вам нужно предсказать команду-победительницу и перевес в очках. У каждой команды есть семь возможных диапазонов побед.

## Рынки первой половины матча

1-я половина – возврат ставки при ничьей: вы должны предсказать победителя первой половины матча. Если первая половина закончится вничью, все ставки аннулируются. Если первая половина не завершена, ставки аннулируются.

1-я половина – гандикап: вы должны предсказать победителя первой половины матча, добавляя указанный спред к итоговому результату первой половины или вычитая спред из результата. Если первая половина не завершена, ставки аннулируются.

1-я половина – тотал (больше/меньше): вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в первой половине матча, больше или ниже указанного уровня. Если первая половина не завершена, ставки аннулируются.

1-я половина – тотал команды (больше/меньше): вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных командой (хозяевами или гостями) в первой половине матча, выше или ниже указанного уровня. Если первая половина не завершена, ставки аннулируются.

1-я половина – 1X2: вы должны предсказать, кто станет победителем первой половины матча или будет ничья.

1-я половина – чет/нечет: вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в первой половине матча, четным или нечетным числом. Если первая половина не завершена, ставки аннулируются.

1-я половина - двойной шанс: вы должны предсказать исход первой половины матча. Возможны 3 варианта исхода: 1X (в конце первой половины матча команда хозяев побеждает или играет вничью), X2 (в конце первой половины матча команда гостей побеждает или играет вничью), 12 (в конце первой

половины матча команда хозяев побеждает или команда гостей побеждает).

## Рынки второй половины

2-я половина – возврат ставки при ничьей: вы должны предсказать победителя второй половины матча. Если вторая половина закончится вничью, все ставки аннулируются. Если вторая половина не завершена, ставки аннулируются.

2-я половина – гандикап: вы должны предсказать победителя второй половины матча, добавляя указанный спред к итоговому результату второй половины или вычитая спред из результата. Если вторая половина не завершена, ставки аннулируются.

2-я половина – 1X2: вы должны предсказать, кто станет победителем второй половины матча или будет ничья.

2-я половина – чет/нечет: вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных во второй половине матча, четным или нечетным числом. Если вторая половина не завершена, ставки аннулируются.

2-я половина - двойной шанс: вы должны предсказать исход второй половины матча. Возможны 3 варианта исхода: 1X (в конце второй половины матча хозяева побеждают или играют вничью), X2 (в конце второй половины матча команда гостей побеждает или играет вничью), 12 (в конце второй половины матча команда хозяев побеждает или команда гостей побеждает).

2-я половина 1x2 и тотал 2-й половины: вы должны предсказать победителя 2-й половины (ничья учитывается) и определить, будет ли общее количество очков во 2-й половине больше или меньше установленной линии.

2-й гандикап и тотал 2-й половины: вы должны предсказать победителя 2-й половины, добавив или вычтя указанный спред к результату 2-й половины и определить, будет ли общее количество очков, набранных во 2-й половине, больше или меньше установленной линии.

\*Возможный овертайм будет засчитан во 2-й половине на рынках, где упоминается овертайм.

## Рынки четвертей

1-я, 2-я, 3-я, 4-я четверти: рынки ставок на четверти позволяют игроку сделать ставку на итоговый результат каждой отдельной четверти.

Победитель четверти: вы должны сделать ставку на победителя указанной четверти.

Четверть — 1X2: вы должны предсказать исход указанной четверти, выбрав между:

1 – победа команды хозяев,

2 – победа команды гостей,

X – ничья.

Если четверть не была доиграна, ставки аннулируются.

Четверть – возврат ставки при ничьей: вы должны предсказать победителя указанной четверти. Если четверть закончится вничью, все ставки по этому рынку аннулируются. Если четверть не завершена,

ставки аннулируются.

**Четверть – гандикап:** вы должны предсказать победителя указанной четверти, добавляя указанный спред к результату четверти или вычитая спред из результата. Если четверть не завершена, ставки аннулируются.

**Четверть – тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в указанной четверти, больше или меньше указанного значения. Если четверть не завершена, ставки аннулируются.

**Четверть – тотал команды (больше/меньше; хозяева/гости):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных указанной командой (хозяевами или гостями) в указанной четверти, больше или меньше указанного значения. Если четверть не завершена, ставки аннулируются.

**Четверть – разница в счете:** вы должны предсказать разницу в очках между командами в конце указанной четверти.

**Четверть с наибольшим количеством очков:** вы должны предсказать, в какой из четвертей будет набрано наибольшее количество очков.

**Четверть X – последнее набранное очко:** вы должны предсказать, какая команда наберет последнее очко в указанной четверти.

**Четверть X – набранное очко X по порядку:** вы должны предсказать, какая команда наберет указанное очко в указанной четверти.

**Какая команда выиграет все четверти:** вы должны предсказать, выиграет ли одна из команд все четверти. Если в любой четверти будет зафиксирована ничья, ставка считается проигранной.

**Победа команды (хозяев или гостей) во всех четвертях:** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев или команда гостей все четверти матча.

**Любая команда выиграет все четверти:** вы должны предсказать, будет ли команда, которая выиграет **все** четверти в матче.

**Конкретная команда выиграет все четверти:** вы должны предсказать, какая именно команда выиграет все четверти матча.

**Четверть с наибольшим общим счётом:** вы должны предсказать, в какой четверти будет набрано наибольшее количество очков за игру.

**Четверть с наименьшим общим счётом:** вы должны предсказать, в какой четверти будет набрано наименьшее количество очков за игру.

**Четверть X — двойной шанс:** вы должны предсказать результат четверти X матча. Возможны три варианта: 1X — к окончанию четверти X команда хозяев выиграет или будет ничья, X2 — к окончанию четверти X команда гостей выиграет или будет ничья, 12 — к окончанию четверти X выиграет либо команда хозяев, либо команда гостей (ничья исключается).

**Четверть X — 1X2 и тотал:** вы должны предсказать победителя четверти X и указать, будет ли общее количество очков в этой четверти больше или меньше установленной линии.

**Четверть X — с гандикапом и тоталом:** вы должны предсказать победителя четверти X, учитывая гандикап (прибавленный или вычтенный) к результату этой четверти, а также указать, будет ли общее количество очков в четверти больше или меньше установленной линии.

**Четверть X — команда гостей наберёт больше очков + Игрок N — больше Z очков + Игрок N — больше Y подборов:** вы должны предсказать, что в указанной четверти команда гостей наберёт больше очков, чем команда хозяев, и что игрок N наберёт более Z очков и сделает более Y подборов.

**Четверть X — команда хозяев наберёт больше очков + Игрок N — больше Z очков + Игрок K — больше Y очков:** вы должны предсказать, что в указанной четверти команда хозяев наберёт больше очков, чем команда гостей, и что игрок N наберёт более Z очков, а игрок K — более Y очков.

**Четверть X — команда гостей наберёт больше очков + Игрок N — больше Z очков + Игрок K — больше Y очков:** вы должны предсказать, что в указанной четверти команда гостей наберёт больше очков, чем команда хозяев, и что игрок N наберёт более Z очков, а игрок K — более Y очков.

**Команда хозяев/гостей — следующая попытка трёхочкового броска после: {от} — четверть X:** вы должны предсказать, реализует или промахнётся команда хозяев или гостей при своей следующей попытке трёхочкового броска после указанного времени и в пределах четверти X.

**Игрок N — следующая попытка броска с игры после: {от} — четверть X:** вы должны предсказать, реализует или промахнётся конкретный игрок при следующей попытке броска с игры после указанного времени и в пределах четверти X.

**Следующий реализованный бросок с игры в матче после: {от} — четверть X:** вы должны предсказать, будет ли следующий успешный бросок с игры, выполненный после указанного времени и в пределах четверти X, двухочковым или трёхочковым.

**Следующий бросок с игры после: {от} — четверть X:** вы должны предсказать, какая команда выполнит следующий успешный бросок с игры после указанного времени и в пределах четверти X, а также будет ли этот бросок двухочковым или трёхочковым.

**Команда хозяев/гостей — следующий успешный бросок с игры после: {время} — четверть X:** вы должны предсказать, будет ли следующий успешный бросок с игры, выполненный командой хозяев или гостей после указанного времени и в пределах четверти X, двухочковым или трёхочковым.

**Команда, которая выполнит следующий бросок с игры после: {время} — четверть X:** вы должны предсказать, какая команда выполнит следующий успешный бросок с игры после указанного времени и в пределах четверти X.

\*Для расчета ставок все четверти или половины должны быть завершены.

\*Возможные овертаймы будут включены в четвертую четверть на рынках, включающих овертаймы.

## Специальные рынки на игроков

Все специальные рынки на игроков в баскетболе рассчитываются на основании соответствующего официального источника. Возможное дополнительное время (овертайм/овертаймы) **учитывается** при расчёте всех доступных рынков.

**Игрок против игрока (Player H2H Markets):** ставки действуют на основное время матча плюс овертайм (если он будет). Если указанный игрок не примет участия в матче, ставка аннулируется. В случае ничьей между игроками, ставка также считается недействительной.

**Очки игрока (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько очков наберет указанный игрок в течение матча.  
**Передачи игрока (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько результативных передач сделает указанный игрок в течение матча..

**Подборы игрока (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько подборов совершит указанный игрок в течение матча..

**Трёхочковые броски игрока (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько трёхочковых бросков реализует указанный игрок в течение матча..

**Перехваты игрока (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько перехватов совершит указанный игрок в течение матча..

Блокшоты игрока (больше/меньше): вы должны предсказать, сколько блокшотов совершит указанный игрок в течение матча..

Очки + подборы + передачи игрока (больше/меньше): вы должны предсказать суммарное количество очков, подборов и передач, которое наберет указанный игрок в течение матча. Подборы + передачи игрока (больше/меньше): вы должны предсказать суммарное количество подборов и передач, которое наберет указанный игрок в течение матча.

Трипл-дабл игрока: вы должны предсказать, сделает ли указанный игрок трипл-дабл (набрав как минимум 10 в трех из пяти статистических категорий: очки, передачи, подборы, перехваты, блокшоты) в течение матча.

Первый набравший очки игрок: вы должны предсказать, какой игрок первым наберет очки в матче. Игрок должен выйти в стартовом составе, иначе ставка будет аннулирована.

Первый игрок, забросивший трехочковый бросок: вы должны предсказать, какой игрок первым реализует трехочковый бросок в матче. Игрок должен выйти в стартовом составе, иначе ставка будет аннулирована.

Лучший бомбардир команды: вы должны предсказать, какой игрок наберет наибольшее количество очков для своей команды.

Очки игроков Н2Н («один на один»): вы должны предсказать, кто из предложенных игроков наберет больше очков в матче.

Подборы игрока Н2Н («один на один»): вы должны предсказать, кто из предложенных игроков сделает больше подборов в матче.

Передачи игрока Н2Н («один на один»): вы должны предсказать, кто из предложенных игроков сделает больше результативных передач в матче.

Очки игрока (минимум): вы должны предсказать, наберет ли игрок не менее указанного количества очков. Учитывается только основное время, если в названии рынка не говорится, что овертайм включен.

Передачи игрока (минимум): вы должны предсказать, сделает ли игрок не менее указанного количества передач в течение матча.

Подборы игрока (минимум): вы должны предсказать, совершит ли игрок не менее указанного количества подборов в течение матча.

Трехочковые броски игрока (минимум): вы должны предсказать, реализует ли игрок не менее указанного количества трехочковых бросков в течение матча.

Перехваты игрока (минимум): вы должны предсказать, совершит ли игрок не менее указанного количества перехватов в течение матча.

Блокшоты игрока (минимум): вы должны предсказать, совершит ли игрок не менее указанного количества блокшотов в течение матча.

Очки + подборы + передачи игрока (минимум): вы должны предсказать, наберет ли игрок в сумме не менее указанного количества очков, подборов и передач в течение матча.

Подборы игрока + передачи игрока (минимум): вы должны предсказать, наберет ли игрок в сумме не менее указанного количества подборов и передач в течение матча..

Наибольшее количество очков (только среди предложенных игроков): вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет наибольшее количество очков.

Наибольшее количество очков + подборов + передач (только среди предложенных игроков): вы

должны предсказать, какой из указанных игроков наберет наибольшее количество очков, подборов и передач.

Оформить дабл-дабл: вы должны предсказать, получат ли указанные игроки дабл-дабл.

Наибольшее количество подборов: вы должны предсказать, какой из указанных игроков совершит наибольшее количество подборов.

Наибольшее количество передач: вы должны предсказать, какой из указанных игроков сделает наибольшее количество результативных передач.

Первый набравший очки игрок: вы должны предсказать, кто из указанных игроков возьмет первое очко в матче.

Личные фолы игрока: вы должны предсказать, сколько персональных фолов совершит игрок в течение матча.

Общее количество попыток трехочковых бросков игрока: вы должны предсказать, сколько трехочковых бросков попытается выполнить игрок в течение матча.

Общее количество попыток двухочковых бросков игрока: вы должны предсказать, сколько двухочковых бросков попытается выполнить игрок в течение матча.

Общее количество результативных бросков с игры у игрока: вы должны предсказать, сколько успешных бросков с игры выполнит игрок в течение матча.

Общее количество попыток бросков с игры у игрока: вы должны предсказать, сколько бросков с игры попытается выполнить игрок в течение матча.

Общее количество реализованных штрафных бросков у игрока: вы должны предсказать, сколько штрафных бросков реализует игрок в течение матча.

Общее количество попыток штрафных бросков игрока: вы должны предсказать, сколько штрафных бросков попытается выполнить игрок в течение матча.

Очки игрока в первой четверти: вы должны предсказать, сколько очков наберет игрок в первой четверти.

Подборы игрока в первой четверти: вы должны предсказать, сколько подборов совершит игрок в первой четверти.

Передачи игрока в первой четверти: вы должны предсказать, сколько передач сделает игрок в первой четверти.

Общее количество реализованных двухочковых бросков игрока: вы должны предсказать, сколько двухочковых бросков реализует игрок в течение матча.

Перехваты игрока (больше/меньше; включая овертайм): вы должны предсказать, наберет ли игрок больше или меньше указанного количества перехватов в матче.

Первый забивший в корзину игрок: вы должны предсказать, какой игрок выигрывает первые очки в матче.

Первый забивший в корзину игрок и произойдет ли это со штрафного броска: вы должны предсказать, будет ли первый в матче мяч заброшен со штрафного броска.

Первый забивший в корзину игрок и произойдет ли это с двухочкового броска: вы должны предсказать, будет ли первый в матче мяч заброшен с двухочкового броска.

Первый забивший в корзину игрок и произойдет ли это с трехочкового броска: вы должны предсказать, будет ли первый в матче мяч заброшен с трехочкового броска.

Первая результативная передача в матче: вы должны предсказать, какой игрок сделает первую результативную передачу в матче.

Первая результативная передача в матче и приведет ли она к двухочковому броску: вы должны предсказать, какой игрок сделает первую результативную передачу в матче, а также определить, приведет ли эта передача к двухочковому броску.

Первая результативная передача в матче и приведет ли она к трехочковому броску: вы должны предсказать, какой игрок сделает первую результативную передачу в матче, а также определить, приведет ли эта передача к трехочковому броску.

Первый подбор в матче: вы должны предсказать, какой игрок совершит первый подбор в матче.

Первый подбор в матче и будет ли он подбором в нападении: вы должны предсказать, какой игрок совершит первый подбор в матче, а также определить, будет ли это подбором в нападении.

Первый подбор в матче и будет ли он подбором в защите: вы должны предсказать, какой игрок совершит первый подбор в матче, а также определить, будет ли это подбор в защите.

\*Если указанный игрок не примет участия в матче, ставки считаются недействительными.

\*Если игрок не примет участия в матче, все ставки на него будут аннулированы.

## Дополнительные рынки

Обе команды наберут 80+ очков: вы должны предсказать, наберут ли обе команды 80 или более очков в матче. Обе команды наберут 90+ очков: вы должны предсказать, наберут ли обе команды 90 или более очков в матче. Обе команды наберут 100+ очков: вы должны предсказать, наберут ли обе команды 100 или более очков в матче.

Обе команды наберут 110+ очков: вы должны предсказать, наберут ли обе команды 110 или более очков в матче.

Первая попытка броска — хозяева: Вы должны предсказать, будет ли успешным первый бросок хозяев в матче.

Первая попытка шота — гости: вы должны предсказать, будет ли успешным первый шот гостей в матче.

Первый шот в игре забит: вы должны предсказать, будет ли успешным первый шот в матче.

**Кто выиграет начальное вбрасывание?:** вы должны предсказать, какая команда выиграет начальное вбрасывание (jump ball) в начале матча.

**Игрок N — первая попытка броска с игры?:** вы должны предсказать, реализует или промахнется конкретный игрок при своей первой попытке броска с игры.

**Какая команда наберёт больше очков в следующие 5 минут?:** вы должны предсказать, какая команда наберёт больше очков в течение следующих 5 минут указанной четверти и в указанном пятиминутном интервале.

**Сколько очков наберёт команда хозяев в следующие 5 минут?:** вы должны предсказать, сколько очков наберёт команда хозяев в течение следующих 5 минут указанной четверти и в указанном пятиминутном интервале.

**Сколько очков наберёт команда гостей в следующие 5 минут?:** вы должны предсказать,

сколько очков наберёт команда гостей в течение следующих 5 минут указанной четверти и в указанном пятиминутном интервале.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя указанного турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

**Чемпионат Н2Н («один на один»)** (регулярный сезон): вы должны предсказать, какая из двух команд займет более высокое место по итогам регулярного сезона указанного турнира. Если обе команды наберут одинаковое количество очков, ставка признается недействительной.

**Больше/меньше очков (регулярный сезон):** вы должны предсказать, превысит ли общее количество набранных командой очков в указанном туре чемпионата указанный уровень. Если один или несколько матчей будут отменены/прерваны и оставшиеся матчи (или их части) не повлияют на исход ставки, текущий результат будет считаться действительным (в этом случае любые переигранные матчи не будут учитываться). В противном случае ставка будет признана недействительной.

**Точный счет в серии плей-офф (4/7 или 3 /5):** Вы должны предсказать окончательный счет серии матчей между двумя указанными командами. Для отчета будут использоваться только официальные сайты каждого соревнования. Если серия не будет завершена, ставка будет признана недействительной.

**Н2Н («один на один»)** в квалификации: вы должны предсказать, какая из двух указанных команд пройдет в следующий этап квалификации или плей-офф.

**Финалисты:** вы должны предсказать, какие две команды выйдут в финал турнира.

**Лучший бомбардир:** вы должны предсказать, какой игрок наберет наибольшее количество очков в течение указанного турнира. Если выбранный игрок сыграет хотя бы один матч в турнире, ставка останется в силе. Если игрок не сыграет ни одного матча, ставка будет признана недействительной.

**Бомбардиры Н2Н («один на один»):** вы должны предсказать, какой из двух указанных игроков наберет больше очков в турнире. Если оба игрока наберут одинаковое количество очков, ставка будет признана недействительной.

**Лучший игрок турнира (MVP):** вы должны предсказать, какой игрок будет признан самым ценным игроком (MVP) турнира. Для отчета будут использоваться только официальные сайты соревнования. Если игрок не наберет очков ни в одном из матчей, включенных в рынок, ставки на него будут признаны недействительными.

**Вылет из турнира:** вы должны предсказать, какая команда покинет чемпионат. При расчете ставок будут учитываться все решения, принятые до или во время плей-офф. Решения, принятые после завершения плей-офф, не будут учитываться при расчете ставки.

**Победитель конференции:** вы должны предсказать победителя конференции в рамках турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

**Победитель дивизиона:** вы должны предсказать победителя дивизиона в рамках турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

**Топ-4, топ-6, топ-8, топ-10:** вы должны предсказать, завершит ли команда соревнование на указанной топовой позиции (топ-4, топ-6, топ-8, топ-10).

**Победы в регулярном сезоне (больше/меньше):** вы должны предсказать общее количество побед (больше или меньше указанного значения), которые команда одержит в турнире согласно

официальному рейтингу соревнования.

Награды — самый прогрессирующий игрок (MIP) (регулярный сезон): вы должны предсказать, кто получит награду «Самый прогрессирующий игрок» по итогам регулярного сезона турнира.

Защитник года (регулярный сезон): вы должны предсказать, кто получит награду «Защитник года» по итогам регулярного сезона указанного турнира.

Награды — лучший шестой игрок (регулярный сезон): вы должны предсказать, кто получит награду «Лучший шестой игрок» по итогам регулярного сезона турнира.

Попадет ли команда в плей-офф (да/нет): вы должны предсказать, выйдет ли выбранная команда в плей-офф или не выйдет в рамках турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

## Хоккей на льду / хоккей на траве

Результат ставки на событие в хоккее на льду/хоккее на траве определяется только по итогам основного времени.

Если не указано иное, дополнительное время и серия буллитов не влияют на результат ставки.

Если не указано иное, ставки принимаются на 60 минут игрового времени.

### Основные рынки\*

\*Некоторые из перечисленных ниже рынков могут быть представлены в Е-хоккее на льду (применяются те же правила).

Денежная линия : вы должны предсказать исход матча.

1X2: вы должны предсказать исход матча. Возможны три исхода: победа хозяев, ничья и победа гостей.

Гандикап (2 исхода): вы должны предсказать победителя всего матча с учетом прибавления указанного спреда к итоговому результату или вычитания указанного спреда из итогового результата.

Тотал: вы должны предсказать, будет ли общее количество голов больше или меньше указанного спреда.

Обе команды забьют (GG/NG): вы должны предсказать, забьют ли обе команды хотя бы один гол к окончанию матча.

Чет/нечет: вы должны предсказать, будет ли итоговое количество голов в матче четным или нечетным.

Первый гол: вы должны предсказать, какая команда забьет первый гол в основное время.

Последний гол: вы должны предсказать, какая команда забьет последний гол в основное время.

Двойной шанс:

1X: если результат — победа хозяев или ничья.

X2: если результат — победа гостей или ничья.

12: если результат — победа хозяев или гостей.

Тотал (больше/меньше): вы должны предсказать, будет ли общее количество голов больше или

меньше указанного значения.

Гандикап (2 исхода): вы должны предсказать победителя матча с учетом добавления указанного спреда к результату матча или вычитания указанного спреда из результата матча.

Возврат ставки при ничьей (Draw no Bet): этот рынок ставок заключается в том, что для определения ставки как выигрышной в ней обязательно должна быть команда-победитель. Если матч заканчивается вничью, ставка будет возвращена.

Например, если итоговый счет будет ничейным, ставка будет считаться недействительной.

Тотал (хозяева/гости): вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых хозяевами или гостями в ходе матча, больше или меньше указанного спреда.

Победа с разницей: вы должны предсказать, с каким преимуществом одна команда победит другую по окончании матча.

Точный счет: вы должны точно предсказать итоговый счет матча по окончании матча.

Будет ли дополнительное время: вы должны предсказать, будет ли матч переведен в дополнительное время.

Гандикап (3 исхода): вы должны предсказать победителя матча с учетом добавления указанного спреда к результату матча или вычитания указанного спреда из результата матча.

Самый результативный период: вы должны предсказать, в каком из периодов будет забито наибольшее количество голов.

Самый результативный период (хозяева): вы должны предсказать, в каком из периодов хозяева забьют наибольшее количество голов.

Самый результативный период (гости): вы должны предсказать, в каком из периодов гости забьют наибольшее количество голов.

Чет/нечет: вы должны предсказать, будет ли количество голов по итогам матча четным или нечетным.

Ставки на тотал (больше/меньше), включая 3 варианта (больше/меньше/ровно ... голов), принимаются только на основное время во всех хоккейных матчах, независимо от чемпионата.

Если по итогам матча общее количество забитых голов равно значению тотала ставки и предусмотрено только два варианта (больше или меньше, без варианта «ровно ... голов»), ставка подлежит возврату.

Кто выиграет остаток матча — кто выиграет остаток первого периода (включает Live-ставки): это рынок Live-ставок, где вы делаете ставку на то, кто выиграет остаток матча. После выбора данного вида ставки счет для этого события станет «0-0», независимо от реального счета на момент ставки.

Кто выиграет остаток матча: это рынок Live-ставок, где вы делаете ставку на то, кто выиграет остаток матча. После выбора данного вида ставки счет для этого события станет «0-0», независимо от реального счета на момент ставки.

1X2 и тотал: этот рынок ставок сочетает в себе два основных вида ставок, где вы должны предсказать, кто выиграет матч и какое количество голов будет забито (больше/меньше).

Возврат ставки при победе хозяев (Home no Bet): вы должны предсказать, завершится ли матч победой гостей или ничьей. Если выиграют хозяева, ставка будет аннулирована.

Возврат ставки при победе гостей (Away no Bet): вы должны предсказать, завершится ли матч победой хозяев или ничьей. Если выиграют гости, ставка будет аннулирована.

Точное количество голов: вы должны предсказать точное количество голов, которое будет забито за матч.

Точное количество голов (хозяева): вы должны предсказать точное количество голов, которое будет забито за матч хозяевами.

Точное количество голов (гости): вы должны предсказать точное количество голов, которое будет забито за матч гостями.

Какая команда забьет: вы должны предсказать, какая команда забьет гол в течение матча. Возможны 4 варианта: «только Команда хозяев», «только Команда гостей», «обе команды», «никто».

Игра всухую — хозяева: под «игрой всухую» понимается ситуация, в которой команда не пропустила ни одного гола.

Вы должны предсказать, смогут ли хозяева не пропустить ни одного гола в течение всего матча.

Игра всухую — гости: под «игрой всухую» понимается ситуация, в которой команда не пропустила ни одного гола.

Вы должны предсказать, смогут ли гости не пропустить ни одного гола в течение всего матча.

1x2 и обе команды забьют: вы должны предсказать исход матча, а также забьют ли обе команды в первой половине.

Дополнительное время — 1x2: вы должны предсказать исход 1X2 только для дополнительного времени.

Дополнительное время — двойной шанс: вы должны предсказать исход двойного шанса только для дополнительного времени.

1X: если результат — победа хозяев или ничья.

X2: если результат — победа гостей или ничья.

12: если результат — победа хозяев или гостей.

Дополнительное время — гол X: вы должны предсказать, какая команда забьет следующий гол в дополнительное время.

Возможны 3 исхода: 1 (забьют хозяева), X (матч завершится ничьей), 2 (забьют гости).

Дополнительное время — тотал: вы должны предсказать, будет ли итоговое количество голов, забитых в дополнительное время, больше или меньше указанного спреда.

Дополнительное время — возврат ставки при ничьей: этот вид ставок заключается в том, что для определения ставки как выигрышной в ней обязательно должна быть команда-победитель. Если дополнительное время заканчивается вничью, ставка будет возвращена.

Например, если итоговый счет будет ничейным, ставка будет считаться недействительной.

Дополнительное время — возврат ставки при победе хозяев (competitor1 no bet): вы должны предсказать, завершится ли матч победой хозяев в дополнительное время или ничьей.

Если выиграют хозяева, ставка будет аннулирована.

Дополнительное время — возврат ставки при победе гостей (competitor2 no bet): вы должны предсказать, завершится ли матч победой гостей в дополнительное время или ничьей.

Если выиграют хозяева, ставка будет аннулирована.

Серия буллитов — победитель: вы должны предсказать, какая команда победит в серии буллитов (1-2).

Серия буллитов — гол X: вы должны предсказать, какая команда забьет гол X в серии буллитов.  
Возможны три варианта: 1, X, 2.

Гол X и 1x2: вы должны одновременно предсказать, в чью пользу завершится матч (1, X или 2), а также какая команда забьет X гол.

Период X 1x2 и 1x2: вы должны одновременно предсказать результат выбранного периода, а также всего матча.

Возможны следующие варианты:

Хозяева и Хозяева

Ничья и Хозяева

Гости и Хозяева

Хозяева и ничья

Ничья и ничья

Гости и ничья

Хозяева и Гости

Ничья и Гости

Гости и Гости

Все периоды выиграют хозяева: вы должны предсказать, выиграют ли хозяева все периоды матча.

Все периоды выиграют гости: вы должны предсказать, выиграют ли гости все периоды матча.

Хозяева выиграют какой-либо период: вы должны предсказать, выиграют ли хозяева какой-либо период матча.

Гости выиграют какой-либо период: вы должны предсказать, выиграют ли гости какой-либо период матча.

Хозяева забьют во всех периодах: вы должны предсказать, забьют ли хозяева во всех периодах.

Гости забьют во всех периодах: вы должны предсказать, забьют ли гости во всех периодах.

Все периоды более x.5: вы должны предсказать, завершатся ли все периоды матча более x.5 (0.5, 1.5, 2.5 и т.д.).

Все периоды менее x.5: вы должны предсказать, завершатся ли все периоды матча более x.5 (0.5, 1.5, 2.5 и т.д.).

Тип гола: вы должны предсказать тип X-го гола. Возможны 6 вариантов:

гол при равных составах команд

гол, забитый командой при численном большинстве

гол, забитый командой при численном меньшинстве

буллит

в пустые ворота

без голов

Тип X-го гола хозяев: вы должны предсказать тип X-го гола.

Тип X-го гола гостей: вы должны предсказать тип X-го гола.

Матч перейдет в серию буллитов: вы должны предсказать, перейдет ли матч в серию буллитов.

Обе команды забьют дважды (без учета дополнительного времени и серии буллитов): вы должны предсказать, забьют ли обе команды по два гола (при этом дополнительное время и серия буллитов не учитываются).

Общая продолжительность серии буллитов (больше/меньше): вы должны предсказать, будет ли общая продолжительность серии буллитов больше или меньше заданного значения.

10 минут — тотал с А по В: вы должны предсказать общее количество голов за конкретный 10-минутный отрезок матча.

5 минут — тотал с А по В: вы должны предсказать общее количество голов за конкретный 5-минутный отрезок матча.

Количество голов при численном большинстве: вы должны предсказать точное количество голов, забитых при численном большинстве.

Гол в пустые ворота: вы должны предсказать, забьет ли одна команда гол, когда другая выпустила шестого игрока взамен вратаря (как правило, на последних минутах матча).

Гол при численном меньшинстве: вы должны предсказать, забьет ли команда гол, находясь в численном меньшинстве (как правило, когда один из игроков находится на штрафной скамье).

**Вбрасывания:** вы должны предсказать, будет ли общее количество вбрасываний, зафиксированных в ходе матча, больше или меньше установленной линии.

**Вбрасывания команды хозяев:** вы должны предсказать, будет ли количество выигранных вбрасываний командой хозяев в матче больше или меньше установленной линии.

**Вбрасывания команды гостей:** вы должны предсказать, будет ли количество выигранных вбрасываний командой гостей в матче больше или меньше установленной линии.

**Вбрасывания 1Х2:** вы должны предсказать, какая команда выиграет больше всего вбрасываний в матче.

**Двухминутные удаления:** вы должны предсказать, будет ли общее количество двухминутных штрафов, зафиксированных в матче, больше или меньше установленной линии.

**Двухминутные удаления команды хозяев:** вы должны предсказать, будет ли общее количество двухминутных удалений, полученных командой хозяев, больше или меньше установленной линии.

**Двухминутные удаления команды гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество двухминутных удалений, полученных командой гостей, больше или меньше установленной линии.

**Двухминутные удаления 1X2:** вы должны предсказать, какая команда получит больше всего двухминутных удалений в матче.

**Будет назначено хотя бы одно пятиминутное удаление:** вы должны предсказать, будет ли в ходе матча назначено хотя бы одно пятиминутное удаление.

**Голы команды хозяев в большинстве:** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых командой хозяев в численном большинстве, больше или меньше установленной линии.

**Голы команды гостей в большинстве:** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых командой гостей в численном большинстве, больше или меньше установленной линии.

**Голы в большинстве 1X2:** вы должны предсказать, какая команда забьёт больше всего голов в большинстве за матч.

**Обе команды забьют во всех периодах:** вы должны предсказать, забьют ли обе команды хотя бы по одному голу в каждом периоде матча.

**Команда, которая выиграет больше всего периодов:** вы должны предсказать, какая команда выиграет больше периодов в матче.

**Победа команды хозяев «всухую»:** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев без пропущенных голов (на ноль) в матче.

**Победа команды гостей «всухую»:** вы должны предсказать, выиграет ли команда гостей без пропущенных голов (на ноль) в матче.

## Рынки ставок на периоды

1-й, 2-й, 3-й периоды: рынок ставок на периоды дает возможность сделать ставку на итоги каждого периода.

Период — 1X2: вы должны предсказать, кто станет победителем в указанном периоде — хозяева или гости, либо будет ли ничья.

Период — возврат ставки при ничьей (Draw no Bet): этот рынок ставок заключается в том, что для определения ставки как выигрышной в ней обязательно должна быть команда-победитель за указанный период. Если матч заканчивается вничью, ставка будет возвращена.

Например, если итоговый счет будет ничейным, ставка будет считаться недействительной.

Период — двойной шанс:

1X: если результат — победа хозяев или ничья в указанном периоде

2X: если результат — победа гостей или ничья в указанном периоде

12: если результат — победа хозяев или гостей в указанном периоде

Период — гандикап (2 исхода): вы должны предсказать победителя указанного периода с учетом добавления или вычитания указанного спреда к результату периода.

Период — тотал: вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в указанном периоде, больше или меньше указанного значения тотала.

Период — первый гол: вы должны предсказать, какая команда забьет первый гол в указанном периоде.

Период — последний гол: вы должны предсказать, какая команда забьет последний гол в указанном периоде.

Период — забьют обе команды: вы должны предсказать, забьют ли обе команды в указанном периоде.

Период — тотал команды хозяев: вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых хозяевами в указанном периоде, больше или меньше указанного спреда.

Период — тотал команды гостей: вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых гостями в указанном периоде, больше или меньше указанного спреда.

Период — точное количество голов: вы должны предсказать точное количество голов, которое будет забито в указанном периоде.

Период — точное количество голов команды хозяев: вы должны предсказать точное количество голов, которое забьют хозяева в указанном периоде.

Период — точное количество голов команды гостей: вы должны предсказать точное количество голов, которое забьют гости в указанном периоде.

Период — какая команда забьет: вы должны предсказать, какая команда забьет в указанном периоде. Возможны 4 варианта: «Только команда хозяев», «Только команда гостей», «Обе команды», «Никто».

Период — игра всухую командой хозяев: под «игрой всухую» понимается ситуация, в которой команда не пропустила ни одного гола.

Вы должны предсказать, смогут ли хозяева сыграть всухую в указанном периоде.

Период — игра всухую командой гостей: под «игрой всухую» понимается ситуация, в которой команда не пропустила ни одного гола.

Вы должны предсказать, смогут ли гости сыграть всухую в указанном периоде.

Период — точный счет: вы должны предсказать точный счет за указанный период.

Период — какая команда выиграет оставшееся время: это рынок Live-ставок, где вы делаете ставку на то, кто выиграет остаток указанного периода. После выбора данного вида ставки счет для этого события станет «0-0», независимо от реального счета на момент ставки.

Период — чет/нечет: вы должны предсказать, будет ли количество голов за указанный период четным или нечетным.

X период — забьют обе команды: вы должны предсказать, забьют ли обе команды в X периоде.

## Рынки ставок на игроков

Расчет применяется ко всем игрокам, вышедшим на лед, если иное не указано в названии рынка («основной состав»). В этом случае, если указанный игрок не входит в стартовый состав, ставки аннулируются.

**Бомбардир в любой момент/конкретный гол (Live):** ставки применяются только к основному времени. Все предложенные игроки считаются участниками. Если незаявленный игрок забивает гол, ставки на заявленных игроков остаются в силе. Для расчета учитываются только голы и передачи в основное время. Если после основного времени счет остается 0-0, все ставки засчитываются как проигранные. Ставки на игроков, покинувших матч до его завершения (из-за травмы, удаления и т. д.), остаются в силе.

**Игрок заработает очко (Live):** ставки применяются только к основному времени. Все предложенные игроки считаются участниками. Если незаявленный игрок зарабатывает очко, ставки на заявленных игроков остаются в силе. Для расчета учитываются только голы и передачи в основное время. Если после основного времени счет остается 0-0, все ставки засчитываются как проигранные. Ставки на игроков, покинувших матч до его завершения (из-за травмы, удаления и т. д.), остаются в силе.

## Другие рынки хоккейных игроков

Для следующих специальных ставок на игроков расчет включает основное и дополнительное время (если иное не указано). Серии послематчевых буллитов не учитываются:

- Общее количество передач (или Больше/Меньше передач) (Prematch)
- Общее количество голов (или Больше/Меньше голов) (Prematch)
- Общее количество сейвов (или Больше/Меньше сейвов) (Prematch)
- Общее количество очков (или Больше/Меньше очков) (Prematch) (учитываются голы и передачи)
- Общее количество ударов / Больше/Меньше ударов (Prematch)
- Общее количество ударов в створ (или Больше/Меньше ударов в створ) (Prematch)

**Н2Н рынки на игроков:** Если указанный игрок не участвовал в матче, ставки аннулируются. В случае ничьей между игроками ставки аннулируются.

**Количество голов игрока (не менее):** вы должны предсказать минимальное количество голов, которое забьет указанный игрок.

**Количество голевых передач (не менее):** вы должны предсказать минимальное количество голевых передач, которое совершит указанный игрок.

**Броски игрока в створ ворот (не менее):** вы должны предсказать, сделает ли указанный игрок не менее указанного количества бросков в створ ворот. Броски, совершенные не в створ ворот, не учитываются.

**Сэйвы игрока (не менее):** вы должны предсказать минимальное количество сэйвов, которое совершит игрок.

**Очки игрока (не менее):** вы должны предсказать, наберет ли указанный игрок не менее указанного количества очков (голы + голевые передачи).

Очки игрока (больше/меньше): вы должны предсказать, наберет ли указанный игрок больше или меньше указанного количества очков (голы + голевые передачи).

**Броски игрока в створ ворот (больше/меньше):** вы должны предсказать, сделает ли указанный игрок больше или меньше указанного количества бросков в створ ворот. Броски, совершенные не в створ ворот, не учитываются.

**Сэйвы игрока (больше/меньше):** вы должны предсказать, сделает ли указанный игрок больше или меньше указанного количества сэйвов.

**Голы игрока (больше/меньше):** вы должны предсказать, забьет ли указанный игрок больше или меньше указанного количества голов.

**Передачи игрока (больше/меньше):** вы должны предсказать, сделает ли указанный игрок больше или меньше указанного количества передач.

**Очки игрока при численном большинстве команды:** вы должны предсказать количество очков, которое наберет указанный игрок во время игры в большинстве.

**Плюс/минус игрока (включая дополнительное время):** вы должны предсказать количество очков, которые наберет игрок по системе «плюс/минус». Плюс начисляется игроку, который находится на льду, когда его команда забивает гол в равных составах или в меньшинстве, а минус — игрокам, находящимся на льду, когда в аналогичных ситуациях забивают соперники.

**Матч всухую игрока (включая дополнительное время):** вы должны предсказать, сможет ли вратарь провести матч всухую. При этом учитывается, что игра всухую (Shutout; SO) присуждается вратарю, который не позволяет другой команде забить ни одного гола за весь матч. При нулевом счете в матчах регулярного сезона и переходе таких матчей в серию буллитов игра всухую присуждается вратарям обеих команд.

**Заблокированные броски игрока (включая дополнительное время):** вы должны предсказать количество бросков, которое заблокирует защитник. При этом учитывается, что бросок, отклоненный в сторону или заблокированный соперником, не засчитывается как бросок в створ ворот, а фиксируется как заблокированный бросок. Игроку, который блокирует бросок, присуждается заблокированный бросок.

**Игрок, который забьет первым:** вы должны предсказать игрока, который забьет первый гол в матче.

**Игрок, который забьет последним:** вы должны предсказать игрока, который забьет последний гол в матче.

**Выигранные вбрасывания больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли количество вбрасываний, выигранных игроком за матч, больше или меньше установленной линии.

**Силовые приёмы ТБ/ТМ:** вы должны предсказать, будет ли общее количество силовых приёмов (телесные столкновения с целью завладения шайбой), выполненных игроком за матч, больше или меньше указанного значения.

\*Если игрок не участвует в матче, все ставки аннулируются.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя данного турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

**Победитель дивизиона / конференции:** вы должны предсказать победителя данного дивизиона или конференции согласно официальному рейтингу соревнования.

**Очки в регулярном сезоне — команда:** вы должны предсказать, сколько очков (больше/меньше) указанная команда наберет согласно официальному рейтингу соревнования.

**Попадет ли команда в плей-офф?:** вы должны предсказать, попадет ли указанная команда в плей-офф данного турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

**Топ-4, топ-6, топ-8, топ-10:** вы должны предсказать, займет ли выбранная команда соответствующую позицию в топе по окончании соревнования.

**X выбор на драфте:** вы должны предсказать, кого выберут X на указанном драфте. Позиция на драфте – игрок: вы должны предсказать, какое место займет указанный игрок на указанном драфте.

**Н2Н – точный счет серии:** вы должны предсказать окончательный результат серии матчей между двумя указанными командами. В целях подсчета действительными будут считаться только официальные сайты каждого соревнования.

**Н2Н – когда закончится серия?:** вы должны предсказать, за какое количество матчей закончится серия между двумя указанными командами. В целях подсчета действительными будут считаться только официальные сайты каждого соревнования.

**Н2Н – победитель:** вы должны предсказать, какая из двух указанных команд пройдет в следующий этап квалификации или раунд плей-офф.

## Гандбол

Все ставки на гандбол делаются на основе 60 минут игры, если не указано иное. Дополнительное время не засчитывается и не влияет на результат второго тайма, а также не будет учитываться при расчете ставок на второй тайм. Если по какой-либо причине не будут завершены 60 минут игры, все ставки

будут аннулированы, а сумма ставки будет возвращена. Чтобы ставки считались действительными, матч должен быть завершен (если рынок еще не был урегулирован).

На всех рынках Live-ставок не учитывается дополнительное время, в том числе для ставок «1x2», «гандикап», «чет/нечет», «победа с разницей», «двойной шанс». Исключения составляют следующие ставки: «проход в следующий этап», «победа в кубке», «победа после дополнительного времени» и другие.

## Основные рынки

**1X2:** вы должны предсказать исход матча.

**Тотал:** вы должны предсказать, будет ли количество голов больше или меньше указанного значения в течение матча.

**Гандикап:** вы должны предсказать победителя матча с учетом добавления указанного спреда к результату матча или вычитания указанного спреда из результата матча.

**Двойной шанс:** вы должны предсказать исход матча.

**Возможны три исхода:** 1X (матч завершается победой хозяев или ничьей), X2 (матч завершается победой гостей или ничьей), 12 (матч завершается победой хозяев или гостей).

**Возврат ставки при ничьей (Draw no Bet):** вы должны предсказать исход матча. Если матч завершается ничьей, ставка аннулируется.

**Чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в матче, четным или нечетным. Если матч завершается со счетом 0-0, ставки считаются как четные.

**Первый тайм/весь матч:** вы должны предсказать, какая команда одержит победу в первом тайме и в конце матча (по итогам основного времени).

**Победа с разницей:** в данном виде ставок необходимо предсказать, какая команда победит и с какой разницей в счете.

**Первая забьет X голов:** вы должны предсказать, какая команда первой забьет X голов.

**Гандикап (3 исхода):** вы должны предсказать результат матча с учетом гандикапа, указанного в скобках.

**Тотал команды:** вы должны предсказать, будет ли количество голов у команды хозяев или гостей больше или меньше указанного значения по итогам матча.

**Ставки на 1-й и 2-й таймы:** в данном разделе представлены основные виды ставок на 1-й и 2-й таймы.

**1X2 и тоталы:** вы должны предсказать, кто выиграет матча и сколько голов будет забито (больше/меньше).

**Тайм с наибольшим количеством голов:** вы должны предсказать, в каком из двух таймов будет забито больше голов.

**Тайм с наибольшим количеством голов у команды:** вы должны предсказать, в каком из двух таймов будет забито больше голов, но только для хозяев или гостей.

**Команда с наибольшим количеством голов в тайме:** вы должны предсказать, какая из двух команд забьет больше голов в одном из таймов.

**Диапазон голов:** вы должны предсказать, сколько голов в сумме забьют обе команды, попав в выбранный диапазон.

**Диапазон голов команды:** вы должны предсказать, сколько голов забьет команда хозяев или

гостей, попав в выбранный диапазон.

**X гол:** вы должны предсказать, какая команда забьет X гол.

**Дополнительное время — тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в дополнительное время, больше или меньше указанного значения.

**Дополнительное время — гандикап:** вы должны предсказать итоговый результат дополнительного времени с учетом гандикапа, указанного в скобках.

## Рынки первого тайма

**1-й тайм — 1x2:** вы должны предсказать результат первого тайма.

**1-й тайм — двойной шанс:** вы должны предсказать результат первого тайма.

**Возможны 3 исхода:** 1X (1-й тайм завершается победой хозяев или ничьей), X2 (1-й тайм завершается победой гостей или ничьей), 12 (1-й тайм завершается победой хозяев или гостей).

**1-й тайм — возврат ставки при ничьей:** вы должны предсказать результат 1-го тайма. Если матч завершается ничьей, ставка аннулируется.

**1-й тайм — гандикап х:у:** вы должны предсказать результат матча с учетом гандикапа, указанного в скобках.

**1-й тайм — гандикап:** вы должны предсказать победителя 1-го тайма с учетом добавления указанного гандикапа к результату матча или вычитывания указанного гандикапа из результата матча.

**1-й тайм — тотал:** вы должны предсказать, будет ли количество голов в первом тайме матча больше или меньше указанного значения.

**1-й тайм — тотал (хозяева):** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых хозяевами в 1-м тайме, больше или меньше указанном значения.

**1-й тайм — тотал (гости):** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых гостями в 1-м тайме, больше или меньше указанном значения.

**1-й тайм — чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых в 1-м тайме, четным или нечетным. Если тайм завершается со счетом 0-0, ставка рассматривается как четная.

**1-й тайм — 1x2 и тотал:** вы должны предсказать, кто выиграет 1-й тайм и будет ли количество забитых в 1-м тайме голов больше или меньше указанного значения.

**1-й тайм — победа с разницей:** в данном типе ставок необходимо предсказать, какая команда выиграет в 1-м тайме и с какой разницей в счете.

**1-й тайм — диапазон голов:** вы должны предсказать, попадет ли количество голов, забитых обеими командами в 1-м тайме, в указанный диапазон.

**1-й тайм — диапазон голов хозяев:** вы должны предсказать, попадет ли количество голов, забитых хозяевами в 1-м тайме, в указанный диапазон.

**1-й тайм — диапазон голов гостей:** вы должны предсказать, попадет ли количество голов, забитых гостями в 1-м тайме, в указанный диапазон.

## Рынки второго тайма

**2-й тайм — 1x2:** вы должны предсказать результат второго тайма.

**2-й тайм — двойной шанс:** вы должны предсказать результат второго тайма.

**Возможны 3 исхода:** 1X (2-й тайм завершается победой хозяев или ничьей), X2 (2-й тайм завершается победой гостей или ничьей), 12 (2-й тайм завершается победой хозяев или гостей).

**2-й тайм — возврат ставки при ничьей:** вы должны предсказать результат 2-го тайма. Если 2-й тайм завершается ничьей, ставка аннулируется.

**2-й тайм — чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых в 2-м тайме, четным или нечетным. Если тайм завершается со счетом 0-0, ставка рассматривается как четная.

## Специальные ставки на игрока

**Голы игрока — как минимум:** вы должны предсказать, сколько голов как минимум забьет игрок в течение матча.

**Голы игрока:** вы должны предсказать общее количество голов, которое забьет конкретный игрок в течение матча.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя данного турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

## Американский футбол

Все ставки на американский футбол основаны на результате основного времени, если иное не указано в названии рынка.

## Основные рынки

**Денежная линия (1-2):** вы должны определить победителя матча независимо от разницы в очках.

**Тотал (включая овертайм) (меньше/больше):** эта ставка состоит из в общего количества набранных очков в матче.

**Тотал команды-хозяина (меньше/больше):** ставка на общее количество очков, набранных командой-хозяйкой. **Тотал команды-гостя (меньше/больше):** Ставка на общее количество очков, набранных гостями.

**Гонка до X очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X очков.

**Следующее очко:** вы должны предсказать, какая команда наберет следующее очко. Возможны три исхода: 1 (хозяева набирают очки), X (никто не набирает очки), 2 (гости набирают очки).

**Тип следующего набранного очка:** вы должны предсказать, каким способом будет набрано очко X. Возможны четыре исхода: тачдаун, филд-гол, сэйфти, ни одного.

**Самая результативная четверть:** вы должны предсказать, в какой четверти матча будет набрано наибольшее количество очков.

**Самый результативный тайм:** вы должны предсказать, в каком из двух таймов матча будет набрано наибольшее количество очков.

**Будет ли овертайм:** вы должны предсказать, состоится ли овертайм.

**Чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков в матче четным или нечетным

числом. Если финальный счет 0:0, ставки рассчитываются как четное значение.

**Чет/нечет (хозяева):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных хозяевами, четным или нечетным числом. Если финальный счет 0:0, ставки рассчитываются как четное значение.

**Чет/нечет (гости):** Вам необходимо предсказать, будет ли общее количество очков, набранных гостями, четным или нечетным числом. Если финальный счет 0:0, ставки рассчитываются как четное значение.

**Общее количество тачдаунов:** вы должны предсказать общее количество (больше/меньше) тачдаунов, забитых в матче.

**Общее количество филд-голов:** вы должны предсказать общее количество (больше/меньше) филд-голов, забитых в матче.

**Общее количество потерь мяча:** вы должны предсказать общее количество (больше/меньше) потерь мяча, зафиксированных в матче.

**Общее количество сэков:** вы должны предсказать общее количество (больше/меньше) сэков, зафиксированных в матче.

**X забитый филд-гол:** вы должны предсказать, какая команда забьет X филд-гол в матче.

**Будет ли овертайм:** вы должны предсказать, будет ли в матче овертайм.

**Общее количество попыток паса:** вы должны предсказать общее количество попыток паса, выполненных обеими командами в матче.

**Общее количество завершенных пасов:** вы должны предсказать общее количество завершенных пасов обеих команд в матче.

**Общее количество ярдов паса:** вы должны предсказать общее количество набранных ярдов в результате пасовых розыгрышей обеих команд в матче.

**Общее количество захватов:** вы должны предсказать общее количество захватов, выполненных обеими командами в матче.

**Общее количество атакующих ярдов:** вы должны предсказать общее количество набранных обеими командами ярдов в атаке за матч.

**Общее количество приемов:** вы должны предсказать общее количество завершенных пасов, пойманных игроками обеих команд в матче.

**Общее количество пасовых тачдаунов:** Вы должны предсказать общее количество тачдаунов, набранных в результате пасовых комбинаций обеими командами в матче.

**Общее количество выносных тачдаунов:** вы должны предсказать общее количество тачдаунов, набранных обеими командами в результате выносных розыгрышей в матче.

**Общее количество приемных тачдаунов:** вы должны предсказать общее количество тачдаунов, набранных в результате завершенных пасов игроками обеих команд в матче.

**Общее количество атакующих тачдаунов:** вы должны предсказать общее количество тачдаунов, набранных обеими командами в матче.

**Общее количество ярдов приема:** вы должны предсказать общее количество ярдов, набранных игроками при приеме завершенных пасов в матче.

**Общее количество ярдов выноса:** вы должны предсказать общее количество ярдов, набранных всеми игроками обеих команд в результате выносных розыгрышей в матче.

**Общее количество ярдов выноса и приема:** вы должны предсказать общее количество ярдов, набранных обеими командами в результате выносных и приемных розыгрышей в матче.

**Общее количество пасовых и выносных ярдов:** вы должны предсказать общее количество ярдов, набранных обеими командами в результате пасовых и выносных розыгрышей в матче.

**Общее количество захватов и ассистов:** вы должны предсказать общее количество индивидуальных и совместных захватов, выполненных защитниками обеих команд в матче.

**Общее количество успешных двухочковых попыток:** вы должны предсказать общее количество успешных попыток реализации двухочкового розыгрыша обеими командами в матче.

**Общее количество попыток двухочкового розыгрыша:** вы должны предсказать общее количество попыток двухочкового розыгрыша обеими командами в матче.

**Общее количество фамблов:** вы должны предсказать общее количество фамблов (потерь мяча) обеими командами в матче.

**Общее количество ярдов паса (брутто):** вы должны предсказать общее количество ярдов, набранных командой в результате пасовых розыгрышей в матче.

## Рынки первого тайма

**1-й тайм – 1X2:** вы должны предсказать исход первого тайма. Возможны три исхода: 1 – победа хозяев, 2 – победа команды-гостя, X – ничья. Если тайм не завершен, ставки аннулируются.

**1-й тайм – гандикап:** вы должны предсказать победителя 1-го тайма с учетом добавления или вычитания указанного гандикапа из результата тайма, если тайм не завершен, рынок будет аннулирован.

**1-й тайм – тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в 1-м тайме, больше или меньше указанного значения, если тайм не завершен, рынок будет аннулирован.

**1-й тайм – возврат ставки при ничьей:** вы должны предсказать победителя 1-го тайма, если тайм закончится вничью, все ставки на этот рынок будут аннулированы, если тайм не завершен, рынок будет аннулирован.

**1-й тайм – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в 1-м тайме матча, четным или нечетным.

**1-й тайм – хозяева чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных хозяевами в 1-м тайме матча, четным или нечетным.

**1-й тайм – гости чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных гостями в 1-м тайме матча, четным или нечетным.

**1-й тайм – следующее очко:** вы должны предсказать, какая команда наберет следующее очко в 1-м тайме. Возможны три исхода: 1 (хозяева набирают очки), X (команды играют вничью), 2 (гости набирают очки).

**1-й тайм – 1X2 и 1-й тайм – тотал:** вы должны предсказать одновременно исход 1-го тайма и общее количество очков (меньше/больше) в 1-м тайме.

**1-й тайм – гандикап и 1-й тайм – тотал:** вы должны предсказать одновременно исход 1-го тайма (с учетом указанного гандикапа) и общее количество очков (меньше/больше) в 1-м тайме.

## Рынки второго тайма

**2-й тайм – 1Х2:** вы должны предсказать исход 2-го тайма, возможные варианты: 1 – победа хозяев, 2 – победа гостей, X – ничья. Если тайм не завершен, рынок будет аннулирован.

**2-й тайм – гандикап:** вы должны предсказать победителя 2-го тайма с учетом добавления или вычитания указанного гандикапа из результата тайма, если тайм не завершен, рынок будет аннулирован.

**2-й тайм – тотал (меньше/больше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных во 2-м тайме, больше или меньше указанного значения, если тайм не завершен, рынок будет аннулирован.

**2-й тайм – ничья – ставка возвращается (включая овертайм):** вы должны предсказать победителя 2-го тайма, если тайм закончится вничью, все ставки на этот рынок будут аннулированы, если тайм не завершен, рынок будет аннулирован.

## Рынки четвертей

**Четверть – 1Х2:** вы должны предсказать исход выбранной четверти, возможные варианты: 1 – победа хозяев, 2 – победа гостей, X – ничья. Если четверть не завершена, рынок будет аннулирован.

**Четверть – тотал (меньше/больше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в выбранной четверти, больше или меньше указанного значения, если четверть не завершена, рынок будет аннулирован.

**Четверть – возврат ставки при ничьей:** вы должны предсказать победителя выбранной четверти, если четверть закончится вничью, все ставки на этот рынок будут аннулированы, если четверть не завершена, рынок будет аннулирован.

**Четверть – гандикап:** вы должны предсказать победителя выбранной четверти с учетом добавления или вычитания указанного гандикапа из результата четверти, если четверть не завершена, рынок будет аннулирован.

**1-я четверть – 1Х2 и 1-я четверть – тотал:** вы должны предсказать одновременно исход 1-й четверти и общее количество очков (меньше/больше) в 1-й четверти.

**1-я четверть – гандикап и 1-я четверть – тотал:** вы должны предсказать одновременно исход 1-й четверти (с учетом указанного гандикапа) и общее количество очков (меньше/больше) в 1-й четверти.

## Рынки розыгрыша драйва

**X розыгрыш X драйва – тип розыгрыша (хозяева/гости):** вы должны предсказать, будет ли розыгрыш рашем или пасом. В зачет пасовой игры идет только передающий пас. Сэк также считается пасовой игрой.

**X розыгрыш X драйва – завершенный пас (хозяева/гости):** вы должны предсказать, будет ли в указанном розыгрыше выполнен завершенный пас. В зачет пасовой игры идет только передающий пас.

**X розыгрыш X драйва – общее количество ярдов (хозяева/гости):** вы должны предсказать общее количество ярдов, набранных в указанном розыгрыше. Ярды, полученные в результате штрафных розыгрышей, не учитываются.

**X розыгрыш X драйва – новый первый даун (хозяева/гости):** вы должны предсказать, заработают ли хозяева или гости новый первый даун в указанном розыгрыше. Тачдаун засчитывается как новый первый даун только в случае, если он набран нападением. Первые дауны и ярды,

заработанные в результате штрафных розыгрышей, не учитываются при расчете ставок.

**X розыгрыш X драйва – сэк (хозяева/гости):** вы должны предсказать, будет ли совершен сэк в указанном розыгрыше.

**X драйв – исход (хозяева/гости):** вы должны предсказать исход драйва команды (панта, тачдаун, попытка филд-гола). Другие исходы будут рассчитаны как «другое».

\*В случае отсутствия розыгрышей все рынки будут рассчитаны по следующему розыгрышу или аннулированы, если драйв завершится до достижения указанного розыгрыша.

\*\*В случае, если драйв завершится до достижения указанного номера розыгрыша, все рынки для соответствующего розыгрыша будут считаться аннулированными. Это касается также пантов и филд-голов.

\*\*\*Ярды филд-гола не будут учитываться при расчете общего количества ярдов, набранных в розыгрыше.

## Специальные ставки на игроков

Все специальные рынки на игроков в американском футболе рассчитываются на основании соответствующего официального источника. Любые возможные овертаймы включены в расчет всех доступных рынков.

**Н2Н рынки на игроков:** если указанный игрок не принял участия в матче, ставки аннулируются. В случае ничьей между игроками ставки аннулируются.

**Пасовые ярды игрока:** она заключается в прогнозировании количества пасс-ярдов, которые наберет конкретный игрок.

**Пасовые ярды игрока (не менее):** она заключается в том, чтобы предсказать, сколько пасс-ярдов наберет конкретный игрок.

**Завершенные пасы игрока:** она заключается в прогнозировании количества передач, которые выполнит конкретный игрок.

**Завершенные пасы игрока (не менее):** она заключается в том, чтобы предсказать, сколько пасов выполнит конкретный игрок.

**Пасовые тачдауны игрока:** вы должны предсказать количество пасовых тачдаунов, которые конкретный игрок выполнит.

**Пасовые тачдауны игрока (не менее):** она заключается в том, чтобы предсказать, сколько тачдаунов будет у конкретного игрока.

**Попытки раша игрока:** вы должны предсказать количество попыток раша, которые конкретный игрок выполнит.

**Попытки раша игрока (не менее):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества попыток раша.

**Ярды раша игрока:** вы должны предсказать количество ярдов раша, которые наберет указанный игрок.

**Ярды раша игрока (не менее):** вы должны предсказать, наберет ли указанный игрок не менее указанного количества ярдов раша.

**Тачдауны раша игрока:** вы должны предсказать количество тачдаунов раша, которые выполнит

указанный игрок.

**Тачдауны раша игрока (не менее):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества тачдаунов раша.

**Приемы игрока:** вы должны предсказать количество приемов, которые выполнит указанный игрок.

**Приемы игрока (не менее):** вы должны предсказать, примет ли указанный игрок не менее указанного количества.

**Игрок принимает ярды:** вы должны предсказать количество ярдов, которые примет указанный игрок.

**Игрок принимает ярды (не менее):** вы должны предсказать, примет ли указанный игрок не менее указанного количества ярдов. Учитывается только основное время, если не указано иное («включая овертайм»).

**Игрок принимает тачдаун:** вы должны предсказать количество тачдаунов, которые примет указанный игрок. **Игрок принимает тачдаун (не менее):** вы должны предсказать, примет ли указанный игрок не менее указанного количества тачдаунов. **Игрок, который примет первый тачдаун:** вы должны предсказать, какой игрок примет первый тачдаун в матче.

**Общее количество перехватов у квотербэка:** вы должны предсказать количество перехватов, которые совершит указанный квотербек.

**Самый длинный завершенный пас у квотербэка:** вы должны предсказать, какой будет самый длинный завершенный пас у указанного квотербэка.

**Сэки игрока:** вы должны предсказать количество сэков, которые совершит указанный игрок.

**Самый длинный раш игрока:** вы должны предсказать, каким будет самый длинный раш, выполненный указанным игроком.

**Первая попытка раша игрока:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит первую попытку раша в матче.

**Первый прием игрока:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит первый прием в матче.

**Первый завершенный пас квотербэка:** вы должны предсказать, какой квотербек выполнит первый завершенный пас в матче.

**Самый длинный розыгрыш раша в матче:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит самый длинный розыгрыш раша в матче.

**Самый длинный прием в матче:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит самый длинный прием в матче.

**Н2Н – пасовые ярды игроков:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет больше пасовых ярдов в матче.

**Н2Н – завершенные пасы игроков:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков выполнит больше завершенных пасов в матче.

**Н2Н – ярды раша игроков:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет больше ярдов раша в матче.

**Н2Н – ярды приема игроков:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет больше ярдов приема в матче.

**Н2Н – приемы игроков:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков выполнит больше приемов в матче.

**Попытки выноса игрока (не менее):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества попыток выноса.

**Игрок (защита), который совершит перехват:** вы должны предсказать, совершит ли указанный защитный игрок перехват.

**Первая попытка раша игрока:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков выполнит первую попытку раша.

**Попытки раша игрока (не менее):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества попыток раша.

**Ярды раша игрока (не менее):** вы должны предсказать, наберет ли указанный игрок не менее указанного количества ярдов раша. **Тачдауны раша игрока (не менее):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества тачдаунов раша.

**Приемы игрока (не менее):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества приемов.

**Ярды приема игрока (не менее):** вы должны предсказать, наберет ли указанный игрок не менее указанного количества ярдов приема.

**Тачдауны приема игрока (не менее):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества тачдаунов приема.

**Тачдауны игрока (не менее):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества тачдаунов.

**Попытки паса игрока:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок указанное количество попыток паса (меньше/больше).

**Самый длинный завершенный пас игрока:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит самый длинный завершенный пас.

**Игроки, набирающие и получающие ярды:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок указанное количество ярдов раша и приема (меньше/больше).

**Очки игрока за удары:** вы должны предсказать, наберет ли указанный игрок указанное количество очков за удары (меньше/больше).

**Перехваты игрока:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок указанное количество перехватов (меньше/больше).

**Самый длинный прием игрока:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит самый длинный прием.

**Общее количество захватов игрока:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок указанное количество захватов (меньше/больше).

**Общее количество сэков игрока:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок указанное количество сэков (меньше/больше).

**Пасовые ярды игрока в 1-м тайме:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок указанное количество пасовых ярдов (меньше/больше) в 1-м тайме.

**Пасовые тачдауны игрока в 1-м тайме:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок указанное количество пасовых тачдаунов (меньше/больше) в 1-м тайме.

**Первая попытка раша игрока:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит первую попытку

раша.

**Позиция игрока при первом тачдауне:** вы должны предсказать позицию указанного игрока во время его первого тачдауна.

**Позиция игрока при последнем тачдауне:** вы должны предсказать позицию указанного игрока во время его последнего тачдауна.

**Квотербек, который совершит перехват:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный квотербек перехват.

**Самый длинный завершённый пас квотербека:** вы должны предсказать, какой квотербек выполнит самый длинный завершённый пас.

**Первый завершённый пас квотербека:** вы должны предсказать, какой квотербек выполнит первый завершённый пас.

**Любой квотербек, который выполнит пас на 300+ ярдов:** вы должны предсказать, выполнит ли любой из указанных квотербеков пас на 300+ ярдов.

**Любой квотербек, который выполнит пас на 350+ ярдов:** вы должны предсказать, выполнит ли любой из указанных квотербеков пас на 350+ ярдов.

**Любой квотербек, который выполнит пас на 400+ ярдов:** вы должны предсказать, выполнит ли любой из указанных квотербеков пас на 400+ ярдов.

**Любой игрок, который наберет 100+ ярдов раша:** вы должны предсказать, выполнит ли любой из указанных игроков 100+ ярдов раша.

**Любой игрок, который наберет 150+ ярдов раша:** вы должны предсказать, выполнит ли любой из указанных игроков 150+ ярдов раша.

**Любой игрок, который наберет 100+ ярдов приема:** вы должны предсказать, выполнит ли любой из указанных игроков 100+ ярдов приема.

**Любой игрок, который наберет 150+ ярдов приема:** вы должны предсказать, выполнит ли любой из указанных игроков 150+ ярдов приема.

**Больше всего ярдов приема):** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет больше всего ярдов приема.

**Больше всего пасовых ярдов – игрок 1 против игрока 2:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет больше пасовых ярдов.

**Больше всего завершённых пасов – игрок 1 против игрока 2:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков выполнит больше завершённых пасов.

**Больше всего ярдов раша – игрок 1 против игрока 2:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет больше ярдов раша.

**Больше всего ярдов приема – игрок 1 против игрока 2:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет больше ярдов приема.

**Больше всего приемов – игрок 1 против игрока 2:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков выполнит больше всего приемов.

**Больше всего передач – игрок 1 против игрока 2:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков выполнит больше всего передач.

**Больше всего голов – игрок 1 против игрока 2:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков забьет больше всего голов.

**Больше всего отметок – игрок 1 против игрока 2:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков выполнит больше всего отметок.

**Больше всего пасовых тачдаунов – игрок 1 против игрока 2:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков выполнит больше всего пасовых тачдаунов.

**Больше всего ярдов раша:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет больше всего ярдов раша.

**Больше всего ярдов приема:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет больше всего ярдов приема.

**Больше всего первых даунов:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет больше всего первых даунов.

**Больше всего сэков:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков выполнит больше всего сэков.

**Общее количество попыток паса игрока:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества попыток паса.

**Попытки паса игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше указанного количества попыток паса.

**Общее количество перехватов паса игрока:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества перехватов паса.

**Перехваты паса игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше указанного количества перехватов паса.

**Общее количество захватов игрока:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества захватов.

**Захваты игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше указанного количества захватов.

**Общее количество сэков игрока:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества сэков.

**Сэки игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше указанного количества сэков.

**Общее количество перехватов игрока:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее указанного количества перехватов.

**Перехваты игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше указанного количества перехватов.

**Пасовые ярды игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше установленного количества пасовых ярдов в матче.

**Завершенные пасы игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше установленного количества завершенных пасов.

**Пасовые тачдауны игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный

игрок больше или меньше установленного количества пасовых тачдаунов.

**Ярды раша игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше установленного количества ярдов раша в матче.

**Ярды приема игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше установленного количества ярдов приема в матче.

**Тачдауны приема игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше установленного количества тачдаунов приема в матче.

**Приемы игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше установленного количества приемов в матче.

**Филд-голы игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше установленного количества филд-голов в матче.

**Передачи игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше установленного количества передач в матче.

**Самый длинный завершенный пас игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный квотербек самый длинный завершенный пас больше или меньше установленной дистанции.

**Самый длинный прием игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок самый длинный прием больше или меньше установленной дистанции.

**Попытки раша игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше установленного количества попыток раша.

**Общее количество сэков команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или гости больше или меньше установленного количества сэков в матче.

**Самый длинный раш игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок самый длинный раш больше или меньше установленной дистанции.

**Перехваты защитного игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный защитный игрок больше или меньше установленного количества перехватов.

**Захваты и ассисты защитного игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный защитный игрок больше или меньше установленного количества комбинированных захватов и ассистов.

**Игрок, который наберет первый тачдаун:** вы должны предсказать, какой игрок наберет первый тачдаун в матче.

**Игрок, который наберет последний тачдаун:** вы должны предсказать, какой игрок наберет последний тачдаун в матче.

**Игрок, который наберет тачдаун в любое время:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок тачдаун в любой момент матча.

**Пасовые и выносные ярды игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, наберет ли указанный игрок больше или меньше установленного количества пасовых и выносных ярдов в матче.

**Фамблы игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок больше или меньше установленного количества фамблов в матче.

**Потерянные фамблы игрока (меньше/больше):** вы должны предсказать, потеряет ли

указанный игрок мяч из-за фамбла больше или меньше установленного количества раз в матче.

**Реализованный экстрапоинт:** вы должны предсказать, удастся ли команде успешно реализовать экстрапоинт после тачдауна.

\*Если игрок не примет участие в матче, все ставки считаются аннулированными.

## Специальные ставки на команды

**Панты команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества пантов в матче.

**Сэки команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества сэков в матче.

**Филд-голы команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества филд-голов в матче.

**Филд-голы тотал команды хозяев/команды гостей (2 стороны, меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества филд-голов в матче в рамках двухстороннего рынка.

**Потери мяча команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, совершит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества потерь мяча в матче.

**Счет в первой атаке команды хозяев/команды гостей:** вы должны предсказать, наберет ли команда хозяев или команда гостей очки в своем первом драйве.

**Тачдауны команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества тачдаунов в матче.

**Самый длинный пант команды хозяев/команды гостей:** вы должны предсказать, каким будет самый длинный пант команды хозяев или команды гостей в матче.

**Самый короткий пант команды хозяев/команды гостей:** вы должны предсказать, каким будет самый короткий пант команды хозяев или команды гостей в матче.

**Общие ярды пантов команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, наберет ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества общих ярдов пантов в матче.

**Чистые атакующие ярды команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, наберет ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества чистых атакующих ярдов в матче.

**Ярды раша команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества ярдов раша в матче.

**Четвертые дауны команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества реализаций четвертых даунов в матче.

**Выносные тачдауны команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного

количества выносных тачдаунов в матче.

**Очки тотал команды хозяев/команды гостей в первом тайме (меньше/больше):** вы должны предсказать, наберет ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества очков в первом тайме.

**Тотал ярды филд-голов команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества общих ярдов филд-голов в матче.

**Первые дауны команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества первых даунов в матче.

**Третьи дауны команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества реализаций третьих даунов в матче.

**Исход первой атаки команды хозяев/команды гостей:** вы должны предсказать, чем закончится первая атака команды хозяев или команды гостей.

**Первая результативная атака команды хозяев/команды гостей:** вы должны предсказать, каким будет первый результативный розыгрыш команды хозяев или команды гостей.

**Победные таймы команды хозяев/команды гостей:** вы должны предсказать, какие таймы выиграет команда хозяев или команда гостей.

**Победные четверти команды хозяев/команды гостей:** вы должны предсказать, какие четверти выиграет команда хозяев или команда гостей.

**В какой половине матча команда хозяев/команда гостей наберет больше очков:** вы должны предсказать, в какой половине матча команда хозяев или команда гостей наберет больше очков.

**Команда хозяев/команда гостей забьет первыми и выиграет матч:** вы должны предсказать, забьет ли команда хозяев или команда гостей первой и выиграет ли матч.

**Команда хозяев/команда гостей забьет первыми и проиграет матч:** вы должны предсказать, забьет ли команда хозяев или команда гостей первой и проиграет ли матч.

**Команда хозяев/команда гостей забьет в каждой четверти:** вы должны предсказать, наберет ли команда хозяев или команда гостей очки в каждой четверти.

**Команда хозяев/команда гостей забьет в обоих таймах:** вы должны предсказать, наберет ли команда хозяев или команда гостей очки в каждом из двух таймов.

**Команда хозяев/команда гостей выиграет все четверти:** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев или команда гостей все четверти.

**Команда хозяев/команда гостей выиграет оба периода:** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев или команда гостей оба тайма.

**Команда хозяев/команда гостей заработает первый даун:** вы должны предсказать, заработает ли команда хозяев или команда гостей первый даун.

**Команда, которая выполнит самый длинный филд-гол:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый длинный филд-гол в матче.

**Команда с самым длинным возвратом после начального удара:** вы должны предсказать,

какая команда выполнит самый длинный возврат после начального удара в матче.

**Команда с самым длинным розыгрышем от линии скриммиджа:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый длинный розыгрыш от линии скриммиджа в матче.

**Команда с наибольшим количеством реализованных третьих даунов:** вы должны предсказать, какая команда выполнит наибольшее количество реализаций третьих даунов в матче.

**Команда с наибольшим количеством атакующих розыгрышей:** вы должны предсказать, какая команда выполнит наибольшее количество атакующих розыгрышей в матче.

**Команда с наибольшим количеством ярдов штрафов:** вы должны предсказать, какая команда получит наибольшее количество принятых штрафных ярдов в матче.

**Команда с наибольшим количеством пантов:** вы должны предсказать, какая команда выполнит наибольшее количество пантов в матче.

**Команда с самой результативной четвертью:** вы должны предсказать, какая команда наберет наибольшее количество очков в одной из четвертей матча.

**Одна команда наберет очки три раза подряд:** вы должны предсказать, сможет ли хотя бы одна команда набрать очки три раза подряд.

**Первая команда, которая войдет в «красную зону»:** вы должны предсказать, какая команда первой войдет в «красную зону» (red zone).

**Первая команда, которая наберет очки из «красной зоны»:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет очки, находясь в «красной зоне».

**Команда с наибольшим временем владения мячом:** вы должны предсказать, какая команда будет владеть мячом дольше всего в матче.

**Команда, которая выполнит самый длинный тачдаун:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый длинный тачдаун в матче.

**Команда, которая выполнит первый тачдаун:** вы должны предсказать, какая команда выполнит первый тачдаун в матче.

**Команда, которая выполнит последний тачдаун:** вы должны предсказать, какая команда выполнит последний тачдаун в матче.

**Команда, которая совершит первую потерю мяча:** вы должны предсказать, какая команда первой совершит потерю мяча в матче.

**Команда, которая не совершит потерю мяча:** вы должны предсказать, какая команда не совершит ни одной потери мяча в матче.

**Команда, которая выиграет жеребьевку:** вы должны предсказать, какая команда выиграет жеребьевку перед матчем.

**Первая команда, которая выполнит пант:** вы должны предсказать, какая команда первой выполнит пант.

**Первая команда, которая выполнит три панта:** вы должны предсказать, какая команда первой выполнит три панта.

**Команда, которая выполнит самый длинный пант:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый длинный пант в матче.

**Команда с самым длинным возвратом панта:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый длинный возврат панта в матче.

**Команда, которая выполнит самый короткий тачдаун:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый короткий тачдаун в матче.

**Команда, которая выполнит самый длинный драйв (в ярдах), завершившийся тачдауном:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый длинный драйв (в ярдах), который завершится тачдауном.

**Команда, которая выполнит самый длинный драйв (в ярдах), завершившийся филд-голом:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый длинный драйв (в ярдах), который завершится филд-голом.

**Команда, которая выполнит последний филд-гол:** вы должны предсказать, какая команда выполнит последний филд-гол в матче.

**Первая команда, которая заработает первый даун:** вы должны предсказать, какая команда первой заработает первый даун в матче.

**Команда, которая совершит первую потерю мяча в матче:** вы должны предсказать, какая команда первой совершит потерю мяча в матче.

**Команда, которая выполнит самый длинный филд-гол:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый длинный филд-гол в матче.

**Команда, которая совершит первый принятый штраф:** вы должны предсказать, какая команда первой совершит принятый штраф в матче.

**Команда, которая выполнит самый длинный филд-гол:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый длинный филд-гол в матче.

**Команда, которая наберет наибольшее количество пасовых ярдов:** вы должны предсказать, какая команда наберет наибольшее количество пасовых ярдов в матче.

**Команда, которая наберет наибольшее количество ярдов раша:** вы должны предсказать, какая команда наберет наибольшее количество ярдов раша в матче.

**Команда с наибольшим количеством потерь мяча:** вы должны предсказать, какая команда совершит наибольшее количество потерь мяча в матче.

**Последняя команда, которая наберет очки в 1-м тайме:** вы должны предсказать, какая команда последней наберет очки в 1-м тайме.

**Команда, которая выполнит X тачдаун:** вы должны предсказать, какая команда выполнит X тачдаун в матче.

**Команда хозяев/команда гостей наберет очки в своем первом драйве:** вы должны предсказать, наберет ли команда хозяев или команда гостей очки в своем первом драйве.

**X четверть – общие тачдауны команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества тачдаунов в X четверти.

**X четверть – филд-голы команды хозяев/команды гостей (меньше/больше):** вы должны предсказать, выполнит ли команда хозяев или команда гостей больше или меньше установленного количества филд-голов в X четверти.

**Первая команда, которая пересечет 50-ярдовую линию:** вы должны предсказать, какая

команда первой пересечет 50-ярдовую линию в атаке.

**Команда, которая выполнит самый короткий филд-гол:** вы должны предсказать, какая команда выполнит самый короткий филд-гол в матче.

**Команда с самой результативной четвертью:** вы должны предсказать, какая команда наберет наибольшее количество очков в одной из четвертей матча.

**Команда с самой результативной четвертью:** вы должны предсказать, какая команда наберет наибольшее количество очков в одной из четвертей матча.

**Команда с наименее результативной четвертью:** вы должны предсказать, какая команда наберет наименьшее количество очков в одной из четвертей матча.

**Команда, которая первой запросит челлендж тренера:** вы должны предсказать, какая команда первой использует челлендж тренера.

**Команда, которая первой возьмет тайм-аут:** вы должны предсказать, какая команда первой возьмет тайм-аут.

**Команда, которая выполнит первый сэк:** вы должны предсказать, какая команда первой выполнит сэк.

**Наибольшее преимущество в счете (любой команды) (меньше/больше):** вы должны предсказать, каким будет наибольшее преимущество в счете (меньше/больше) любой из команд в матче.

**Команда, выигравшая жеребьевку, выиграет матч:** вы должны предсказать, выиграет ли команда, которая победила в жеребьевке, матч.

**Команда хозяев/команда гостей выиграет жеребьевку и матч:** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев или команда гостей жеребьевку и матч.

**Обе команды будут лидировать в 1-м тайме:** вы должны предсказать, будут ли обе команды хотя бы раз лидировать в 1-м тайме.

**Обе команды будут лидировать во 2-м периоде:** вы должны предсказать, будут ли обе команды хотя бы раз лидировать во 2-м периоде.

**Обе команды будут лидировать в 4-й четверти:** вы должны предсказать, будут ли обе команды хотя бы раз лидировать в 4-й четверти.

**Команда, которая первой наберет очки, выиграет матч:** вы должны предсказать, выиграет ли матч команда, которая первой наберет очки.

**Команда, которая последней наберет очки, выиграет матч:** вы должны предсказать, выиграет ли матч команда, которая последней наберет очки.

**Любая команда наберет очки 4 раза подряд:** вы должны предсказать, наберет ли любая команда очки 4 раза подряд.

**Каждая команда наберет хотя бы один тачдаун в каждом периоде:** вы должны предсказать, выполнит ли каждая команда хотя бы один тачдаун в каждом периоде.

**Каждая команда наберет хотя бы два тачдауна в каждом периоде:** вы должны предсказать, выполнит ли каждая команда хотя бы два тачдауна в каждом периоде.

**Любая команда наберет 40+ очков:** вы должны предсказать, выполнит ли любая команда 40 или

более очков в матче.

**3 подряд результативных атаки любой команды (включая овертайм):** вы должны предсказать, выполнит ли любая команда 3 подряд результативных атаки в матче (включая овертайм).

**Команда хозяев/команда гостей наберет очки в своем первом драйве:** вы должны предсказать, наберет ли команда хозяев или команда гостей очки в своем первом драйве.

**Обе команды наберут 19,5 / 24,5 / 29,5 очков:** вы должны предсказать, наберут ли обе команды 19,5, 24,5 или 29,5 очков в матче.

**Общее количество очков команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько очков наберет команда хозяев или команда гостей в матче.

**Общее количество атакующих ярдов команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько ярдов наберет команда хозяев или команда гостей в атаке за матч.

**Общее количество выносных тачдаунов команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько выносных тачдаунов выполнит команда хозяев или команда гостей за матч.

**Общее количество приемов команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько приемов будет выполнено игроками команды хозяев или команды гостей за матч.

**Общее количество потерянных фамблов команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько потерянных фамблов совершит команда хозяев или команда гостей за матч.

**Общее количество потерянных фамблов:** вы должны предсказать, сколько потерянных фамблов совершат обе команды за матч.

**Защита или спецкоманда хозяев/гостей выполнит тачдаун:** вы должны предсказать, выполнит ли защита или специальная команда (например, команда возврата) команды хозяев или команды гостей тачдаун в матче.

**Общее количество ярдов приема команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько ярдов приема наберет команда хозяев или команда гостей в матче.

**Общее количество тачдаунов приема команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько тачдаунов приема выполнит команда хозяев или команда гостей за матч.

**Общее количество пасовых тачдаунов команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько пасовых тачдаунов выполнит команда хозяев или команда гостей за матч.

**Общее количество пасовых ярдов команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько ярдов наберет команда хозяев или команда гостей в результате пасовых розыгрышей за матч.

**Общее количество атакующих тачдаунов команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько атакующих тачдаунов выполнит команда хозяев или команда гостей за матч.

**Общее количество ярдов раша и приема команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько ярдов команда хозяев или команда гостей наберет в результате выносных и пасовых розыгрышей за матч.

**Общее количество защитных захватов команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько захватов выполнит защита команды хозяев или команды гостей за матч.

**Общее количество защитных захватов и ассистов команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько захватов (включая ассистированные) выполнит защита команды хозяев или команды гостей за матч.

**Общее количество попыток раша команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько

попыток раша выполнит команда хозяев или команда гостей за матч.

**Общее количество пасовых ярдов команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько ярдов наберет команда хозяев или команда гостей в результате пасовых розыгрышей за матч.

**Общее количество успешных 2-очковых попыток команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько успешных реализаций 2-очковых розыгрышей выполнит команда хозяев или команда гостей за матч.

**Общее количество попыток 2-очковых розыгрышей команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, сколько попыток 2-очковых розыгрышей выполнит команда хозяев или команда гостей за матч.

**Общее количество фамблов команды хозяев/гостей (включая овертайм):** вы должны предсказать, сколько фамблов (включая потерянные и восстановленные) совершит команда хозяев или команда гостей за матч.

## Другие статистические рынки

**Самый длинный забитый филд-гол:** вы должны предсказать, каким будет самый длинный забитый филд-гол (меньше/больше) в матче.

**Самый короткий забитый филд-гол:** вы должны предсказать, каким будет самый короткий забитый филд-гол (меньше/больше) в матче.

**Результат первого драйва:** вы должны предсказать результат первого драйва в матче.

**Первый атакующий розыгрыш в матче:** вы должны предсказать, каким будет первый атакующий розыгрыш в матче.

**Общее количество принятых штрафов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество принятых штрафов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество попыток паса:** вы должны предсказать, каким будет общее количество попыток паса (меньше/больше) в матче.

**Общее количество завершенных пасов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество завершенных пасов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество пасовых ярдов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество пасовых ярдов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество первых даунов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество первых даунов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество пантов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество пантов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество тачдаунов (2-way):** вы должны предсказать, каким будет общее количество тачдаунов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество перехватов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество перехватов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество защитных захватов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество защитных захватов (меньше/больше) в матче.

**Самый длинный забитый тачдаун:** вы должны предсказать, каким будет самый длинный забитый

тачдаун (меньше/больше) в матче.

**Самый короткий забитый тачдаун:** вы должны предсказать, каким будет самый короткий забитый тачдаун (меньше/больше) в матче.

**X четверть – общее количество тачдаунов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество тачдаунов (меньше/больше) в X четверти.

**1-й тайм – общее количество филд-голов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество филд-голов (меньше/больше) в 1-м тайме.

**X четверть – общее количество филд-голов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество филд-голов (меньше/больше) в X четверти.

**Общая сумма номеров игроков, забивавших тачдауны (2-очковые реализации не учитываются):** вы должны предсказать, каким будет общее количество номеров игроков, забивавших тачдауны (меньше/больше) в матче.

**Будет ли промахнут экстропойнт после тачдауна (только удар):** вы должны предсказать, будет ли промахнут экстропойнт после тачдауна (только удар).

**Матч завершится с разницей ровно в 3 очка:** вы должны предсказать, будет ли матч завершен с разницей ровно в 3 очка.

**Будет ли выполнена 2-очковая реализация:** вы должны предсказать, будет ли выполнена 2-очковая реализация в матче.

**Матч будет сведен к ничьей после счета 0-0:** вы должны предсказать, будет ли в матче зафиксирована ничья после начального счета 0-0.

**Общее количество тачдаунов (3-way):** вы должны предсказать, каким будет общее количество тачдаунов (меньше/больше) в матче.

**Первый способ набора очков (3-way):** вы должны предсказать, каким будет первый способ набора очков (3-way).

**Первый способ набора очков (6-way):** вы должны предсказать, каким будет первый способ набора очков (6-way).

**Первый тип потери мяча (3-way):** вы должны предсказать, каким будет первый тип потери мяча (3-way).

**Первый атакующий розыгрыш в матче:** вы должны предсказать, каким будет первый атакующий розыгрыш в матче.

**Последний способ набора очков:** вы должны предсказать, каким будет последний способ набора очков в матче.

**Результат первого тренерского челленджа:** вы должны предсказать, каким будет результат первого тренерского челленджа.

**Количество игроков, которые выполнят хотя бы одну попытку паса:** вы должны предсказать, сколько игроков (меньше/больше) выполнит хотя бы одну попытку паса в матче.

**Какая команда выполнит больше первых даунов:** вы должны предсказать, какая команда выполнит наибольшее количество первых даунов в матче.

**Будет ли набран сейфти:** вы должны предсказать, будет ли выполнен сейфти в матче.

**Будет ли успешная 2-очковая реализация:** вы должны предсказать, будет ли выполнена успешная 2-очковая реализация в матче.

**Перерыв – общее количество песен:** вы должны предсказать, сколько песен будет сыграно во время перерыва.

**Номер на джерси первого игрока, забившего тачдаун:** вы должны предсказать номер на джерси первого игрока, забившего тачдаун.

**Общее количество ярдов пантов в матче:** вы должны предсказать, каким будет общее количество ярдов пантов (меньше/больше) в матче.

**Длина (в ярдах) самого длинного драйва:** вы должны предсказать, каким будет самый длинный драйв (меньше/больше указанного количества ярдов) в матче.

**Ярды, набранные в первом драйве матча:** вы должны предсказать, сколько чистых ярдов (меньше/больше) будет набрано в первом драйве матча.

**Ярды первого набранного очка:** вы должны предсказать, каким будет расстояние (меньше/больше) первого набранного очка в матче.

**Ярды первого тачдауна:** вы должны предсказать, каким будет расстояние (меньше/больше) первого тачдауна в матче.

**Расстояние первого успешного филд-гола:** вы должны предсказать, каким будет расстояние (меньше/больше указанного количества ярдов) первого успешного филд-гола в матче.

**Общее количество ярдов филд-голов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество ярдов филд-голов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество реализаций третьих даунов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество успешных реализаций третьих даунов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество реализаций четвертых даунов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество успешных реализаций четвертых даунов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество начальных ударов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество начальных ударов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество атакующих ярдов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество атакующих ярдов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество игроков, которые выполнят хотя бы одну попытку паса:** вы должны предсказать, сколько игроков (меньше/больше) выполнит хотя бы одну попытку паса в матче.

**Общее количество игроков, выполнивших прием:** вы должны предсказать, сколько игроков (меньше/больше) выполнит хотя бы один прием в матче.

**Общее количество игроков, выполнивших хотя бы одну попытку раша:** вы должны предсказать, сколько игроков (меньше/больше) выполнит хотя бы одну попытку раша в матче.

**Общее количество попыток раша:** вы должны предсказать, каким будет общее количество попыток раша (меньше/больше) в матче.

**Общее количество ярдов тачдаунов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество ярдов тачдаунов (меньше/больше) в матче.

**Общее количество пасовых тачдаунов:** вы должны предсказать, каким будет общее количество

пасовых тачдаунов (меньше/больше) в матче.

**Наибольшее преимущество в счете за матч:** вы должны предсказать, каким будет наибольшее преимущество в счете (меньше/больше) в матче.

**Наибольшее количество подряд завершенных пасов стартового квотербека:** вы должны предсказать, сколько подряд завершенных пасов выполнит один из стартовых квотербеков.

**Успешная двухочковая реализация:** вы должны предсказать, будет ли выполнена успешная 2-очковая реализация в матче.

**Правильное предсказание жеребьевки:** вы должны предсказать, будет ли правильно предсказан исход жеребьевки.

**Первый начальный удар будет тачбэком:** вы должны предсказать, завершится ли первый начальный удар тачбэком.

**Какой-либо удар попадет в штангу:** вы должны предсказать, попадет ли любой удар по мячу в штангу.

**Будет ли «ставка осьминога» в матче:** вы должны предсказать, произойдет ли ситуация, когда игрок, выполнивший тачдаун, наберет очки и при реализации 2-очковой попытки.

**Какой-либо пант завершится тачбэком:** вы должны предсказать, завершится ли какой-либо пант тачбэком.

**Будет ли заблокирован пант:** вы должны предсказать, будет ли выполнен заблокированный пант в матче.

**Будет ли выполнен фейковый пант или филд-гол:** вы должны предсказать, будет ли выполнен фейковый (разведенный) пант или филд-гол.

**Будет ли выполнен возврат панта с тачдауном:** вы должны предсказать, будет ли выполнен возврат панта с тачдауном.

**Первый драйв – забитый филд-гол:** вы должны предсказать, будет ли выполнен филд-гол в первом драйве.

**Любая команда выполнит тачдаун в своем первом драйве:** вы должны предсказать, выполнит ли любая команда тачдаун в своем первом драйве.

**Атакующее набранное очко в первом драйве матча:** вы должны предсказать, будет ли набрано атакующее очко в первом драйве матча.

**Первый филд-гол – на 14:00 или позднее:** вы должны предсказать, будет ли первый филд-гол забит на отметке 14:00 или позднее.

**Первое набранное очко – на 7:00 или позднее:** вы должны предсказать, будет ли первое набранное очко в матче на отметке 7:00 или позднее.

**Первый тачдаун – на 10:00 или позднее:** вы должны предсказать, будет ли первый тачдаун в матче на отметке 10:00 или позднее.

**Будет ли успешный филд-гол во всех четырех четвертях:** вы должны предсказать, будет ли забит хотя бы один успешный филд-гол в каждой из четырех четвертей.

**Первое набранное очко в матче – тачдаун:** вы должны предсказать, будет ли первым набранным очком в матче тачдаун.

**Будет ли безрезультативная четверть:** вы должны предсказать, будет ли хотя бы одна четверть в матче, в которой не будет набрано очков.

**Первый начальный удар будет тачбэком:** вы должны предсказать, завершится ли первый начальный удар тачбэком.

**Будет ли промах по филд-голу или экстрапоинту:** вы должны предсказать, будет ли промах по филд-голу или экстрапоинту.

**Будет ли выполнен пик-6:** вы должны предсказать, будет ли выполнен пик-6 (перехват с последующим тачдауном).

**Будет ли выполнен тачдаун спецкоманды или защиты:** вы должны предсказать, будет ли выполнен тачдаун спецкоманды или защитой.

**Запишет ли лонг-снэппер захват или ассист:** вы должны предсказать, выполнит ли хотя бы один лонг-снэппер захват или ассист.

**Будет ли удаление игрока:** вы должны предсказать, будет ли удален хотя бы один игрок.

**Будет ли выполнен фли фликер:** вы должны предсказать, будет ли попытка фли фликер в матче.

**Будет ли возврат начального удара с тачдауном:** вы должны предсказать, выполнит ли какая-либо команда возврат начального удара с тачдауном.

**Будет ли набрано очко в последние 2 минуты первого тайма:** вы должны предсказать, будет ли набрано очко в последние 2 минуты первого тайма.

**Будет ли камбэк в 4-й четверти:** вы должны предсказать, будет ли в 4-й четверти камбэк (возвращение в игру с последующей победой).

**Последний розыгрыш в матче – квотербек станет на колени:** вы должны предсказать, будет ли последним розыгрышем в матче постановка квотербека на колени (kneel).

**Будет ли набрано очко в последнем розыгрыше матча:** вы должны предсказать, будет ли набрано очко в последнем розыгрыше матча.

**Последний розыгрыш в матче – квотербек выполнит раш:** вы должны предсказать, будет ли последним розыгрышем в матче раш квотербека.

**Команда, которая выполнит наибольшее количество первых даунов:** вы должны предсказать, какая команда выполнит больше всего первых даунов.

**Длительность исполнения национального гимна:** вы должны предсказать, какой будет продолжительность исполнения национального гимна.

**Результат жеребьевки:** вы должны предсказать, каким будет результат жеребьевки перед матчем.

**Цвет напитка Gatorade, который будет вылит на тренера победившей команды:** вы должны предсказать, каким будет цвет напитка Gatorade, вылитого на главного тренера победившей команды.

**Кого первым поблагодарит самый ценный игрок Супербоула:** вы должны предсказать, кого первым поблагодарит самый ценный игрок Супербоула.

**Позиция игрока, который получит награду самого ценного игрока:** вы должны предсказать позицию игрока, который станет самого ценного игрока.

**Первый результативный розыгрыш:** вы должны предсказать, каким будет первый

результативный розыгрыш в матче.

**Возврат первого начального удара с тачдауном:** вы должны предсказать, будет ли выполнен возврат первого начального удара с тачдауном.

**Четверть, в которой будет выполнен первый тачдаун:** вы должны предсказать, в какой четверти будет выполнен первый тачдаун.

**Первый тип потери мяча в матче:** вы должны предсказать, каким будет первый тип потери мяча в матче.

**Точное количество тачдаунов в матче:** вы должны предсказать, сколько именно тачдаунов будет выполнено в матче.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя указанного турнира в соответствии с официальной турнирной таблицей.

**Победитель дивизиона/конференции:** вы должны предсказать победителя указанного дивизиона или конференции в соответствии с официальной турнирной таблицей.

**Количество побед в регулярном сезоне – команда:** вы должны предсказать, сколько побед (меньше/больше) наберет указанная команда в регулярном сезоне согласно официальной турнирной таблице.

**Попадет ли команда в плей-офф:** вы должны предсказать, пройдет ли указанная команда в стадию плей-офф турнира в соответствии с официальной турнирной таблицей.

**Топ-4, Топ-6, Топ-8, Топ-10:** вы должны предсказать, займет ли указанная команда соответствующую позицию по итогам турнира.

**Выбор X номера на драфте:** вы должны предсказать, кто будет выбран под номером X на указанном драфте.

**Позиция игрока на драфте:** вы должны предсказать, на какой позиции будет выбран указанный игрок на драфте.

**Н2Н – точный счет серии:** вы должны предсказать итоговый счет серии матчей между указанными командами. Официальными источниками для отчетности будут считаться только официальные сайты турниров.

**Н2Н – когда завершится серия:** вы должны предсказать, в каком количестве матчей завершится серия между указанными командами. Официальными источниками для отчетности будут считаться только официальные сайты турниров.

**Н2Н – победитель:** вы должны предсказать, какая из двух указанных команд пройдет в следующую стадию турнира или плей-офф.

**Команда достигнет стадии плей-офф:** вы должны предсказать, пройдет ли указанная команда в плей-офф турнира (да/нет) в соответствии с официальной турнирной таблицей.

**Награды – самый ценный игрок:** вы должны предсказать, кто получит награду самого ценного игрока (MVP) в указанном сезоне (только регулярный сезон).

**Награды – лучший атакующий новичок года:** вы должны предсказать, кто получит награду Лучшему атакующему новичку года в указанном сезоне (только регулярный сезон).

**Награды – лучший защитный новичок года:** вы должны предсказать, кто получит награду

Лучшему защитному новичку года в указанном сезоне (только регулярный сезон).

**Достигнет ли команда Супербоула:** вы должны предсказать, пройдет ли указанная команда в Супербоул (да/нет) в соответствии с официальной турнирной таблицей.

**Команда – позиция на драфте:** вы должны предсказать, какую позицию займет указанная команда на драфте.

**Супербоул – победившая конференция:** вы должны предсказать, из какой конференции будет победитель Супербоула.

**Супербоул – победивший дивизион:** вы должны предсказать, из какого дивизиона будет победитель Супербоула.

**Супербоул – команда, которая выиграет жеребьевку:** вы должны предсказать, какая команда выиграет жеребьевку в Супербоуле.

**Супербоул – самый ценный игрок:** вы должны предсказать, какой игрок станет самым ценным игроком Супербоула.

**Время первого набранного очка (в минутах):** вы должны предсказать, на какой минуте будут набраны первые очки в матче.

**Общее количество первых даунов (включая овертайм):** вы должны предсказать, сколько первых даунов будет выполнено в матче (включая овертайм).

**Сейфти (включая овертайм):** вы должны предсказать, будет ли выполнен сейфти в матче (включая овертайм).

**Тачдаун защиты или спецкоманды (включая овертайм):** вы должны предсказать, будет ли выполнен тачдаун защитой или спецкомандой в матче (включая овертайм).

**Наибольшее количество первых даунов (включая овертайм):** вы должны предсказать, какая команда выполнит наибольшее количество первых даунов в матче (включая овертайм).

**Крупная победа / небольшая победа:** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев или команда гостей с разницей в 14 и более очков (крупная победа) или с разницей от 1 до 13 очков (небольшая победа).

## Бейсбол

### Правила бейсбола

**MLB (или другие бейсбольные лиги):** ставка на Денежную линию (рынок победителя) считается определенной, если официальные лица лиги считают игру завершенной и если:

Завершено как минимум 5 иннингов

или

Завершено 4,5 иннинга, и команда хозяев (или команда, отбивающая второй) ведет в счете. Во всех остальных случаях ставки на Денежную линию аннулируются.

Для избежания недоразумений, ставки на все остальные рынки (например, тоталы, спред и т. д.) остаются в силе, если игра считается завершенной и если:

Завершено как минимум 9 иннингов

или

Завершено 8,5 иннинга, и команда хозяев (или команда, отбивающая второй) ведет в счете.

Во всех остальных случаях ставки аннулируются.

В случае применения Mercy Rule (правило досрочного завершения игры из-за большой разницы в счете), все ставки остаются в силе по результату на момент остановки игры.

**MLB (или другие бейсбольные лиги) – рынки ставок на питчеров:** все рынки ставок на питчеров (ставки на Денежную линию, спред и тоталы) аннулируются в случае изменения заявленного стартового питчера.

Ставки, сделанные на рынки ставок на питчеров, будут иметь обозначение (PI) в купоне ставок и в истории ставок.

Если индикатор (PI) отсутствует в купоне ставок, ставка сделана на Action Line, и она будет рассчитана по итоговому результату события независимо от смены питчера.

Любые новые рынки ставок на питчеров будут регулироваться вышеуказанными правилами. Action Line следует общим правилам с исключениями, относящимися к MLB (или другим бейсбольным лигам), как указано выше.

Матчи, состоящие из 7 иннингов:

Ставки на все рынки (например, тоталы, спред и т. д.) остаются в силе, если:

Завершено как минимум 7 иннингов

или

Завершено 6,5 иннинга, и команда хозяев (или команда, отбивающая второй) ведет в счете.

Исключение: ставка на Денежную линию (победитель матча) считается определенной, если:

Завершено как минимум 5 иннингов

или

Завершено 4,5 иннинга, и команда хозяев (или команда, отбивающая второй) ведет в счете.

Во всех остальных случаях ставки на Денежную линию аннулируются.

**Общее количество баз:** засчитываются только удары отбивающего, такие как синглы, даблы, триплы или хоумраны. Хоумран = 4 базы, трипл = 3 базы, дабл = 2 базы, сингл = 1 база

Не засчитываются: промахи, выход на базу после попадания мяча (HBP), украденные базы, выход на базу из-за ошибки защиты или выбора защитника.

\*Общее количество баз рассчитывается путем сложения всех попаданий игрока в базу в соответствии с правилами: сингл = 1 база, дабл = 2, трипл = 3, хоумран = только они учитываются.

Все ставки на бейсбол основаны на обычном времени, если иное не указано в названии рынка.

## Основные рынки

**Денежная линия (1/2):** вы должны предсказать команду-победителя, независимо от стартового питчера.

**Гандикап:** вы должны предсказать победителя матча с учетом гандикапа, включая дополнительные

иннинги.

**Тотал:** вы должны предсказать общее количество ран, набранных обеими командами.

**Общий тотал ран команды хозяев:** вы должны предсказать общее количество ран, набранных командой хозяев.

**Общий тотал ран команды гостей:** вы должны предсказать общее количество ран, набранных командой гостей.

**Общее количество хитов:** вы должны предсказать общее количество хитов, выполненных обеими командами.

**Общее количество хитов команды хозяев:** вы должны предсказать общее количество хитов, выполненных командой хозяев.

**Общее количество хитов команды гостей:** вы должны предсказать общее количество хитов, выполненных командой гостей.

**Победитель текущего или следующего иннинга:** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев или команда гостей текущий или следующий иннинг. Оба полуиннинга должны быть завершены, за исключением случая, когда команда, отбивающая второй, ведет в счете на момент приостановки или отмены игры.

**Тотал ран в X иннинге:** вы должны предсказать общее количество ран, набранных обеими командами в указанном иннинге. Оба полуиннинга должны быть завершены, если рынок не был определен ранее.

**Счет текущего или следующего иннинга:** вы должны предсказать счет текущего или следующего иннинга. Оба полуиннинга должны быть завершены, если ставка не была рассчитана ранее.

**Хит в 1/2 иннинге или следующем иннинге:** оба полуиннинга должны быть завершены, если хит не был выполнен до приостановки или отмены матча.

**Команда с наибольшим количеством хитов в текущем или следующем иннинге:** оба полуиннинга должны быть завершены, если ставка не была рассчитана ранее.

**Общее количество хитов в текущем или следующем иннинге / общий тотал ран в текущем или следующем иннинге:** оба полуиннинга должны быть завершены, если ставка не была рассчитана ранее.

**Лидер после XX иннингов:** оба полуиннинга должны быть завершены, если ставка не была рассчитана ранее.

**Гонка до XX (Race to XX) / командные тоталы / тотал хитов:** применяется правило 8,5 иннингов, если ставки еще не рассчитаны или игра завершается естественным путем без приостановки.

Если матч завершается вничью, а естественное окончание матча требует победителя, ставки на рынки «Гонка до XX» будут аннулированы. Пример: если матч MLB (или другой бейсбольной лиги) приостанавливается при счете 3-3 после 10 иннингов, ставки на «гонку до 4» аннулируются. Ставки на «гонку до 5, 6 или 7» также аннулируются.

**Следующая команда, набравшая очки:** если матч приостанавливается, все ставки на уже набранные раны остаются в силе. Однако ставки на следующую гонку в момент приостановки или отмены аннулируются.

**Разница в счете (Winning Margin):** ставка на разницу в счете означает предсказание количества очков, с которым одна команда обыграет другую в конце матча. Например: команда хозяев выиграет с разницей 1-3 рана. Применяется правило 8,5 иннингов. Включает дополнительные иннинги для MLB

(или других бейсбольных лиг). Для MLB (или других бейсбольных лиг): если матч завершится вничью, а в ставке не предусмотрена возможность ничейного исхода, то такие ставки будут аннулированы.

Для событий не из MLB, где возможна ничья: вариант ничьей будет доступен.

**ВАЖНО!** Пример в Winning Margin в режиме live: На платформе ставка может отображаться следующим образом: +3 (раны) – означает, что команда хозяев выиграет с разницей 3 или более ран. -3 (раны) – означает, что команда гостей выиграет с разницей 3 или более ран. > = +3 означает, что команда хозяев выиграет с разницей 3 и более ран. < = -3 означает, что команда гостей выиграет с разницей 3 и более ран.

**В каком иннинге будет набран первый ран:** вы должны предсказать, в каком иннинге будет набран первый ран.

**Победитель и тотал:** этот рынок объединяет две ставки: вы должны предсказать, кто выиграет матч, и сколько общих ран (меньше/больше) будет набрано в матче.

**Максимальное количество подряд набранных ран одной командой:** вы должны предсказать, сколько подряд ран наберет одна из команд.

**Точное количество ран в самом результативном иннинге:** вы должны предсказать точное количество ран в иннинге, где будет набрано наибольшее количество очков.

**Диапазон набранных ранов:** вы должны предсказать диапазон, в который попадет общее количество набранных ранов.

**Результат X питча:** вы должны предсказать, каким будет результат указанного питча.

**Будет ли хит на X питче:** вы должны предсказать, будет ли выполнен хит на указанном питче.

**Будет ли хоумран на X питче:** вы должны предсказать, будет ли выполнен хоумран на указанном питче.

**Базы больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли общее количество заработанных баз в матче больше или меньше установленной линии.

**Хоумраны больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли общее количество хоумранов, записанных обеими командами, установленную линию или будет меньше неё.

**Хоумраны команды хозяев больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли общее количество хоумранов, выполненных домашней командой, больше или меньше установленной линии.

**Хоумраны команды гостей больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли общее количество хоумранов, выполненных гостевой командой, больше или меньше установленной линии.

**Одиночные хиты команды хозяев больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество одиночных хитов у домашней команды заданную линию или будет меньше неё.

**Одиночные хиты команды гостей больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество одиночных хитов у гостевой команды заданную линию или будет меньше неё.

**Даблы команды хозяев больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество даблов у домашней команды установленную линию или будет меньше неё.

**Даблы команды гостей больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество даблов у гостевой команды установленную линию или будет меньше неё.

**Триплы команды хозяев больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество

триплов у домашней команды установленную линию или будет меньше неё.

**Триплы команды гостей больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество триплов у гостевой команды установленную линию или будет меньше неё.

**Базы команды хозяев больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли общее количество баз, заработанных домашней командой, установленную линию или будет меньше неё.

**Базы команды гостей больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли общее количество баз, заработанных гостевой командой, установленную линию или будет меньше неё.

**Страйкауты питчеров команды хозяев больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество страйкаутов, выполненных питчерами домашней команды, заданную линию или будет меньше.

**Страйкауты питчеров команды гостей больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество страйкаутов, выполненных питчерами гостевой команды, заданную линию или будет меньше.

**Украденные базы команды хозяев больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли количество украденных баз домашней командой больше или меньше установленной линии.

**Украденные базы команды гостей больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли количество украденных баз гостевой командой больше или меньше установленной линии.

**Результативные удары команды хозяев (ранс бэттед ин, RBI) больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество RBI у домашней команды установленную линию или будет меньше неё.

**Результативные удары команды гостей (ранс бэттед ин, RBI) больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество RBI у гостевой команды установленную линию или будет меньше неё.

**Проходы отбивающих команды хозяев больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество проходов (walks) отбивающих у домашней команды установленную линию или будет меньше.

**Проходы отбивающих команды гостей больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество проходов (walks) отбивающих у гостевой команды установленную линию или будет меньше.

**Домашняя команда сделает первый хит в игре?** Вы должны предсказать, выполнит ли домашняя команда первый удар (хит) в матче.

**Гостевая команда сделает первый хит в игре?** Вы должны предсказать, выполнит ли гостевая команда первый удар (хит) в матче.

**Домашняя команда наберёт первое очко в игре?** Вы должны предсказать, наберёт ли домашняя команда первое очко в матче.

**Гостевая команда наберёт первое очко в игре?** Вы должны предсказать, наберёт ли гостевая команда первое очко в матче.

**Домашняя команда выполнит первый ранс бэттед ин (RBI) в игре?** Вы должны предсказать, выполнит ли домашняя команда первый результативный удар (RBI) в матче.

**Гостевая команда выполнит первый ранс бэттед ин (RBI) в игре?** Вы должны предсказать, выполнит ли гостевая команда первый результативный удар (RBI) в матче.

**Домашняя команда сделает первый хоумран в игре?** Вы должны предсказать, выполнит ли

домашняя команда первый хоумран в матче.

**Гостевая команда сделает первый хоумран в игре?** Вы должны предсказать, выполнит ли гостевая команда первый хоумран в матче.

**Страйкауты питчеров — больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли общее количество страйкаутов, выполненных питчерами, больше или меньше установленной линии.

**Ранс бэттед ин (RBI) — больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли общее количество результативных ударов (RBI), зафиксированных в матче, больше или меньше установленной линии.

**Проходы отбивающих — больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли общее количество проходов (batter walks), зафиксированных в матче, больше или меньше установленной линии.

**Украденные базы — больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли общее количество украденных баз в матче больше или меньше установленной линии.

## РЫНКИ ПО ИННИНГАМ

**X иннинг — 1X2:** вы должны предсказать исход указанного иннинга.

**X иннинг — тотал:** вы должны предсказать общее количество ран, набранных обеими командами в указанном иннинге.

**X иннинг — команда, которая наберет очки:** вы должны предсказать, какая команда наберет ран в указанном иннинге.

**X иннинг — гандикап:** вы должны предсказать победителя указанного иннинга, добавляя или вычитая указанный гандикап.

**X иннинг — общее количество хитов:** вы должны предсказать общее количество хитов в указанном иннинге.

**X иннинг — общее количество хитов команды:** вы должны предсказать общее количество хитов команды хозяев или гостей в указанном иннинге.

**Иннинги 1-5 — 1X2:** вы должны предсказать исход первых 5 иннингов.

**Иннинги 1-5 — тотал:** вы должны предсказать общее количество ран, набранных обеими командами в первых 5 иннингах.

**Иннинги 1-5 — гандикап:** вы должны предсказать победителя первых 5 иннингов, добавляя или вычитая указанный гандикап.

**Иннинги 1-5 — общее количество хитов:** вы должны предсказать общее количество хитов в первых 5 иннингах.

**Иннинги 1-5 — общее количество хитов команды:** вы должны предсказать общее количество хитов команды хозяев или гостей в первых 5 иннингах.

**Команда, выигравшая большее количество иннингов:** вы должны предсказать, какая команда выигрывает большее количество иннингов в матче.

**Команда с самым результативным иннингом:** вы должны предсказать, у какой команды будет самый результативный иннинг (или будет ли ничья).

**Будут ли дополнительные иннинги:** вы должны предсказать, будет ли матч продлен на дополнительные иннинги.

**Первые X иннингов 1x2 и 1x2:** вы должны предсказать результат первых X иннингов, а также итоговый результат матча.

**Обе команды наберут больше X.5 ранов:** вы должны предсказать, наберут ли обе команды больше указанного количества ран в матче.

**Гонка до X ран:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X ран.

**Будет ли команда хозяев отбивать в 9-м иннинге:** вы должны предсказать, будет ли команда хозяев отбивать в 9-м иннинге.

**Общее количество безрезультативных иннингов:** вы должны предсказать, сколько иннингов завершатся без набранных очков (0-0).

**Самый результативный иннинг:** вы должны предсказать, какой иннинг станет самым результативным.

**В каком иннинге будет решен матч:** вы должны предсказать, в каком иннинге определится исход матча.

**Хит в следующем иннинге (да/нет):** вы должны предсказать, будет ли хит в следующем иннинге.

**Хит в X-м иннинге (да/нет):** вы должны предсказать, будет ли зафиксирован хит в X-м иннинге.

## Специальные рынки на игроков в бейсболе

Все специальные рынки на игроков в бейсболе рассчитываются на основании соответствующего официального источника. Любые возможные дополнительные иннинги включены в расчет всех доступных рынков.

Все рынки, указанные в разделе «Специальные рынки на игроков в бейсболе», подчиняются следующему правилу: если указанный игрок не входит в стартовый состав матча, ставки аннулируются.

**Н2Н рынки на игроков:** если указанный игрок не принял участия в матче, ставки аннулируются. В случае ничьей между игроками ставки аннулируются.

\*Все рынки в данном разделе подчиняются следующему правилу: если указанный игрок не включен в стартовый состав матча, ставки аннулируются.

**Страйкауты игрока:** вы должны предсказать количество страйкаутов, которые совершит указанный игрок.

**Страйкауты игрока (не менее):** вы должны предсказать, совершит ли указанный игрок не менее определенного количества страйкаутов.

**Хиты игрока (не менее):** вы должны предсказать, совершит ли указанный игрок не менее определенного количества хитов.

**Общее количество баз игрока (не менее):** вы должны предсказать, наберет ли указанный игрок не менее определенного количества баз.

**Хиты + раны + ранс бэттед ин (RBI) игрока:** вы должны предсказать общее количество хитов, ран и RBI (ранов, набранных после удара) указанного игрока.

**Хиты + раны + ранс бэттед ин (RBI) игрока (не менее):** вы должны предсказать, совершит ли указанный игрок не менее определенного количества хитов, ран и RBI.

**Хоумраны игрока (не менее):** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок не менее

определенного количества хоумранов.

**Н2Н – общее количество баз:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков наберет большее количество баз в матче.

**Н2Н – страйкауты:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков выполнит большее количество страйкаутов в матче.

**Хиты + общее количество баз игрока:** вы должны предсказать, сколько хитов и баз в сумме наберет указанный игрок.

**Общее количество баз + раны + ранс бэттед ин (RBI) игрока:** вы должны предсказать, сколько в сумме баз, ран и RBI наберет указанный игрок.

**Хиты отбивающего:** вы должны предсказать количество хитов, которые выполнит указанный отбивающий.

**Общее количество баз отбивающего:** вы должны предсказать, сколько баз наберет указанный отбивающий.

**Страйкауты питчера:** вы должны предсказать количество страйкаутов, которые выполнит указанный питчер.

**Результат X попытки выхода указанного игрока на биту:** вы должны предсказать результат X попытки выхода на биту указанного игрока.

**X игрок выбьет страйкаут в N выход на биту:** вы должны предсказать, выбьет ли указанный игрок страйкаут во время N-й попытки выхода на биту.

**Команда с наибольшим количеством баз:** вы должны предсказать, какая команда наберет большее количество баз.

**Команда с наибольшим количеством страйкаутов:** вы должны предсказать, какая команда выполнит большее количество страйкаутов.

**Раны игрока:** вы должны предсказать, сколько ран наберет указанный игрок.

**Общее количество хитов, разрешенных питчером:** вы должны предсказать, сколько хитов позволит соперникам указанный питчер во время своего пребывания на поле.

**Пропущенные заработанные очки питчером — больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли общее количество заработанных очков, которые допустит определённый питчер в ходе игры, больше или меньше установленной линии.

**Хиты, допущенные питчером — больше/меньше:** вы должны предсказать, превысит ли количество хитов, допущенных определённым питчером, установленную линию или будет меньше неё.

**Хоумраны — больше/меньше (игрок):** вы должны предсказать, будет ли общее количество хоумранов, выполненных конкретным игроком, больше или меньше установленной линии.

**Ранс бэттед ин (RBI) — больше/меньше (игрок):** вы должны предсказать, будет ли общее количество RBI (результативных ударов), выполненных конкретным игроком, больше или меньше установленной линии.

**Ауты питчера — больше/меньше:** вы должны предсказать, зафиксирует ли питчер больше или меньше установленного количества аутов до того, как его заменят.

**Проходы/удар мячом (Walks/Hit by Pitch) — больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли общее количество проходов или попаданий мячом в игрока (Hit by Pitch), совершённых

конкретным игроком за матч, больше или меньше установленной линии.

**Хиты + очки + ранс бэттед ин (RBI) — больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли сумма хитов, очков и результативных ударов (RBI), выполненных конкретным отбивающим за матч, больше или меньше установленной линии.

**Хиты/нет хитов — больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли количество хитов или отсутствие хитов у конкретного отбивающего больше или меньше установленной линии.

**Питчер Z выполнит первый страйкаут?** Вы должны предсказать, выполнит ли питчер Z первый страйкаут в матче.

**Питчер Z допустит первый заработанный ран?** Вы должны предсказать, допустит ли питчер Z первый заработанный ран (очко) в игре.

**Одиночные хиты — больше/меньше (игрок):** вы должны предсказать, будет ли количество одиночных хитов, выполненных конкретным игроком, больше или меньше установленной линии.

**Даблы — больше/меньше (игрок):** вы должны предсказать, будет ли количество даблов, выполненных конкретным игроком, больше или меньше установленной линии.

**Триплы — больше/меньше (игрок):** вы должны предсказать, будет ли количество триплов, выполненных конкретным игроком, больше или меньше установленной линии.

**Базы — больше/меньше (игрок):** вы должны предсказать, будет ли количество баз, заработанных конкретным игроком, больше или меньше установленной линии.

## Дополнительные рынки

**С какой скоростью будет выполнен следующий питч:** вы должны предсказать диапазон скорости следующего питча. Доступны 5 возможных вариантов: меньше 80 миль в час, от 80 до 89 миль в час, от 90 до 95 миль в час, от 96 до 99 миль в час, более 99 миль в час

### Результат питча

1. Нарушение со стороны кетчера аннулирует все рынки на результат питча.
2. Нарушение таймера питча со стороны питчера или отбивающего аннулирует все рынки на результат питча.
3. Скорость и тип питча определяются на основе официальной статистики лиги.

**Какой будет следующий тип питча:** вы должны предсказать, каким будет следующий бросок питчера. Доступны 7 возможных вариантов: фастбол, каттер, синкер, керфбол, слайдер, чейнджап, другой

### Результат питча

1. Нарушение со стороны кетчера аннулирует все рынки на результат питча.
2. Нарушение таймера питча со стороны питчера или отбивающего аннулирует все рынки на результат питча.
3. Скорость и тип питча определяются на основе официальной статистики лиги.

Свитеры и слервы засчитываются как слайдеры.

Любой другой бросок, который не упомянут в доступных вариантах, будет классифицирован как «другой».

**Каков будет результат выхода на биту:** вы должны предсказать результат выхода указанного отбивающего на биту. Возможные исходы: хоумран, страйкаут без свинга, сингл, трипл, флай-аут, уок (попадание на базу после четырех плохих мячей), страйкаут со свингом, дабл, граунд-аут

Результат выхода на биту

1. Выход на биту должен произойти в указанном иннинге против указанного питчера. В противном случае ставки аннулируются.
2. Если иннинг завершается до завершения выхода на биту (например, бегущий пойман на краже базы), ставки аннулируются.
3. Ставки аннулируются в случае **автоматической намеренной подачи на базу**.
4. Нарушение со стороны кетчера засчитывается как **ошибка защиты**.

**Каков будет следующий питч:** вы должны предсказать результат следующего питча. Доступны 4 возможных варианта: страйк, болл (неудачная подача, не вошедшая в зону страйка), попадание в игру и хит, попадание в игру и аут.

Результат питча

1. Нарушение со стороны кетчера аннулирует все рынки на результат питча.
2. Нарушение таймера питча со стороны питчера или отбивающего аннулирует все рынки на результат питча.
3. Скорость и тип питча определяются на основе официальной статистики лиги.

**Бэттер X — подача Z — доберётся ли до базы:** вы должны предсказать, доберётся ли бэттер X до базы во время указанной подачи или в течение заданного количества выходов на биту.

**Каков будет результат выхода на битую? (4 варианта)**

**Бэттер X — Подача Z:** Вы должны выбрать один из следующих вариантов:

Хит (удар)

Бэттер отбивает мяч и успешно добирается как минимум до первой базы без ошибки со стороны защиты.

Проход (Walk)

Питчер подаёт четыре мяча вне страйк-зоны, на которые бэттер не делает замах, — и бэттер бесплатно проходит на первую базу.

Страйк:

Подача, которая засчитывается против бэттера (например, замах мимо, попадание в страйк-зону без замаха и др.).

Аут в игре (Inplay Out)

Бэттер отбивает мяч в игровое поле, но его выбивают или касаются до того, как он достигает базы.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя указанного турнира в соответствии с официальной турнирной таблицей.

**Победитель дивизиона/конференции:** вы должны предсказать победителя указанного дивизиона или

конференции в соответствии с официальной турнирной таблицей.

Очки в регулярном сезоне – команда: вы должны предсказать, сколько очков (меньше/больше) наберет указанная команда в соответствии с официальной турнирной таблицей.

Н2Н – точный счет серии: вы должны предсказать итоговый счет серии матчей между указанными командами. Официальными источниками для отчетности будут считаться только официальные сайты турниров.

Н2Н – когда завершится серия: вы должны предсказать, в каком количестве матчей завершится серия между указанными командами. Официальными источниками для отчетности будут считаться только официальные сайты турниров.

Н2Н – победитель: вы должны предсказать, какая из двух указанных команд пройдет в следующую стадию турнира или плей-офф.

Попадет ли команда в плей-офф: вы должны предсказать, пройдет ли указанная команда в стадию плей-офф турнира в соответствии с официальной турнирной таблицей.

Топ-4, Топ-6, Топ-8, Топ-10: вы должны предсказать, займет ли указанная команда соответствующую позицию по итогам турнира.

## Регби / Регбийная лига

Если не указано иное, все ставки на матчи регби/регбийной лиги рассчитываются исходя из 80 минут игрового времени, включая любое добавленное судьей время. Если матч приостанавливается до завершения основного времени, все ставки в этом матче аннулируются, за исключением тех рынков, которые уже были рассчитаны.

### Основные рынки

**1X2:** вы должны предсказать исход матча. Возможны три исхода: 1 (победа команды хозяев), X (ничья), 2 (победа команды гостей).

**Двойной шанс:** вы должны предсказать исход матча. Возможны три варианта: 1X (по окончании матча команда хозяев победит или сыграет вничью), X2 (по окончании матча команда гостей победит или сыграет вничью), 12 (по окончании матча победит либо команда хозяев, либо команда гостей).

**Возврат ставки при ничьей (Draw no Bet):** для расчета ставки должна быть определена команда-победитель. Если матч заканчивается вничью, сумма ставки возвращается.

**Гандикап:** ставка, в которой победитель определяется с учетом заданного разрыва в счете. Итоговый счет корректируется с учетом гандикапа, после чего определяется победитель: команда хозяев, ничья или команда гостей.

**Гандикап (трехисходный):** вы должны предсказать итоговый результат матча с учетом указанного гандикапа. Например, (0:1) означает, что команда гостей начинает матч с преимуществом в одно очко, а (1:0) означает, что команда хозяев начинает матч с преимуществом в одно очко.

**Тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в матче, больше или меньше указанного значения.

**Индивидуальный тотал команды:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных командой хозяев или гостей, больше или меньше указанного значения.

**Разница в счете:** вы должны предсказать разницу в счете в матче для команды хозяев или гостей либо определить, закончится ли матч вничью.

**Первый тайм/матч:** вы должны предсказать исход первого тайма вместе с итогом всего матча. Возможные исходы: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

**Самый результативный тайм:** вы должны предсказать, в каком из двух таймов будет набрано больше очков.

**Чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли сумма набранных очков четным или нечетным числом. Если матч завершится со счетом 0:0, ставки рассчитываются как «чет».

**Диапазон очков:** вы должны предсказать, в каком диапазоне окажется общее количество набранных очков в матче.

**Выход в следующий раунд:** вы должны предсказать, выйдет ли указанная команда в следующую стадию турнира.

**Какая команда выиграет финал:** вы должны предсказать, какая команда победит в финале указанного турнира.

**Какая команда займет третье место:** вы должны предсказать, какая команда займет третье место в указанном турнире.

**Какая команда выиграет оставшуюся часть матча:** ставка на команду, которая наберет больше очков с момента размещения ставки. После момента ставки счет считается 0:0, независимо от текущего результата.

**Овертайм – 1X2:** вы должны предсказать, какая команда победит в овертайме.

**Первое результативное действие (Prelive):** вы должны предсказать, каким образом будут набраны первые очки в матче.

Возможны шесть исходов:

- Команда хозяев – попытка (try)
- Команда хозяев – штрафной (penalty)
- Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)
- Команда гостей – попытка (try)
- Команда гостей – штрафной (penalty)
- Команда гостей – дроп-гол (drop goal)

**Гонка до X очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X очков в матче.

**Следующее результативное действие (Live):** вы должны предсказать, каким образом будут набраны X очков в матче. Возможны шесть исходов:

- Команда хозяев – попытка (try)
- Команда хозяев – штрафной (penalty)
- Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)
- Команда гостей – попытка (try)
- Команда гостей – штрафной (penalty)
- Команда гостей – дроп-гол (drop goal)

**Тип первого набранного очка:** вы должны предсказать, каким способом будут набраны первые очки в матче.

- Возможны три исхода:
- с попытки (try)
  - со штрафного (penalty)
  - с дроп-гола (drop goal)

**Тип последнего набранного очка:** вы должны предсказать, каким способом будут набраны последние очки в матче.

Возможны четыре исхода:  
с попытки (try)  
со штрафного (penalty)  
с дроп-гола (drop goal)  
с реализации (conversion)

**Последнее набранное очко:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны последние очки в матче.

Возможны десять исходов:  
Команда хозяев – попытка (try)  
Команда хозяев – штрафной (penalty)  
Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)  
Команда хозяев – реализация (conversion)  
Команда хозяев – промах по реализации (conversion missed)  
Команда гостей – попытка (try)  
Команда гостей – штрафной (penalty)  
Команда гостей – дроп-гол (drop goal)  
Команда гостей – реализация (conversion)  
Команда гостей – промах по реализации (conversion missed)

**Команда, которая наберет первые очки:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет очки в матче.

**Команда, которая наберет последние очки:** вы должны предсказать, какая команда наберет последние очки в матче.

**Первый тайм/матч с возможной ничьей:** вы должны предсказать исход первого тайма и второго тайма.

**Обе половины – первое набранное очко:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны первые очки в первом и втором тайме.

Возможны шесть исходов:  
Команда хозяев – попытка (try)  
Команда хозяев – штрафной (penalty)  
Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)  
Команда гостей – попытка (try)  
Команда гостей – штрафной (penalty)  
Команда гостей – дроп-гол (drop goal)

**Любая половина – первое набранное очко:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны первые очки либо в первом, либо во втором тайме.

Возможны шесть исходов:  
Команда хозяев – попытка (try)  
Команда хозяев – штрафной (penalty)  
Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)  
Команда гостей – попытка (try)  
Команда гостей – штрафной (penalty)  
Команда гостей – дроп-гол (drop goal)

**Обе половины – тип первого набранного очка:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны первые очки в первом и втором тайме.

Возможны три исхода:  
с попытки (try)  
со штрафного (penalty)  
с дроп-гола (drop goal)

**Любая половина – тип первого набранного очка:** вы должны предсказать, каким образом будут

набраны первые очки либо в первом, либо во втором тайме.

Возможны три исхода:  
с попытки (try)  
со штрафного (penalty)  
с дроп-гола (drop goal)

**Обе половины – гандикап:** ставка, в которой победитель первого и второго тайма определяется с учетом заданного разрыва в счете. Итоговый счет корректируется с учетом гандикапа, после чего определяется победитель: команда хозяев, ничья или команда гостей.

**Любая половина – гандикап:** ставка, в которой победитель первого или второго тайма определяется с учетом заданного разрыва в счете. Итоговый счет корректируется с учетом гандикапа, после чего определяется победитель: команда хозяев, ничья или команда гостей.

**Обе половины – тип последнего набранного очка:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны последние очки в первом и втором тайме.

Возможны четыре исхода:  
с попытки (try)  
со штрафного (penalty)  
с дроп-гола (drop goal)  
с реализации (conversion)

**Любая половина – тип последнего набранного очка:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны последние очки либо в первом, либо во втором тайме.

Возможны четыре исхода:  
с попытки (try)  
со штрафного (penalty)  
с дроп-гола (drop goal)  
с реализации (conversion)

**Обе половины – последнее набранное очко:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны последние очки в первом и втором тайме.

Возможны десять исходов:  
Команда хозяев – попытка (try)  
Команда хозяев – штрафной (penalty)  
Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)  
Команда хозяев – реализация (conversion)  
Команда хозяев – промах по реализации (conversion missed)  
Команда гостей – попытка (try)  
Команда гостей – штрафной (penalty)  
Команда гостей – дроп-гол (drop goal)  
Команда гостей – реализация (conversion)  
Команда гостей – промах по реализации (conversion missed)

**Любая половина – последнее набранное очко:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны последние очки либо в первом, либо во втором тайме.

Возможны десять исходов:  
Команда хозяев – попытка (try)  
Команда хозяев – штрафной (penalty)  
Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)  
Команда хозяев – реализация (conversion)  
Команда хозяев – промах по реализации (conversion missed)  
Команда гостей – попытка (try)  
Команда гостей – штрафной (penalty)  
Команда гостей – дроп-гол (drop goal)  
Команда гостей – реализация (conversion)

Команда гостей – промах по реализации (conversion missed)

**Обе половины – результат матча:** вы должны предсказать исход первого тайма и второго тайма.

**Любая половина – результат матча:** вы должны предсказать исход либо первого, либо второго тайма.

**Обе половины – гонка до X очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X очков в первом и втором тайме матча.

**Любая половина – гонка до X очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X очков либо в первом, либо во втором тайме матча.

**Обе половины – команда, которая наберет первые очки:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет очки в первом и втором тайме.

**Любая половина – команда, которая наберет первые очки:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет очки либо в первом, либо во втором тайме.

**Обе половины – команда, которая наберет последние очки:** вы должны предсказать, какая команда наберет последние очки в первом и втором тайме.

**Любая половина – команда, которая наберет последние очки:** вы должны предсказать, какая команда наберет последние очки либо в первом, либо во втором тайме.

**Общее количество дроп-голов – команда хозяев/команда гостей:** вы должны предсказать, сколько дроп-голов будет забито командой хозяев или командой гостей в течение матча.

**Обе половины – общий тотал команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных командой хозяев или командой гостей в первом и втором тайме, больше или меньше указанного значения.

**Любая половина – общий тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в первом или втором тайме, больше или меньше указанного значения.

**Любая половина – общий тотал команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных командой хозяев или командой гостей в первом или втором тайме, больше или меньше указанного значения.

**Обе половины – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами в первом и втором тайме, четным или нечетным числом. Если счет матча составляет 0:0, ставки рассчитываются как чет.

**Обе половины – общий тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в первом и втором тайме, больше или меньше указанного значения.

**Любая половина – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами в первом или втором тайме, четным или нечетным числом. Если счет матча составляет 0:0, ставки рассчитываются как чет.

**Обе половины – команда хозяев/гости – общее количество дроп-голов:** вы должны предсказать, сколько дроп-голов будет забито командой хозяев или командой гостей в первом и втором тайме.

**Любая половина – команда хозяев/гости – общее количество дроп-голов:** вы должны предсказать, сколько дроп-голов будет забито командой хозяев или командой гостей в первом или втором тайме.

**Обе половины – команда хозяев/гости – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных командой хозяев или командой гостей в первом и втором тайме, четным

или нечетным числом. Если счет матча составляет 0:0, ставки рассчитываются как чет.

**Любая половина – команда хозяев/гости – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных командой хозяев или командой гостей в первом или втором тайме, четным или нечетным числом. Если счет матча составляет 0:0, ставки рассчитываются как чет.

**Обе половины – победа:** вы должны предсказать, победит ли команда хозяев или команда гостей в обоих таймах.

**Первый тайм – игрок, который сделает попытку в любое время:** вы должны предсказать, какой игрок сделает попытку в течение первого тайма.

**Второй тайм – игрок, который сделает попытку в любое время:** вы должны предсказать, какой игрок сделает попытку в течение второго тайма.

**Обе половины – игрок, который сделает попытку в любое время:** вы должны предсказать, какой игрок сделает попытку в обоих таймах.

**Квалификация:** вы должны предсказать, какая команда выйдет в следующий раунд, стадию турнира или выиграет определённый этап соревнования.

**Какая команда выиграет финал:** вы должны предсказать, какая команда победит в финальном матче турнира.

**Какая команда займет 3-е место:** вы должны предсказать, какая из двух команд займёт третье место по итогам турнира.

**Кто выиграет оставшуюся часть матча:** вы должны предсказать, какая команда окажется сильнее после определённого события, произошедшего в матче (например, после перерыва, гола и т.п.).

**Точная разница в счёте (Winning margin):** вы должны предсказать, с каким точным отрывом в очках одна команда победит другую.

**Диапазон разницы очков (Point range):** вы должны предсказать, в каком диапазоне будет разница очков между командами в конце матча.

**Овертайм — 1х2:** вы должны предсказать исход матча после окончания основного времени, включая возможный овертайм (если счёт равный).

**Гандикап 2 варианта:** вы должны предсказать, какая команда победит с учётом прибавленного или вычтенного гандикапа. Ничья не учитывается — только два возможных исхода (победа одной или другой команды).

**Команда хозяев — всего очков:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранное домашней командой за матч, больше или меньше указанного значения.

**Команда гостей — всего очков:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранное гостевой командой за матч, больше или меньше указанного значения.

**Команда хозяев — разница победы:** вы должны предсказать, на сколько очков команда хозяев обыграет команду гостей к концу матча.

**Команда гостей — разница победы:** вы должны предсказать, на сколько очков команда гостей обыграет команду хозяев к концу матча.

**Общий счёт обеих команд:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранное обеими командами, больше или меньше указанного значения.

**Самая результативная половина:** вы должны предсказать, в каком тайме (первом или втором)

будет набрано наибольшее количество очков.

**Команда забьёт в обоих таймах:** вы должны предсказать, забьёт ли определённая команда хотя бы одно очко (гол и т.п.) в каждом из двух таймов.

**Команда победит в одном из таймов:** вы должны предсказать, выиграет ли определённая команда хотя бы один из таймов — первый или второй.

## Рынки первого тайма

**Первый тайм – 1X2:** вы должны предсказать исход первого тайма. Возможны три исхода: 1 (победа команды хозяев), X (ничья), 2 (победа команды гостей).

**Первый тайм – двойной шанс:** вы должны предсказать исход первого тайма. Возможны три варианта: 1X (по окончании тайма команда хозяев победит или сыграет вничью), X2 (по окончании тайма команда гостей победит или сыграет вничью), 12 (по окончании тайма победит либо команда хозяев, либо команда гостей).

**Первый тайм – возврат ставки при ничьей (Draw no Bet):** для расчета ставки должна быть определена команда-победитель. Если первый тайм заканчивается вничью, сумма ставки возвращается.

**Первый тайм – гандикап:** ставка, в которой победитель первого тайма определяется с учетом заданного разрыва в счете. Итоговый счет корректируется с учетом гандикапа, после чего определяется победитель: команда хозяев, ничья или команда гостей.

**Первый тайм – гандикап (трехисходный):** вы должны предсказать итог первого тайма с учетом указанного гандикапа. Например, (0:1) означает, что команда гостей начинает тайм с преимуществом в одно очко, а (1:0) означает, что команда хозяев начинает тайм с преимуществом в одно очко.

**Первый тайм – тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в первом тайме, больше или меньше указанного значения.

**Первый тайм – индивидуальный тотал команды:** вы должны предсказать, будет ли количество очков, набранных командой хозяев или командой гостей в первом тайме, больше или меньше указанного значения.

**Первый тайм – общее количество попыток:** вы должны предсказать, будет ли количество попыток, сделанных в первом тайме, больше или меньше указанного значения.

**Первый тайм – общее количество попыток команды:** вы должны предсказать, будет ли количество попыток, сделанных командой хозяев или командой гостей в первом тайме, больше или меньше указанного значения.

**Первый тайм – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли сумма набранных очков в первом тайме четным или нечетным числом. Если результат тайма 0:0, ставки рассчитываются как чет.

**Первый тайм – какая команда выиграет оставшуюся часть тайма:** ставка на команду, которая наберет больше очков с момента размещения ставки. После момента ставки счет считается 0:0, независимо от текущего результата.

**Первый тайм – разница в счете:** вы должны предсказать разницу в счете в первом тайме матча для команды хозяев или гостей либо определить, закончится ли тайм вничью.

**Первый тайм – диапазон очков:** вы должны предсказать, в каком диапазоне окажется общее количество набранных очков в первом тайме.

**Первый тайм – гонка до X очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X очков

в первом тайме.

**Первый тайм – попытки – 1Х2:** вы должны предсказать исход первого тайма по числу выполненных попыток. Возможны три исхода: 1 (победа команды хозяев), X (ничья), 2 (победа команды гостей).

**Первый тайм – попытки – двойной шанс:** вы должны предсказать исход первого тайма по числу выполненных попыток. Возможны три варианта: 1X (по окончании тайма команда хозяев победит или сыграет вничью), X2 (по окончании тайма команда гостей победит или сыграет вничью), 12 (по окончании тайма победит либо команда хозяев, либо команда гостей).

**Первый тайм – попытки – возврат ставки при ничьей (Draw no Bet):** для расчета ставки должна быть определена команда-победитель по числу выполненных попыток. Если первый тайм заканчивается вничью, сумма ставки возвращается.

**Первый тайм – попытки – гандикап:** ставка, в которой победитель первого тайма по числу выполненных попыток определяется с учетом заданного разрыва. Итоговый результат корректируется с учетом гандикапа, после чего определяется победитель: команда хозяев, ничья или команда гостей.

**Первый тайм – попытки – гандикап (трехисходный):** ставка, в которой победитель первого тайма по числу выполненных попыток определяется с учетом заданного разрыва. Итоговый результат корректируется с учетом гандикапа, после чего определяется победитель: команда хозяев, ничья или команда гостей.

**Первый тайм – попытки – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество выполненных попыток в первом тайме четным или нечетным числом. Если результат тайма 0:0, ставки рассчитываются как чет.

**Первый тайм – первый набранный очко:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны первые очки в первом тайме. Возможны шесть исходов:

Команда хозяев – попытка (try)  
Команда хозяев – штрафной (penalty)  
Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)  
Команда гостей – попытка (try)  
Команда гостей – штрафной (penalty)  
Команда гостей – дроп-гол (drop goal)

**Первый тайм – тип первого набранного очка:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны первые очки в первом тайме. Возможны три исхода:  
с попытки (try)  
со штрафного (penalty)  
с дроп-гола (drop goal)

**Первый тайм – тип последнего набранного очка:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны последние очки в первом тайме. Возможны четыре исхода:  
с попытки (try)  
со штрафного (penalty)  
с дроп-гола (drop goal)  
с реализации (conversion)

**Первый тайм – последнее набранное очко:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны последние очки в первом тайме. Возможны десять исходов:

Команда хозяев – попытка (try)  
Команда хозяев – штрафной (penalty)  
Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)  
Команда хозяев – реализация (conversion)  
Команда хозяев – промах по реализации (conversion missed)  
Команда гостей – попытка (try)  
Команда гостей – штрафной (penalty)  
Команда гостей – дроп-гол (drop goal)  
Команда гостей – реализация (conversion)

Команда гостей – промах по реализации (conversion missed)

**Первый тайм – гонка до X попыток:** вы должны предсказать, какая команда первой выполнит X попыток в первом тайме матча.

**Первый тайм – команда, которая наберет первые очки:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет очки в первом тайме.

**Первый тайм – команда, которая выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какая команда первой выполнит попытку в первом тайме.

**Первый тайм – команда, которая наберет последние очки:** вы должны предсказать, какая команда наберет последние очки в первом тайме.

**Первый тайм – команда, которая выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какая команда выполнит последнюю попытку в первом тайме.

**Первый тайм – команда хозяев/гостей – чет/нечет по попыткам:** вы должны предсказать, будет ли общее количество выполненных попыток командой хозяев или командой гостей в первом тайме четным или нечетным числом. Если результат тайма «0:0», ставки рассчитываются как «чет».

**Первый тайм – команда с наибольшим количеством попыток:** вы должны предсказать, какая команда выполнит больше попыток в первом тайме.

**Первый тайм – игрок, который выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит первую попытку в первом тайме.

**Первый тайм – игрок команды хозяев/гостей, который выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какой игрок из команды хозяев или команды гостей выполнит первую попытку в первом тайме.

**Первый тайм – игрок, который выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит последнюю попытку в первом тайме.

**Первый тайм – игрок команды хозяев/гостей, который выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какой игрок из команды хозяев или команды гостей выполнит последнюю попытку в первом тайме.

**Первый тайм – команда хозяев/гостей – общее количество дроп-голов:** вы должны предсказать, сколько дроп-голов будет забито командой хозяев или командой гостей в первом тайме.

**Первый тайм – разница в счёте:** вы должны предсказать, с какой разницей в очках одна из команд будет вести к концу первого тайма.

**Первый тайм – диапазон очков:** вы должны предсказать, сколько всего очков будет набрано в первом тайме матча.

**Разница победы (x):** вы должны предсказать, что команда-победитель выиграет матч ровно с разницей в x очков.

**Первый тайм – гандикап:** вы должны предсказать, какая команда выиграет 1-й тайм с учётом указанного гандикапа (добавленного или вычтенного количества очков).

**Первый тайм – команда хозяев – разница победы:** вы должны предсказать, на сколько очков команда хозяев будет опережать команду гостей к концу первого тайма.

**Первый тайм – команда гостей – разница победы:** вы должны предсказать, на сколько очков команда гостей будет опережать команду хозяев к концу первого тайма.

**Первый тайм – общее количество очков обеих команд:** вы должны предсказать, будет ли

общее количество очков, набранных командой хозяев и командой гостей в первом тайме, больше или меньше указанного значения.

**Первый тайм — больше всех попыток:** вы должны предсказать, какая команда — хозяев или гостей — выполнит больше всего попыток в первом тайме матча.

**Первый тайм — общее количество попыток:** вы должны предсказать, будет ли общее количество попыток, выполненных в первом тайме, больше или меньше установленного значения.

**Первый тайм — команда гостей — всего попыток:** вы должны предсказать, будет ли общее количество попыток, выполненных командой гостей в первом тайме, больше или меньше заданной линии.

**Первый тайм — команда хозяев — всего попыток:** вы должны предсказать, будет ли общее количество попыток, выполненных командой хозяев в первом тайме, больше или меньше заданной линии.

**Первый тайм — чёт/нечёт по попыткам:** вы должны предсказать, будет ли общее количество попыток в первом тайме чётным или нечётным числом.

**Первый тайм — команда гостей — чёт/нечёт по попыткам:** вы должны предсказать, будет ли количество попыток, выполненных командой гостей в первом тайме, чётным или нечётным числом.

**Первый тайм — команда хозяев — чёт/нечёт по попыткам:** вы должны предсказать, будет ли количество попыток, выполненных командой хозяев в первом тайме, чётным или нечётным числом.

## Рынки второго тайма

**Второй тайм — первое набранное очко:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны первые очки во втором тайме.

Возможны шесть исходов:

Команда хозяев – попытка (try)

Команда хозяев – штрафной (penalty)

Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)

Команда гостей – попытка (try)

Команда гостей – штрафной (penalty)

Команда гостей – дроп-гол (drop goal)

**Второй тайм — тип первого набранного очка:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны первые очки во втором тайме.

Возможны три исхода:

с попытки (try)

со штрафного (penalty)

с дроп-гола (drop goal)

**Второй тайм — гандикап:** ставка, в которой победитель второго тайма определяется с учетом заданного разрыва в счете. Итоговый счет корректируется с учетом гандикапа, после чего определяется победитель: команда хозяев, ничья или команда гостей.

**Второй тайм — тип последнего набранного очка:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны последние очки во втором тайме.

Возможны четыре исхода:

с попытки (try)

со штрафного (penalty)

с дроп-гола (drop goal)

с реализации (conversion)

**Второй тайм – последнее набранное очко:** вы должны предсказать, каким образом будут набраны последние очки во втором тайме.

Возможны десять исходов:

Команда хозяев – попытка (try)  
Команда хозяев – штрафной (penalty)  
Команда хозяев – дроп-гол (drop goal)  
Команда хозяев – реализация (conversion)  
Команда хозяев – промах по реализации (conversion missed)  
Команда гостей – попытка (try)  
Команда гостей – штрафной (penalty)  
Команда гостей – дроп-гол (drop goal)  
Команда гостей – реализация (conversion)  
Команда гостей – промах по реализации (conversion missed)

**Второй тайм – гонка до X очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X очков во втором тайме матча.

**Второй тайм – гонка до X попыток:** вы должны предсказать, какая команда первой выполнит X попыток во втором тайме матча.

**Второй тайм – команда, которая наберет первые очки:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет очки во втором тайме.

**Второй тайм – команда, которая выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какая команда первой выполнит попытку во втором тайме.

**Второй тайм – команда, которая наберет последние очки:** вы должны предсказать, какая команда наберет последние очки во втором тайме.

**Второй тайм – команда, которая выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какая команда выполнит последнюю попытку во втором тайме.

**Второй тайм – общее количество попыток:** вы должны предсказать, будет ли общее количество выполненных попыток во втором тайме больше или меньше указанного значения.

**Второй тайм – команда с наибольшим количеством попыток:** вы должны предсказать, какая команда выполнит больше попыток во втором тайме.

**Второй тайм – игрок, который выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит первую попытку во втором тайме.

**Второй тайм – игрок, который выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит последнюю попытку во втором тайме.

**Второй тайм – команда хозяев/гостей – общее количество дроп-голов:** вы должны предсказать, сколько дроп-голов будет забито командой хозяев или командой гостей во втором тайме.

**Второй тайм – общее количество попыток команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, будет ли количество выполненных попыток командой хозяев или командой гостей во втором тайме больше или меньше указанного значения.

**Второй тайм – попытки – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество выполненных попыток во втором тайме четным или нечетным числом. Если результат тайма «0:0», ставки рассчитываются как «чет».

**Второй тайм – команда хозяев/гостей – чет/нечет по попыткам:** вы должны предсказать, будет ли количество выполненных попыток командой хозяев или командой гостей во втором тайме четным или нечетным числом. Если результат тайма «0:0», ставки рассчитываются как «чет».

**Второй тайм – игрок команды хозяев/гостей, который выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какой игрок из команды хозяев или команды гостей выполнит первую попытку во втором тайме.

**Второй тайм – игрок команды хозяев/гостей, который выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какой игрок из команды хозяев или команды гостей выполнит последнюю попытку во втором тайме.

**Второй тайм – гандикап:** вы должны предсказать, какая команда победит во втором тайме с учётом прибавленного или вычтенного гандикапа.

**Второй тайм – 1X2:** вы должны предсказать, какая команда — хозяев или гостей — выиграет второй тайм.

**Второй тайм – команда хозяев – разница победы:** вы должны предсказать, на сколько очков команда хозяев будет опережать команду гостей к концу второго тайма матча.

**Второй тайм – команда гостей – разница победы:** вы должны предсказать, на сколько очков команда гостей будет опережать команду хозяев к концу второго тайма матча.

**Второй тайм – общий тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных во втором тайме, больше или меньше указанного значения.

## Комбинированные рынки

**1X2 и тотал:** этот рынок ставок объединяет два основных рынка, где вы должны предсказать, кто выиграет матч (или будет ли ничья), а также общее количество очков (больше/меньше), набранных в матче.

**Первый гол / итог матча:** вы должны предсказать, какая команда забьёт первой и кто станет победителем матча по итогам основного времени.

**Первый гол / перерыв / итог матча:** вы должны предсказать сразу три исхода:

1. Какая команда забьёт первой.
2. Каков будет результат к перерыву — какая команда будет лидировать или будет ли ничья.
3. Каков будет итоговый результат матча — какая команда победит по итогам основного времени.

## Рынки попыток

**Попытки – 1X2:** вы должны предсказать исход матча по количеству выполненных попыток. Возможны три исхода: 1 (победа команды хозяев), X (ничья), 2 (победа команды гостей).

**Попытки – двойной шанс:** вы должны предсказать исход матча по количеству выполненных попыток. Возможны три исхода: 1X (в конце матча команда хозяев победит или сыграет вничью), X2 (в конце матча команда гостей победит или сыграет вничью), 12 (в конце матча победит либо команда хозяев, либо команда гостей).

**Попытки – ничья нет ставки:** данный рынок ставок подразумевает, что для расчета ставки как выигрышной должна быть победившая команда по количеству выполненных попыток. Если матч заканчивается вничью по количеству выполненных попыток, сумма ставки возвращается.

**Попытки – гандикап:** ставка, в которой победитель матча по количеству выполненных попыток определяется с учетом заданного разрыва. Итоговое количество попыток корректируется с учетом

гандикапа, после чего определяется победитель: команда хозяев, ничья или команда гостей.

**Попытки – гандикап (3 исхода):** ставка, в которой победитель матча по количеству выполненных попыток определяется с учетом заданного разрыва. Итоговое количество попыток корректируется с учетом гандикапа, после чего определяется победитель: команда хозяев, ничья или команда гостей.

**Попытки – общее количество попыток:** вы должны предсказать, будет ли общее количество выполненных попыток в матче больше или меньше указанного значения.

**Попытки – общее количество попыток команды:** вы должны предсказать, будет ли количество выполненных попыток командой хозяев или командой гостей больше или меньше указанного значения.

**Попытки – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество выполненных попыток в матче четным или нечетным числом. Если результат матча «0:0», ставки рассчитываются как «чет».

**Команда, которая выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какая команда первой выполнит попытку в матче.

**Команда, которая выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какая команда выполнит последнюю попытку в матче.

**Наибольшее количество попыток (включая дополнительное время):** вы должны предсказать, какая команда выполнит наибольшее количество попыток в матче.

**Игрок, который выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит первую попытку в матче.

**Игрок, который выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит последнюю попытку в матче.

**Игрок, который выполнит попытку в любое время:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит попытку в матче.

**Оба тайма – команда, которая выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какая команда выполнит первую попытку в первом и втором тайме.

**Любой тайм – команда, которая выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какая команда выполнит первую попытку в одном из таймов.

**Оба тайма – команда, которая выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какая команда выполнит последнюю попытку в первом и втором тайме.

**Любой тайм – команда, которая выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какая команда выполнит последнюю попытку в одном из таймов.

**Оба тайма – общее количество попыток команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество выполненных попыток командой хозяев или командой гостей в первом и втором тайме больше или меньше указанного значения.

**Любой тайм – общее количество попыток команды хозяев/гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество выполненных попыток командой хозяев или командой гостей в одном из таймов больше или меньше указанного значения.

**Команда хозяев/гостей – попытки – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество выполненных попыток командой хозяев или командой гостей четным или нечетным числом. Если результат матча «0:0», ставки рассчитываются как «чет».

**Оба тайма – команда с наибольшим количеством попыток:** вы должны предсказать, какая

команда выполнит больше попыток в первом и втором тайме.

**Любой тайм – команда с наибольшим количеством попыток:** вы должны предсказать, какая команда выполнит больше попыток в одном из таймов.

**Оба тайма – гонка до X попыток:** вы должны предсказать, какая команда первой выполнит X попыток в первом и втором тайме.

**Любой тайм – гонка до X попыток:** вы должны предсказать, какая команда первой выполнит X попыток в одном из таймов.

**Команда хозяев/гостей – игрок, который выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какой игрок из команды хозяев или команды гостей выполнит первую попытку в матче.

**Оба тайма – игрок, который выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит первую попытку в первом и втором тайме.

**Команда хозяев/гостей – игрок, который выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какой игрок из команды хозяев или команды гостей выполнит последнюю попытку в матче.

**Оба тайма – игрок, который выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит последнюю попытку в первом и втором тайме.

**Первая попытка / итог матча:** вы должны предсказать:

Какая команда выполнит первую попытку в матче.

Кто выиграет матч по итогам основного времени. Для выигрыша ставки оба исхода должны быть угаданы правильно.

**Первая попытка / результат первого тайма:** вы должны предсказать:

Какая команда выполнит первую попытку.

Какая команда будет вести в счёте к перерыву.

Оба исхода должны быть предсказаны верно для выигрыша.

**Команда, которая выполнит первую попытку:** вы должны предсказать, какая команда — хозяев или гостей — выполнит первую попытку в матче, независимо от исхода матча.

**Команда, которая выполнит последнюю попытку:** вы должны предсказать, какая команда выполнит последнюю попытку в матче.

**Первая попытка с реализацией:** вы должны предсказать, будет ли первая попытка матча успешно реализована в гол (успешный удар ногой после попытки).

**Больше всех попыток:** вы должны предсказать, какая команда — хозяев или гостей — совершит больше всего попыток за матч.

**Команда гостей — всего попыток:** вы должны предсказать, будет ли общее количество попыток, совершённых командой гостей, больше или меньше указанного значения.

**Команда хозяев — всего попыток:** вы должны предсказать, будет ли общее количество попыток, совершённых командой хозяев, больше или меньше указанного значения.

**Общее количество попыток — чёт/нечёт:** вы должны предсказать, будет ли общее количество

попыток в матче **чётным или нечётным** числом.

**Команда гостей — чёт/нечёт попыток:** вы должны предсказать, будет ли количество попыток, выполненных командой гостей, чётным или нечётным числом.

**Команда хозяев — чёт/нечёт попыток:** вы должны предсказать, будет ли количество попыток, выполненных командой хозяев, чётным или нечётным числом.

**Общее количество попыток:** вы должны предсказать, будет ли общее количество попыток (tries), выполненных в матче, больше или меньше установленного значения.

**Команда гостей — автор последней попытки:** вы должны предсказать, какой игрок из команды гостей выполнит последнюю попытку в матче.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя указанного турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

**Победы в регулярном сезоне – команда:** вы должны предсказать, сколько побед (больше/меньше) наберет указанная команда в регулярном сезоне в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

**Больше всего поражений в регулярном сезоне – команда:** вы должны предсказать, сколько поражений (больше/меньше) наберет указанная команда в регулярном сезоне в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

**Н2Н – победитель:** вы должны предсказать, какая из двух указанных команд пройдет в соответствующую стадию квалификации или плей-офф.

**Выход в Гранд-финал:** вы должны предсказать, попадет ли выбранная команда в Гранд-финал (Да) или нет (Нет) в рамках турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

**Выход в плей-офф:** вы должны предсказать, попадет ли выбранная команда в плей-офф (Да) или нет (Нет) в рамках турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

**Топ-4, Топ-6, Топ-8:** вы должны предсказать, завершит ли выбранная команда сезон в соответствующей топ-позиции по итогам соревнования.

## Автоспорт

Результат ставки на событие в Формула 1/Наскар/Индикар/Ралли основывается на первых опубликованных официальных результатах. Решения, принятые официальной федерацией (включая, но не ограничиваясь Международной автомобильной федерацией (МАФ)), влияющие или изменяющие итоговый результат гонки, не принимаются во внимание.

Каждая гонка начинается с прогревочного круга. Если выбранный пользователем гонщик не находится на стартовой решетке во время прогревочного круга или не готов начать гонку с пит-лейна, ставка будет признана недействительной, а сумма ставки возвращена. Если гонка приостанавливается и не объявляется официального результата, все ставки на эту гонку будут признаны недействительными.

## Рынки ставок на автоспорт

**Победитель (гонка):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик станет победителем гонки.

**Победивший конструктор (гонка):** вы должны предсказать, к какой команде относится победивший гонщик.

**Разница в победе (гонка):** вы должны предсказать, с каким отрывом команда/гонщик выиграет гонку.

**Победитель группы (гонка):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик станет победителем в указанной группе в рамках гонки.

**Топ-3 (гонка):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик финиширует в первой тройке.

**Топ-6 (гонка):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик завершит гонку в числе первых шести. Чтобы ставка была выигрышной, гонщик должен завершить не менее 90% кругов от количества кругов победителя, округленного в меньшую сторону.

**Топ-10 (гонка):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик завершит гонку в числе первых десяти. Чтобы ставка была выигрышной, гонщик должен завершить не менее 90% кругов от количества кругов победителя, округленного в меньшую сторону.

**Н2Н (гонка):** вы должны предсказать, какой из двух указанных гонщиков займет более высокую позицию в гонке. Если оба гонщика сойдут с дистанции или будут дисквалифицированы на одном круге, ставка будет признана недействительной. Если один или оба гонщика не смогут принять участие в гонке, ставка будет признана недействительной.

**Обе машины завершат гонку в очковой зоне:** вы должны предсказать, финишируют ли обе машины выбранной команды в первой десятке.

**Обе машины квалифицированы:** вы должны предсказать, будут ли обе машины выбранной команды классифицированы в соответствии с отчетом официальной федерации (включая, но не ограничиваясь МАФ).

**Любой гонщик выиграет гонку, поул и покажет лучший круг:** также называется «Хет-трик», вы должны предсказать, какой гонщик выиграет гонку, займет поул-позицию и покажет лучший круг.

**Первый гонщик, захвативший в боксы:** вы должны предсказать, какой гонщик первым сделает пит-стоп во время гонки.

**Стартовая позиция победителя:** вы должны предсказать, с какой стартовой позиции начнет гонку победивший гонщик.

**Национальность победителя:** вы должны предсказать национальность победителя гонки.

**Классифицирован/не классифицирован (гонщик):** вы должны предсказать, будет ли гонщик классифицирован в соответствии с отчетом официальной федерации (включая, но не ограничиваясь МАФ), опубликованным после основной гонки. Чтобы быть классифицированным, гонщик должен завершить не менее 90% кругов от количества кругов победителя, округленного в меньшую сторону.

**Количество классифицированных гонщиков:** вы должны предсказать, сколько машин/гонщиков будет классифицировано согласно отчету федерации (МАФ), опубликованному после основной гонки.

**Самый быстрый круг:** вы должны предсказать, какой гонщик покажет лучший круг во время главной гонки Гран-при.

**Первый сошедший гонщик:** вы должны предсказать, какой гонщик первым сойдет с дистанции в основной гонке Гран-при. Дисквалифицированный или попавший в аварию гонщик считается сошедшим. Если два или более гонщика сойдут на одном круге, они будут считаться равными независимо от порядка схода.

**Первая сошедшая команда:** вы должны предсказать, какая команда первой прекратит участие в гонке Гран-при. Дисквалифицированный или попавший в аварию гонщик считается сошедшим. Если два или более гонщика сойдут на одном круге, они будут считаться равными независимо от порядка

схода.

**Выезд автомобиля безопасности (сейфти-кар):** вы должны предсказать, появится ли на трассе автомобиль безопасности во время гонки.

**Выезд виртуального сейфти-кар:** вы должны предсказать, появится ли на трассе виртуальный автомобиль безопасности во время гонки.

**Победитель (квалификация):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик покажет лучшее время в квалификационной сессии.

**Подиум (квалификация):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик завершит квалификацию на первой, второй или третьей позиции.

**Н2Н (квалификация):** вы должны предсказать, какой из двух указанных гонщиков покажет лучший результат в квалификации.

**Разница в победе (квалификация):** вы должны предсказать, с каким отрывом команда/гонщик выиграет квалификацию.

**Победитель группы (квалификация):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик станет победителем в указанной группе в рамках квалификации.

**Победитель (практика):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик покажет лучшее время в тренировочной сессии.

**Подиум (практика):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик завершит **тренировку на первой, второй или третьей позиции.**

**Н2Н (практика):** вы должны предсказать, какой из двух указанных гонщиков покажет лучший результат в тренировке.

**Разница в победе (практика):** вы должны предсказать, с каким отрывом команда/гонщик выиграет практику.

**Победитель чемпионата (пилоты и конструкторы):** этот рынок будет рассчитан на основе общего количества набранных очков гонщиками сразу после церемонии награждения последнего Гран-при сезона.

**Гонщик чемпионата/Н2Н команд (всего):** вы должны предсказать, какой гонщик/команда займет самое высокое место в текущем чемпионате среди гонщиков. Если оба гонщика/команды наберут одинаковое количество очков в сезоне, победитель будет определен по официальным критериям федерации (включая, но не ограничиваясь МАФ), а именно — по наибольшему количеству лучших результатов в сезоне.

## Мотоспорт

Результат ставки на событие в Мото Гран-при, Мото 2, Мото 3, Супербайк, Спидвей основывается на первых опубликованных официальных результатах. Решения, принятые официальной федерацией (включая, но не ограничиваясь МАФ), влияющие или изменяющие итоговый результат гонки, не принимаются во внимание.

Если гонка официально отложена или приостановлена, все соответствующие ставки останутся в силе, если событие состоится до полуночи дня, следующего за датой, изначально установленной для гонки. Если гонка не будет возобновлена или не будет завершена в указанный срок, все ставки, связанные с этим событием, будут считаться недействительными.

## Рынки ставок на мотоспорт

**Победитель (гонка):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик станет победителем гонки.

**Подиум (гонка):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик займет первое, второе или третье место.

**Н2Н (гонка):** вы должны предсказать, какой из двух указанных гонщиков займет лучшее место в гонке. Если оба гонщика сойдут с дистанции или будут дисквалифицированы на одном круге, ставка будет признана недействительной.

**Победитель (квалификация):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик займет более высокое место в квалификационной сессии.

**Подиум (квалификация):** вы должны предсказать, что выбранный гонщик завершит квалификацию на первой, второй или третьей позиции.

**Н2Н (квалификация):** вы должны предсказать, какой из двух указанных гонщиков займет более высокое место в квалификации.

**Лучший в группе (гонка, квалификация):** вы должны предсказать, какой гонщик займет наивысшую позицию в выбранной группе. Если один из гонщиков группы не примет участие в соревновании, ставка будет признана недействительной.

## Велоспорт

Результат ставки на соревнование по велоспорту основывается на первых опубликованных официальных результатах. Если гонка сокращена или иным образом изменена из-за погодных условий, ставки будут рассчитаны в соответствии с решениями официальных представителей турнира.

Если гонка официально отменена, все соответствующие ставки будут признаны недействительными. Если многодневная гонка отложена или приостановлена, все ставки останутся в силе до момента завершения гонки или ее отмены. Победителем гонки считается гонщик, занявший первое место на подиуме. Любая дисквалификация, вынесенная после гонки, не будет учитываться при расчете ставок.

## Рынки ставок на велоспорт

**Победитель:** вы должны предсказать победителя гонки или соревнования.

**Победитель группы:** вы должны предсказать, какой из указанных в ставке велогонщиков займет наилучшую позицию в группе. Если один или несколько гонщиков из группы снимутся с соревнования до его начала, все ставки будут признаны недействительными.

**Подиум:** вы должны предсказать, что выбранный велогонщик займет первое, второе или третье место.

**Топ-6:** вы должны предсказать, что выбранный велогонщик завершит гонку в числе первых шести.

**Топ-10:** вы должны предсказать, что выбранный велогонщик завершит гонку в числе первых десяти.

**Н2Н:** вы должны предсказать, какой из двух указанных велогонщиков займет лучшее место в общем зачете. Если на одном из этапов один из двух гонщиков будет дисквалифицирован на более поздней стадии гонки, чем его соперник, который не дошел до этой стадии, дисквалифицированный гонщик будет считаться победителем. Если один из двух гонщиков снимется с гонки или будет дисквалифицирован на одном из этапов, его соперник автоматически считается победителем. Если оба гонщика не выйдут на следующий этап, ставка будет признана недействительной.

Все результаты основаны на первых официально опубликованных исходных данных.

**Победитель этапа:** победителем этапа считается гонщик, занявший первое место на подиуме. Любая дисквалификация после финиша не будет учитываться при расчете ставок.

**Неучастие:** если гонщик снялся с соревнования или был дисквалифицирован после старта гонки или этапа, ставки на этого гонщика считаются проигранными.

**Ставки на сравнение – по этапам и общей классификации:** хотя бы один из гонщиков или команд должен завершить этап или гонку, чтобы ставка на сравнение была действительной. Если оба гонщика не завершат этап или гонку, все ставки будут признаны недействительными.

## Керлинг

Рынки считаются решенными, если матч официально завершен или если проигравшая команда признала поражение. Дополнительные энды учитываются при расчете ставок. В случае, если матч отложен или прерван и не возобновлен в течение 48 часов, все нерешенные рынки считаются недействительными.

## Основные рынки ставок на керлинг

**Победитель (включая дополнительные энды):** вы должны предсказать победителя матча независимо от разницы в очках.

**Тотал очков (включая дополнительные энды):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами, больше или меньше выбранного числа.

**Гандикап (включая дополнительные энды):** вы должны предсказать победителя матча, прибавляя или вычитая указанный гандикап из результата матча.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя указанного турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

## Зимние виды спорта

К зимним видам спорта относятся такие дисциплины, как лыжные гонки, горнолыжный спорт, прыжки с трамплина, биатлон, бобслей, фристайл, фигурное катание, сноуборд, скелетон, конькобежный спорт, шорт-трек, санный спорт, северное двоеборье и другие.

Места на подиуме считаются официальным результатом, независимо от последующих дисквалификаций. Если церемония награждения не проводится, результат определяется согласно официальным итогам, объявленным в конце соревнования регулирующим органом.

**Перенесенные или отмененные события** — если по какой-либо причине событие (кроме Олимпийских игр или Чемпионатов мира) перенесено или отменено, все ставки на это событие будут признаны недействительными. Если только соревнование не состоится в течение 48 часов с момента, когда оно было первоначально запланировано, или если в течение 48 часов регулирующая организация объявит официальный результат.

Если соревнование Олимпийских игр или чемпионата мира перенесено или отменено, все ставки на него будут признаны недействительными, если только событие не состоится до церемонии закрытия игр.

## Рынки ставок на зимние виды спорта

**Победитель:** вы должны предсказать победителя соревнования.

**Подиум:** вы должны предсказать, что выбранный участник займет место на подиуме (первое, второе или третье место).

**Н2Н:** если один из двух участников не стартует, ставки будут признаны недействительными. Если ни один из участников не завершит гонку, ставки будут признаны недействительными. Если один из участников финиширует, а второй – нет, победителем считается первый. Если один из участников не завершит соревнование, а второй не квалифицируется после предварительного этапа, победителем считается участник с более высоким рейтингом в предварительном этапе. Если ни один из участников не квалифицируется после предварительного этапа, победителем считается участник, занявший более высокое место в предварительном этапе. Если один из участников не завершит соревнование после прохождения предварительного этапа, а второй не пройдет предварительный этап, победителем считается первый участник.

**Победитель группы:** вы должны предсказать, кто из указанных в ставке участников финиширует первым в соревновании. Если ни один из участников не завершит соревнование, победителем считается тот, кто показал лучшее время на предыдущем этапе. В соревнованиях, состоящих из двух заездов, если оба участника выбыли в первом заезде, ставка будет признана недействительной.

## Бокс/ММА

Звук гонга является сигналом начала первого раунда для целей ставок. Если один из бойцов не может выйти на следующий раунд, его соперник будет считаться победителем в предыдущем раунде. В боксе раунд считается полностью завершенным, если сыграно 1:30 минуты раунда. В ММА раунд считается полностью завершенным, если сыграно 2:30 минуты раунда.

Если бой объявляется как No contest (бой без решения), все ставки будут признаны недействительными, за исключением тех, которые уже были рассчитаны на основании хода события.

**Ничья или техническая ничья:** ничья – это равное количество очков. Техническая ничья присуждается, если рефери останавливает бой до начала пятого раунда по любой причине, кроме нокаута, технического нокаута или дисквалификации.

**Нокаут:** нокаут фиксируется, если боец не поднимается после отсчета до 10. Технический нокаут фиксируется, если применяется правило трех нокадаунов или если рефери принимает соответствующее решение. Любая сдача бойца в углу будет считаться техническим нокаутом, за исключением случаев, когда бой решается судейским подсчетом очков или объявляется No contest.

**Техническое решение:** определяется судьями по очкам в любое время, кроме конца боя.

**Значимые удары:** это любые удары на дистанции или удары в клинче/партере, которые официальные судьи считают «силовыми ударами». Значимый удар засчитывается как обычный удар и как значимый удар одновременно и приносит 0,4 очка.

**Нокдаун:** засчитывается бойцу, который отправляет своего оппонента на настил ринга в результате потери сил, при этом судьи считают, что он находится в таком состоянии ощутимый промежуток времени.

В ММА и UFC обычные удары включают в себя любые разрешенные техники ударов, включая удары руками, ногами, локтями и коленями, которые боец использует для атаки противника. Эти удары учитываются в общей статистике ударов бойца.

С другой стороны, значимые удары являются подкатегорией обычных ударов и определяются как удары, оказывающие явное влияние на соперника, либо за счет значительной силы попадания, либо за счет видимого эффекта на соперника.

Значимые удары используются для оценки эффективности ударной техники бойца в поединке и часто являются ключевым фактором при определении исхода боя.

Таким образом, в то время как обычные удары охватывают все разрешенные ударные техники, значимые удары относятся исключительно к тем ударам, которые оказывают заметное воздействие на противника.

## Бокс/ММА – рынки ставок

**Победитель (1,2):** ставка на одного из бойцов против другого, в которой необходимо выбрать победителя.

**Победитель (1X2):** вы должны предсказать исход всего матча. Возможны три варианта: 1 (победа бойца 1), X (ничья), 2 (победа бойца 2).

**Общее количество раундов:** ставка, в которой необходимо указать, сколько раундов продлится бой.

**Метод победы:** вы должны предсказать, кто победит и каким способом (нокаут, решение судей) или будет ли ничья.

**Дойдет ли бой до финального гонга (да/нет):** вы должны предсказать, завершится ли бой по итогам всех раундов без нокаута/решения судей.

**Победитель и точное количество раундов:** вы должны предсказать, кто победит и в каком именно раунде (или по решению судей), или будет ли ничья.

**Победитель и диапазон раундов:** вы должны предсказать, кто победит и в каком диапазоне раундов (или по решению судей), или будет ли ничья.

**Ставки на группу раундов:** ставки на раунды или группы раундов предполагают, что боец победит нокаутом, техническим нокаутом или дисквалификацией в течение указанного раунда или группы раундов. В случае технического решения до завершения боя все ставки будут рассчитаны как победа по решению судей.

Ничья – это ничья по судейским запискам. Техническая ничья – это когда рефери останавливает бой до начала 5-го раунда по любой причине, кроме нокаута, технического нокаута или дисквалификации. Если бой объявляется «No contest» (бой без решения), все ставки будут признаны недействительными, а средства возвращены.

Если боец сдается в углу между раундами, например, между 9-м и 10-м, расчет ставок будет производиться на основании последнего полностью завершеного раунда (в данном примере – 9-го).

**Ставки на группу раундов и победителя (боец X):** вы должны предсказать победителя матча и в каком диапазоне раундов он победит. Ставки предполагают, что боец выиграет нокаутом, техническим нокаутом или дисквалификацией в течение указанного диапазона раундов. В случае технического решения до завершения боя все ставки будут рассчитаны как победа по решению судей.

Ничья – это ничья по карточкам. Техническая ничья – это когда рефери останавливает бой до начала 5-го раунда по любой причине, кроме нокаута, технического нокаута или дисквалификации. Если бой объявляется «No contest», все ставки будут признаны недействительными, а поставленные средства возвращены.

Если боец сдается в углу между раундами, например, между 9-м и 10-м, расчет ставок будет производиться на основании последнего полностью завершеного раунда (в данном примере – 9-го).

**Боец X отправит в нокадаун:** вы должны предсказать, отправит ли боец X своего соперника в нокадаун во время боя. Для расчета ставок нокадаун определяется как момент, когда рефери отсчитывает обязательные 8 секунд (все, что судья сочтет промахом, не засчитывается).

**Оба бойца нанесут нокадаун:** вы должны предсказать, отправят ли оба бойца друг друга в нокадаун во время боя. Для расчета ставок нокадаун определяется как момент, когда рефери отсчитывает обязательные 8 секунд (все, что судья сочтет промахом, не засчитывается).

**Хотя бы один из бойцов нанесет нокадаун:** вы должны предсказать, отправит ли хотя бы один из двух бойцов соперника в нокадаун во время боя. Для расчета ставок нокадаун определяется как момент, когда рефери отсчитывает обязательные 8 секунд (все, что судья сочтет промахом, не засчитывается).

**Ставка на нокадаун в раунде (боец X):** вы должны предсказать, отправит ли боец X своего соперника в нокадаун в указанном раунде. Для расчета ставок нокадаун определяется как момент, когда рефери отсчитывает обязательные 8 секунд (все, что судья сочтет промахом, не засчитывается).

**Ставка на нокадаун в раунде (любой боец):** вы должны предсказать, будет ли нокадаун в указанном раунде. Для расчета ставок нокадаун определяется как момент, когда рефери отсчитывает обязательные 8 секунд (все, что судья сочтет промахом, не засчитывается).

**Общее количество нокадаунов (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество нокадаунов за весь бой больше или меньше указанной линии. Для расчета ставок нокадаун определяется как момент, когда рефери отсчитывает обязательные 8 секунд (все, что судья сочтет промахом, не засчитывается).

**Общее количество нокадаунов бойца X:** вы должны предсказать, будет ли количество нокадаунов, нанесенных бойцом X, больше или меньше указанной линии. Для расчета ставок нокадаун определяется как момент, когда рефери отсчитывает обязательные 8 секунд (все, что судья сочтет промахом, не засчитывается).

**Боец X будет отправлен в нокадаун и победит (боец X, да/нет):** вы должны предсказать, будет ли боец X отправлен в нокадаун во время боя и выиграет ли он в итоге бой. Для расчета ставок нокадаун определяется как момент, когда рефери отсчитывает обязательные 8 секунд (все, что судья сочтет промахом, не засчитывается).

**Количество ударов, нанесенных бойцом:** вы должны предсказать, сколько ударов нанесет боец 1, 2 и любой из них (1 и 2 - оба в зачет, например, 200 ударов, но не вместе) за матч (300 или более).

**Общее количество ударов, нанесенных обоими бойцами:** вы должны предсказать, сколько ударов нанесут оба бойца в сумме за бой (например, 250 и более).

**Количество значимых ударов, нанесенных бойцом:** вы должны предсказать, сколько значимых ударов нанесет боец 1, боец 2 и любой из них (боец 1 и боец 2 оба набирают по 200 ударов, а не вместе) за матч (30 или более).

**Количество тейкдаунов бойца:** вы должны предсказать, сколько тейкдаунов проведет боец 1, боец 2 и любой из них (боец 1 и боец 2 оба забьют, например, 8 тейкдаунов, не вместе) в матче (10 или больше).

**Общее количество значимых ударов:** вы должны предсказать, сколько значимых ударов нанесут оба бойца за бой (например, 30 и более).

**Боец X – общее количество значимых ударов:** вы должны предсказать, сколько значимых ударов нанесет боец X за бой (например, 10 и более).

**Общее количество ударов (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько всего ударов нанесут оба бойца за бой (например, больше/меньше 220,5).

**Боец X – общее количество ударов (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько всего ударов нанесет боец X за бой.

**Общее количество тейкдаунов (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько тейкдаунов будет выполнено в ходе поединка обоими бойцами в сумме (например, больше/меньше 12,5).

**Боец X – общее количество тейкдаунов (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько тейкдаунов выполнит боец X в ходе поединка.

**Раунд 1 – общее количество нанесенных ударов (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько ударов нанесут оба бойца в сумме в первом раунде (например, больше/меньше 30,5).

**Раунд 1 – общее количество ударов бойца X (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько ударов нанесет боец X в первом раунде.

**Раунд 1 – общее количество значимых ударов (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько значимых ударов нанесут оба бойца в сумме в первом раунде (например, больше/меньше 10,5).

**Раунд 1 – общее количество значимых ударов бойца X (больше/меньше):** вы должны предсказать, сколько значимых ударов нанесет боец X в первом раунде.

**Раунд 1 – удары бойца:** вы должны предсказать, сколько ударов нанесет боец 1, боец 2 и любой из них (боец 1 и боец 2 должны набрать по 50 ударов, а не вместе) в 1-м раунде (30 или больше).

**Раунд 1 – общее количество ударов обоих бойцов:** вы должны предсказать, сколько ударов нанесут оба бойца в сумме в первом раунде (20 и более).

**Раунд 1 – значимые удары бойца:** вы должны предсказать, сколько значимых ударов нанесет боец 1, боец 2 или оба бойца в первом раунде (например, 10 и более).

**Раунд 1 – общее количество значимых ударов обоих бойцов:** вы должны предсказать, сколько значимых ударов нанесут оба бойца в сумме в первом раунде (например, 30 и более).

**Наибольшее количество нанесенных ударов (1X2):** вы должны предсказать, кто из бойцов нанесет больше всего ударов за весь бой.

**Наибольшее количество значимых ударов (1X2):** вы должны предсказать, кто из бойцов нанесет больше всего значимых ударов за весь бой.

**Наибольшее количество ударов в первом раунде (1X2):** вы должны предсказать, кто из бойцов нанесет больше всего ударов в первом раунде.

**Наибольшее количество значимых ударов в первом раунде (1X2):** вы должны предсказать, кто из бойцов нанесет больше всего значимых ударов в первом раунде.

**Удары бойца:** вы должны предсказать, сколько ударов сделает боец 1 или боец 2 за бой (например, 150, 200, 250 и более).

**Общее количество ударов обоими бойцами:** вы должны предсказать, сколько ударов сделают оба бойца в сумме за бой (например, 500, 600 и более).

**Точные удары бойца:** вы должны предсказать, сколько ударов нанесет боец 1 или боец 2 за бой (например, 50, 75, 100 и более).

**Общее количество точных ударов обоих бойцов:** вы должны предсказать, сколько точных ударов нанесут оба бойца в сумме за бой (например, 200, 250 и более).

**Наибольшее количество ударов:** вы должны предсказать, кто из бойцов нанесет больше всего ударов за бой.

**Наибольшее количество точных ударов:** вы должны предсказать, кто из бойцов нанесет больше всего точных ударов за бой.

# Волейбол

Волейбольный матч не имеет фиксированной продолжительности, так как играется до трех выигранных сетов одной из команд (максимум пять сетов). Если матч не завершен, ставки на итог матча будут признаны недействительными, и поставленные средства будут возвращены. Однако если ставки на отдельные рынки уже определены, они остаются в силе.

## Основные рынки

\*Некоторые из указанных ниже рынков могут встречаться в Е-волейболе (на них распространяются те же правила).

**Победитель:** вы должны предсказать, какая команда победит в матче – хозяева (1) или гости (2).

**Гандикап по очкам:** вы должны предсказать победителя матча (по набранным очкам), добавляя или вычитая указанную фору к результату матча (по очкам).

**Общее количество очков:** вы должны предсказать, будет ли общее количество набранных очков обеими командами больше или меньше указанного числа в выбранном рынке ставок.

**Точное количество сетов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сыгранных сетов в матче больше или меньше указанного числа в выбранном рынке ставок.

**Будет ли 4-й сет? (да/нет):** вы должны предсказать, будет ли сыгран 4-й сет в матче.

**Будет ли 5-й сет? (да/нет):** вы должны предсказать, будет ли сыгран 5-й сет в матче, чтобы определить победителя.

**Точный счет:** вы должны предсказать точный счет матча по количеству выигранных сетов каждой командой.

**Победа хозяев в сете:** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев хотя бы один сет.

**Победа гостей в сете:** вы должны предсказать, выиграет ли команда гостей хотя бы один сет.

**Победа хозяев ровно в одном сете:** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев ровно один сет.

**Победа гостей ровно в одном сете:** вы должны предсказать, выиграет ли команда гостей ровно один сет.

**Победа хозяев ровно в двух сетах:** вы должны предсказать, выиграет ли команда хозяев ровно два сета.

**Победа гостей ровно в двух сетах:** вы должны предсказать, выиграет ли команда гостей ровно два сета.

**Количество сетов, завершившихся с преимуществом более 25 очков:** вы должны предсказать, сколько сетов дойдет до игры на больше-меньше (например, когда победитель сета набрал более 25 очков).

**X сет – N очко:** вы должны предсказать, какая команда выиграет указанное N очко в X сете.

## Рынки ставок на сет

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – победитель:** вы должны предсказать, какая команда выиграет

указанный сет – хозяева (1) или гости (2).

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – общее количество очков:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами в указанном сете, больше или меньше определенного значения, указанного в рынке ставок.

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – гандикап по очкам:** вы должны предсказать победителя указанного сета (по набранным очкам), добавляя или вычитая указанную фору к результату сета (по очкам).

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами в соответствующем матче или сете, четным или нечетным числом.

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – гонка до X очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X очков в указанном сете.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя указанного турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

**Топ-4, Топ-6, Топ-8, Топ-10:** вы должны предсказать, завершит ли выбранная команда турнир на указанной позиции в итоговой турнирной таблице.

## Пляжный волейбол

Матч по пляжному волейболу не имеет фиксированной продолжительности, так как играется до победы одной из команд по сетам. Если до начала матча один игрок заменен другим, все ставки будут признаны недействительными. Если матч начался, но не был завершен, все ставки на итоговый результат будут признаны недействительными, за исключением рынков, в которых результат уже был определен.

## Основные рынки

**Победитель:** вы должны предсказать, какая команда победит в матче – хозяева (1) или гости (2).

**Точное количество сетов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сыгранных сетов в матче больше или меньше указанного значения в выбранном рынке ставок.

**Точный счет:** вы должны предсказать точный счет матча в терминах выигранных сетов каждой команды.

**Гандикап по очкам:** вы должны предсказать победителя матча (по выигранным очкам), добавляя или вычитая указанную фору к итоговому счету матча (по очкам).

**Общее количество очков:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами, больше или меньше указанного значения в выбранном рынке ставок.

**Сколько сетов будет решено в дополнительных очках?:** вы должны предсказать, сколько сетов дойдет до дополнительных очков.

## Рынки ставок на сет

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – победитель:** вы должны предсказать, какая команда выиграет указанный сет – хозяева (1) или гости (2).

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – общее количество очков:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами в данном сете, больше или меньше определенного

значения в рынке ставок.

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – гандикап по очкам:** вы должны предсказать победителя указанного сета (по набранным очкам), добавляя или вычитая указанную фору к результату сета (по очкам).

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами в соответствующем матче или сете, четным или нечетным числом.

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – гонка до X очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X очков в указанном сете.

**1-й/2-й/3-й/4-й/5-й сет – X очко:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X очко в указанном сете.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя указанного турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

## Дартс

Игра в дартс считается начавшейся, когда первый дротик был брошен в первом раунде первого сета. Если заявленное количество сетов не было сыграно полностью, ставки на точный результат будут признаны недействительными. Максимально возможное количество очков за три дротика составляет 180, что достигается, когда все три дротика попадают в тройной сектор 20 (этот термин может встречаться во многих рынках ставок).

## Основные рынки

**1X2:** вы должны предсказать исход всего матча. Возможны три варианта исхода: 1 (победа хозяев), X (ничья), 2 (победа гостей).

**Гандикап по сетам:** вы должны предсказать результат в терминах выигранных сетов каждым игроком, прибавляя или вычитая к финальному результату указанный гандикап в ставке.

**Общее количество 180:** вы должны предсказать, будет ли общее количество 180, достигнутых обоими игроками в матче, больше или меньше указанного значения в линии ставок.

**Больше всего 180:** вы должны предсказать, какой игрок сделает больше всего 180 в матче (или будет ничья).

**Гандикап по 180:** вы должны предсказать результат в терминах 180, достигнутых каждым игроком, вычитая или прибавляя к финальному результату указанный гандикап в ставке.

**Общее количество 180 команды хозяев:** вы должны предсказать, будет ли общее количество 180, достигнутых игроком 1 в матче, больше или меньше указанного значения в линии ставок.

**Общее количество 180 команды гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество 180, достигнутых игроком 2 в матче, больше или меньше указанного значения в линии ставок.

**Гандикап по сетам (3-исходный рынок):** вы должны предсказать результат в терминах выигранных сетов каждым игроком, прибавляя или вычитая к финальному результату указанный гандикап в ставке.

**Точный счет (в сетах):** вы должны предсказать точный счет всего матча по сетам.

**Игрок, который наберет 180:** вы должны предсказать, какой игрок достигнет выбранного 180 в

матче (или не будет ни одного).

**Король Oche (тройной исход матча):** «король Oche» — это игрок, который выигрывает матч, делает больше 180, чем его соперник, и выполняет самый высокий чекаут в матче.

**Игрок с самым высоким чекаутом:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит самый высокий чекаут в одном леге.

**Самый высокий чекаут в матче:** вы должны предсказать, какой будет самый высокий чекаут в матче, выполненный любым игроком.

**Общий чекаут х+:** вы должны предсказать, будет ли общий чекаут в матче от определенного количества очков и выше (например, больше/меньше 100+ чекаут).

**Победитель матча и самый высокий чекаут:** вы должны предсказать, какой игрок выиграет матч и какой игрок выполнит самый высокий чекаут. Самый высокий чекаут может быть равным у обоих игроков.

**Победитель матча и больше всего 180:** вы должны предсказать, какой игрок выиграет матч и какой игрок выполнит больше всего 180. Количество 180 может быть равным у обоих игроков.

**Самый большой чекаут и больше всего 180:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит самый большой чекаут и какой игрок выполнит больше всего 180. Оба параметра могут быть равными у обоих игроков.

**Лидер после X лега:** вы должны предсказать, какой игрок будет лидировать после X лега. Возможны три варианта исхода: игрок 1, ничья, игрок 2.

**Общий чекаут в X леге:** вы должны предсказать, какой будет чекаут в указанном леге (стандартное предложение на этом рынке — больше/меньше 40,5).

**Счет после X легов:** вы должны предсказать, каким будет счет после X легов в игре.

**Чекаут 170 в матче:** вы должны предсказать, выполнит ли какой-либо игрок максимальный чекаут в игре (170) {T20, T20, Bull}.

## Быстрые рынки

**X сет – победитель N лега:** вы должны предсказать, какой игрок выиграет лег N в сете X.

**X сет – точный счет (в легах):** вы должны предсказать точный счет в легах указанного сета.

**X сет – гандикап по легам:** вы должны предсказать победителя указанного сета (в легах), вычитая или прибавляя к финальному результату указанную фору в ставке.

**X сет – общее количество легов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сыгранных легов в данном сете больше или меньше указанного числа в линии ставок.

**X сет – нечетное/четное количество легов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сыгранных легов в данном сете нечетным или четным числом.

**X сет, лег X – общее количество дротинов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество дротинов, использованных игроком для победы в указанном леге, больше или меньше указанного значения.

**X сет, лег X – игрок с наибольшим количеством очков за X посещение:** вы должны предсказать, какой игрок наберет больше очков за указанное посещение.

**X сет, лег X – диапазон очков за X посещение:** вы должны предсказать, в каком диапазоне

окажется количество очков игрока за указанное посещение.

**X сет, лег X – чекаут X:Y+:** вы должны предсказать, будет ли чекаут в указанном леге больше или меньше 40,5.

**X сет, лег X – цвет чекаута:** вы должны предсказать, будет ли цвет чекаута в указанном леге красным или зеленым.

**X сет – больше всего 180:** вы должны предсказать, какой игрок выполнит больше всего 180-х в указанном сете (или будет ничья).

**X сет – общее количество 180:** вы должны предсказать, будет ли общее количество 180, достигнутых обоими игроками в указанном сете, больше или меньше указанного значения в линии ставок.

**X сет – общее количество 180 команды хозяев:** вы должны предсказать, будет ли общее количество 180, достигнутых игроком 1 в указанном сете, больше или меньше указанного значения в линии ставок.

**X сет – общее количество 180 команды гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество 180-х, достигнутых игроком 2 в указанном сете, больше или меньше указанного значения в линии ставок.

**X сет, лег X – любой игрок выполнит 180:** вы должны предсказать, выполнит ли какой-либо игрок 180 в указанном сете и леге (или не будет ни одного).

**X сет, лег X – игрок команды хозяев выполнит 180:** вы должны предсказать, выполнит ли игрок 1 180 в указанном сете и леге (или не будет ни одного).

**X сет, лег X – игрок команды гостей выполнит 180:** вы должны предсказать, выполнит ли игрок 2 180 в указанном сете и леге (или не будет ни одного).

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя данного турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

**Топ-2:** вы должны предсказать финалистов данного турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

**Кто пройдет дальше:** вы должны предсказать, какой из указанных игроков зайдет дальше по сетке турнира (или оба завершат участие на одном этапе).

**Этап выбывания:** вы должны предсказать, на каком этапе турнир покинет выбранный игрок.

**Национальность победителя:** вы должны предсказать национальность победителя турнира.

**Победитель половины сетки:** вы должны предсказать, победитель турнира выйдет из верхней или нижней половины сетки.

**Победитель четверти:** вы должны предсказать, победитель турнира выйдет из 1-й, 2-й, 3-й или 4-й четверти сетки.

**Победитель впервые?:** вы должны предсказать, будет ли победитель турнира выигрывать его впервые или нет.

**Победитель четверти X:** вы должны предсказать победителя указанной четверти (1-й, 2-й, 3-й или 4-й).

## Футзал

Официальной продолжительностью матча по футзалу считается 40 минут игрового времени. Все ставки рассчитываются по итоговому результату основного времени, если не указано иное. Основное время должно быть полностью сыграно, чтобы ставки были действительными, если не предусмотрено иное.

Ставки действительны в пределах основного времени, включая время, добавленное судьей из-за потери времени, вызванной травмами и заменами. Овертаймы, «золотой гол» и серия пенальти не учитываются при расчете ставок на этот вид спорта.

### Рынки ставок на футзал

**Победитель – 1X2:** возможны три исхода: победа команды хозяев (1), ничья (X) или победа команды гостей (2).

**Двойной шанс (1X-12-X2):** рынок ставок, в котором игрок может увеличить свои шансы на выигрыш, охватывая два исхода: 1X (победа хозяев или ничья), 12 (победа хозяев или гостей) и X2 (ничья или победа гостей).

**\*Если матч проходит на нейтральном поле, первой указанная команда считается хозяевами.**

**Следующий гол:** ставка на то, какая из двух команд забьет следующий гол. Также можно сделать ставку на «нет гола» (гол забит не будет).

**Обе команды забьют:** возможны два исхода (да/нет), означающих, забьют ли обе команды хотя бы один гол.

**Нечетное/четное количество голов у команды хозяев, у команды гостей и общее количество голов:** ставка заключается в предсказании того, будет ли общее количество голов в матче нечетным или четным числом. Если матч закончится со счетом 0:0, ставка будет рассчитана как четное количество голов. В случае приостановки матча все ставки на этот рынок будут аннулированы.

**Тотал (общий, команды хозяев, команды гостей):** ставка на количество голов в матче, забитых обеими командами или каждой из команд в отдельности. Например, если вы делаете ставку на «больше», это означает, что вы ставите на то, что голов будет больше определенного числа. Напротив, ставка на «меньше» означает, что голов будет меньше указанного числа.

**Кто выиграет оставшуюся часть матча? (применимо к ставкам в live):** рынок ставок в реальном времени, в котором делается ставка на победителя оставшейся части матча. С момента размещения ставки счет считается 0:0 независимо от текущего результата игры.

**Возврат ставки при ничьей:** рынок ставок, где для выигрыша ставки обязательно должен быть победитель. Если матч закончится вничью, ставка будет возвращена. Например, если итоговый счет окажется ничейным, ставка будет рассчитана как аннулированная.

**Гандикап:** ставка, в которой победитель матча определяется с учетом разницы в забитых голах. К финальному счету прибавляется или вычитается установленный гандикап, после чего определяется победитель: команда хозяев, ничья или команда гостей.

**Точный счет:** ставка на точный результат матча, то есть на точный счет по окончании 40 минут игрового времени.

**Победный перевес:** в этом типе ставок вы должны предсказать, какая команда выиграет и с какой разницей по голам.

**Диапазон голов команды хозяев:** вы должны предсказать, в каком диапазоне окажется общее

количество голов, забитых командой хозяев.

**Диапазон голов команды гостей:** вы должны предсказать, в каком диапазоне окажется общее количество голов, забитых командой гостей.

## Рынки ставок на первый тайм

**1-й тайм – 1X2:** вы должны предсказать исход первого тайма. Возможны три исхода: 1 (победа хозяев), X (ничья), 2 (победа гостей).

**1-й тайм – какая команда выиграет оставшуюся часть:** независимо от текущего счета первого тайма, в момент размещения ставки счет матча считается 0:0.

**1-й тайм – X гол:** вы должны предсказать, какая команда забьет следующий гол в первом тайме. Возможны три исхода: 1 (команда хозяев забьет), ни одного гола, 2 (команда гостей забьет).

**1-й тайм – гандикап:** вы должны предсказать итоговый результат первого тайма с учетом указанного в скобках гандикапа.

**1-й тайм – тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в первом тайме, больше или меньше указанного числа.

## Другие рынки

**Овертайм – 1X2:** вы должны предсказать исход овертайма. Возможны три исхода: 1 (победа хозяев), X (ничья), 2 (победа гостей).

**Овертайм – какая команда выиграет оставшуюся часть:** независимо от текущего счета овертайма, в момент размещения ставки счет матча считается 0:0.

**Овертайм – X гол:** вы должны предсказать, какая команда забьет следующий гол в овертайме. Возможны три исхода: 1 (команда хозяев забьет), ни одного гола, 2 (команда гостей забьет).

**Овертайм – тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в овертайме, больше или меньше указанного числа.

**Серия пенальти – победитель:** вы должны предсказать победителя серии пенальти.

**Серия пенальти – X гол:** вы должны предсказать, какая команда забьет X гол в серии пенальти.

## Снукер

Если матч начался, но не был завершен по какой-либо причине, все ставки, предложенные на окончательный результат матча, считаются аннулированными.

Для целей ставок учитываются только те шары, которые были забиты «легально», например, если произошло нарушение правил (foul ball), забитые шары не будут засчитаны. Ставки будут рассчитаны соответствующим образом.

## Рынки ставок на снукер

В случае переигровки (re-rack) в любом из фреймов применяются следующие правила:

**Победитель фрейма:** все ставки остаются действительными и рассчитываются в соответствии с официальным победителем фрейма.

**Рассчитанные ставки:** все ставки, исход которых был определен до переигровки, остаются в силе.

Любое событие после переигровки не учитывается.

**Нерассчитанные ставки:** все ставки, исход которых не был определен до переигровки, рассчитываются только на основании событий, произошедших после переигровки. Любые события до переигровки не учитываются.

**Все ставки, относящиеся к окончательному результату фрейма** (например, ставки на тотал, ставки на чет/нечет), рассчитываются на основании официального результата фрейма.

**Ставка на фрейм (точный счет):** ставка делается на точный итоговый результат по общему количеству сыгранных фреймов.

**Победитель фрейма:** ставка делается на победителя конкретного фрейма. Этот фрейм должен быть завершен, чтобы ставки были действительными.

**Тотал:** вы должны предсказать общее количество очков, которые будут набраны в матче.

**Кто первым наберет 3 фрейма:** вы должны предсказать, кто первым наберет 3 фрейма. Один из игроков должен набрать 3 фрейма, чтобы ставки оставались в силе.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя указанного турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

## Снукер

Если матч начался, но не был завершен по какой-либо причине, все ставки, предложенные на окончательный результат матча, считаются аннулированными. Для целей ставок учитываются только те шары, которые были забиты «легально». Например, если произошло нарушение правил («foul ball»), забитые шары не будут засчитаны. Ставки рассчитываются соответствующим образом.

## Рынки ставок на снукер

В случае переигровки (re-rack) в любом из фреймов применяются следующие правила:

**Победитель фрейма:** все ставки остаются действительными и рассчитываются в соответствии с официальным победителем фрейма.

**Рассчитанные ставки:** все ставки, исход которых был определен до переигровки, остаются в силе. Любое событие после переигровки не учитывается.

**Нерассчитанные ставки:** все ставки, исход которых не был определен до переигровки, рассчитываются только на основании событий, произошедших после переигровки. Любые события до переигровки не учитываются.

**Все ставки, относящиеся к окончательному результату фрейма** (например, ставки на тотал, ставки на чет/нечет), рассчитываются на основании официального результата фрейма.

**Ставка на фрейм (точный счет):** ставка делается на точный итоговый результат по общему количеству сыгранных фреймов.

**Победитель фрейма:** ставка делается на победителя конкретного фрейма. Этот фрейм должен быть завершен, чтобы ставки были действительными.

**Тотал:** вы должны предсказать общее количество очков, которые будут набраны в матче.

**Кто первым наберет 3 фрейма:** вы должны предсказать, кто первым наберет 3 фрейма. Один из игроков должен набрать 3 фрейма, чтобы ставки оставались в силе.

## Аутрайты

Победитель: вы должны предсказать победителя указанного турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

## Гольф

Правило Dead Heat применяется к рынкам, где ставка на ничью явно не предусмотрена, например, в рынках 2Ball и 3Ball. Dead Heat определяется как событие, в котором два или более участников разделили первое место. Согласно правилам Dead Heat, ставка делится на количество участников, занявших одинаковое место, а затем рассчитывается по стандартным коэффициентам. В результате потенциальные выигрыши пересчитываются с учетом количества участников, показавших одинаковый результат. Игрок считается начавшим игру, если он произвел первый удар (tee-off). В случае, если игрок снялся после первого удара, ставки на него в рынках долгосрочных, групповых, матчевых ставок или ставок на 18 лунок считаются проигранными.

Если турнир сокращен с запланированного количества лунок по любой причине (например, из-за неблагоприятных погодных условий), ставки на победителя, сделанные до начала последнего завершенного раунда, рассчитываются на основе игрока, которому был вручен трофей, при условии, что было сыграно минимум 36 лунок. Если сыграно менее 36 лунок или ставки были сделаны после завершенного раунда, ставки аннулируются.

Ставки на аутрайты/антепосты на любого игрока, который участвует в отборочном турнире, но затем не попадает в основной турнир, будут считаться проигравшими.

В турнирах формата Skins, если несколько игроков выиграли равные суммы призовых, применяется правило Dead Heat. Если для определения единственного победителя разыгрываются дополнительные лунки, они учитываются при расчете ставок.

## Рынки ставок на гольф

Победитель турнира: вы должны предсказать победителя турнира.

Победитель группы: вы должны предсказать, какой из указанных игроков займет наивысшее место в турнире.

Подиум: вы должны предсказать, войдет ли выбранный игрок в тройку лучших на турнире, включая возможную ничью.

Топ-6: вы должны предсказать, войдет ли выбранный игрок в шестерку лучших, включая возможную ничью.

Топ-10: вы должны предсказать, войдет ли выбранный игрок в десятку лучших, включая возможную ничью.

Топ-20: вы должны предсказать, войдет ли выбранный игрок в двадцатку лучших, включая возможную ничью.

Лучший игрок определенной национальности: вы должны предсказать, кто из указанных игроков данной национальности займет наивысшее место в турнире.

Лучший игрок определенного континента: вы должны предсказать, кто из указанных игроков выбранного континента займет наивысшее место в турнире.

Разница в ударах (Winning Margin): разница в количестве ударов между победителем и игроком(ами), занявшими второе место (включает вариант, когда турнир завершается плей-офф). В случае неблагоприятных погодных условий расчет производится, если сыграно минимум 36 лунок.

Будет ли плей-офф?: вы должны предсказать, будет ли в турнире плей-офф (дополнительная лунка).

Будет ли лунка с одного удара?: ставка на то, будет ли лунка с одного удара (завершение лунки одним ударом) в определенных раундах турнира. В случае неблагоприятных погодных условий расчет производится, если сыграно минимум 36 лунок. В случае, если лунка была зафиксирована, но 36 лунок не были сыграны, победителем будет признан вариант «да» - «сделать лунка с одного удара».

Лучший левша: вы должны предсказать, какой из указанных левшей займет наивысшее место в турнире.

Лучший из бывших победителей: вы должны предсказать, кто из игроков, ранее выигрывавших этот турнир, покажет лучший результат.

Игрок, который пройдет кат (пройдет/не пройдет ка) – для того чтобы ставки оставались в силе, в турнире должен быть применен кат. В случае, если в турнире действует система нескольких катов, расчет ставок будет определяться на основании того, сыграет ли игрок в следующем раунде после первого официального ката.

Лидер после первого раунда: вы должны предсказать, кто из указанных игроков займет наивысшее место после первого раунда.

Лучший игрок 1-го раунда в топ-5, топ-10, топ-20: вы должны предсказать, попадет ли игрок в указанный топ после 1-го раунда.

Ставки на победителя, включая «поле»: игроки, не вышедшие на старт – ставки аннулируются, за исключением ставок на «поле». Цена для «Поля» включает всех игроков, не указанных в данном рынке. Ставки принимаются только на победу. Применяются вышеуказанные правила ставок на победителя.

Ставки без учета определенного игрока(ов): правила Dead-Heat применяются к ставкам на победу, если исключенный игрок(и) не выигрывает турнир. Эти же правила применяются к части ставок Each-Way на попадание в определенные позиции.

Ставки на группу: победителем считается игрок, занявший наивысшее место в конце турнира. Любой игрок, не прошедший кат, будет считаться проигравшим. Если все игроки группы не проходят кат, то расчет ставок производится на основе наименьшего количества ударов после проведения ката. Игроки, не вышедшие на старт – ставки аннулируются, с применением вычетов в соответствии с Правилom 4(c) Tattersalls. Правила Dead-Heat применяются, за исключением случаев, когда победитель определяется в результате плей-офф.

Если турнир затронут неблагоприятными погодными условиями, расчет ставок будет произведен при условии, что объявлен официальный победитель турнира и завершено не менее 36 лунок. Победителем будет считаться игрок, лидирующий по итогам последнего заверщенного раунда.

Финишная позиция указанного игрока: в случае ничьей за определенную финишную позицию будет учитываться занятое место. Например, если игрок делит 8 место с 5 другими игроками, его финишная позиция будет считаться как 8 место.

Ставки на матчи на 54, 72 и 90 лунок: если турнир затронут неблагоприятными погодными условиями, расчет ставок будет произведен при условии, что объявлен официальный победитель турнира и завершено не менее 36 лунок. Победителем будет считаться игрок, лидирующий по итогам последнего заверщенного раунда.

Если один игрок не проходит кат, то другой игрок считается победителем. Если оба игрока не проходят кат, то расчет производится на основе наименьшего количества ударов после проведения ката.

Если игрок дисквалифицирован или снимается с турнира после начала игры, но до завершения двух раундов, или после того, как оба игрока прошли кат, то другой игрок считается победителем.

Если игрок дисквалифицирован во время 3-го или 4-го раунда, когда другой игрок в ставке уже не

прошел кат, то дисквалифицированный игрок считается победителем.

Будет предложен коэффициент на ничью, и в случае ничьей ставки на победу любого из игроков будут считаться проигранными.

Ставки на дуэльные противостояния в турнире: аналогично вышеизложенному, но в случае ничьей ставки аннулируются.

Six shooter: применяются правила Dead-Heat. В случае снятия игрока может применяться правило 4. Игроки, начавшие, но не завершившие раунд, будут считаться проигравшими.

Five shooter: аналогично, но с участием пяти игроков.

Ставки на 18 лунок: победителем считается игрок с наименьшим количеством ударов за 18 лунок. Игроки могут быть объединены в пары, но необязательно играть вместе.

Ставки на 18 лунок – два и три игрока: ставки остаются в силе после того, как игроки начали первый удар. Если раунд был прерван, ставки на этот раунд аннулируются.

Ставки на 2- или 3-боллы остаются в силе независимо от фактических пар/групп игроков. В турнирах, использующих систему подсчета очков Stableford, победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков за раунд. В случае снятия игрока с турнира ставки на 2- и 3-боллы аннулируются. В ставках на 2-боллы, если не предложен коэффициент на ничью, ставки аннулируются в случае ничейного результата. Если коэффициент на ничью предложен, он определяет порядок расчета. В ставках на 3-боллы применяются правила Dead-Heat.

Для всех остальных ставок, включающих группы из более чем 3 игроков на 18 лунках (например, 7-болл, 9-болл и т. д.), применяются правила Dead-Heat. В случае снятия игрока с турнира ставки аннулируются. Применяются вычеты в соответствии с правилом Tattersalls 4(c).

Формат 4-болла: ставки остаются в силе после того, как обе пары начали игру на первой лунке.

Ставки с гандикапом: гандикап вычитается из итогового результата для определения победителя. Турнир должен быть завершен, иначе ставки аннулируются. Игрок, не прошедший cut, считается проигравшим. В случае снятия игрока применяются правила 4 и условия Sp Place. Также применяются правила Dead-Heat.

Mythical match-ups: победителем считается игрок с наименьшим количеством ударов за 18 лунок. Если после 18 лунок у игроков одинаковый результат, ставки аннулируются.

Игрок, показавший наименьший результат за раунд: применяются правила Dead-Heat.

Результат раунда отдельного игрока: линия может быть скорректирована в режиме live. Все ставки аннулируются, если игрок не завершает раунд.

Гандикап на следующей лунке – 3 болла: применяются правила Dead-Heat, если это применимо. Все ставки аннулируются, если все 3 игрока не начали игру на указанной лунке. Расчет ставок производится после выхода игроков с грена.

Победитель следующей лунки – 2 болла: все ставки аннулируются, если оба игрока не начали игру на указанной лунке. Расчет ставок производится после выхода игроков с грена.

Тотал на следующей лунке: ставки рассчитываются на основе суммарного счета указанных игроков на указанной лунке. Все ставки аннулируются, если все игроки не завершат игру на указанной лунке. Расчет ставок производится после выхода игроков с грена.

Счет выбранного игрока на следующей лунке: все ставки аннулируются, если игрок не завершает игру на указанной лунке. Расчет ставок производится после выхода игрока с грена.

Лидер по итогам раунда: вы должны предсказать, кто будет лидировать в конце указанного раунда.

Применяются правила Dead-Heat.

Рынки матчплея: если матч не начался (например, из-за травмы или дисквалификации игрока до начала матча), все ставки на этот матч аннулируются.

Ставки на рынки, которые могут быть рассчитаны с использованием официальных результатов турнира и матча (включая точный счет финального матча и индивидуальные ставки на матч), рассчитываются на основании этих результатов. Это касается случаев, когда матч заканчивается досрочно по соглашению игроков или из-за травмы.

Все остальные рынки, если матч завершился до прохождения всех 18 лунок (например, по соглашению), такие как счет матча, рассчитываются так, как если бы оставшиеся незавершенные лунки считались ничейными. Например, если игрок ведет со счетом «+2» на 13-й лунке и матч завершается, он будет считаться победителем со счетом 2 и 1 (на 17-й лунке). Незавершенные ставки на отдельные лунки аннулируются.

Гринсом (Greensomes): ставки рассчитываются на основании официального результата тура.

Форсом (Foursomes): ставки остаются в силе, как только обе пары начинают игру с первой лунки.

Ставки на матч из 36 лунок: расчет ставок производится по игроку, занявшему более высокое место по итогам 36 лунок. Если количество сыгранных раундов сокращено, например, из-за плохой погоды, ставки рассчитываются при условии, что определен победитель турнира (ставки остаются в силе, если имеется признанный победитель и сыграно минимум 18 лунок).

Если игрок дисквалифицирован или снимается после начала игры, но до завершения двух раундов, другой игрок считается победителем.

Будет предложена цена на ничью, и в случае ничьей ставки на победу любого из игроков будут считаться проигранными.

Кубок Райдера, Кубок Солхейма, Кубок Уокера, Кубок Варбурга, Кубок Президентов и другие международные матчи

Все рынки, включая аутрайт, возврат ставки при ничьей, гандикап, лучший по очкам, точный счет, рассчитываются по официальному результату, если не указано иное. В Кубке Президентов на рынке «Поднять трофей» (без опции «ничья») применяются правила Dead-Heat.

Индивидуальные матчи: если отдельный матч завершается вничью, ставки аннулируются.

Рынки точного счета: все запланированные матчи должны быть завершены полностью, чтобы ставки оставались в силе, независимо от того, были ли матчи перенесены.

Рынки лидера (день): расчет производится по счету после запланированного количества матчей, независимо от переноса матчей.

Рынки лидера (формат дня): расчет производится по счету после запланированного количества матчей в указанном формате, независимо от переноса матчей.

Рынки наибольшего количества набранных очков: расчет производится по итогам всего турнира. Если индивидуальный матч заканчивается вничью, ставки аннулируются. Ставки остаются в силе, если игрок начал игру.

Выигрышный счет: расчет производится после завершения 72 лунок (или 90, если это применимо к турниру), в противном случае ставки аннулируются.

Победит/не победит в мейджоре: к 4 мейджорам относятся US Open, US Masters, USPGA и British Open.

Усиленная победа: относится к ставкам на победителя турнира.

Матчи, дошедшие до 18-й лунки: запланированное количество матчей должно начаться, чтобы ставки оставались в силе. Количество матчей, в которых обе команды начнут игру на 18-й лунке, будет использовано для расчета ставок.

Команда, набравшая первый полный балл: для расчета ставок победителем считается команда, первой выигравшая запланированный матч и, как следствие, заработавшая полный балл. В случае, если все запланированные матчи заканчиваются вничью, ставки аннулируются.

## Крикет

Все ставки рассчитываются в соответствии с официальным результатом.

Матчи по крикету могут состоять из одного или двух иннингов. Рынки ставок на первый иннинг в матчах, состоящих из одного иннинга (например, турниры T10, T20), рассматриваются как рынки на весь матч для расчета ставок. В матчах, состоящих из двух иннингов (например, Тестовые серии), рынки первого и второго иннинга будут соответствовать каждому иннингу отдельно для расчета ставок. Кумулятивные рынки на полный матч не включают конкретный иннинг в описании рынков.

Если матч отменяется до начала игры, все ставки считаются недействительными, если только матч не будет переигран в течение 48 часов с момента первоначального начала. В случае, если овер не был завершен, все нерассчитанные ставки на этот конкретный овер считаются недействительными, если только иннинг не завершился естественным образом, например, объявление о завершении, все игроки команды выбиты и т.д.

Некоторые турниры могут длиться до 5 дней (например, Тестовые серии). Определенные рынки рассчитываются мгновенно, а любые рынки, требующие полного завершения события (например, «Победитель», «Гандикап»), рассчитываются после официального завершения событий.

В некоторых матчах официальные лица могут применять метод Дакворта–Льюиса для определения победителя. Метод Дакворта–Льюиса–Стерна (DL) — это математическая формула, предназначенная для расчета целевого счета для команды, бьющей во втором иннинге, если матч был прерван из-за погодных условий или других обстоятельств.

Если рынки остаются открытыми с некорректным счетом, который оказывает значительное влияние на коэффициенты, мы оставляем за собой право аннулировать ставки.

В случае сокращения количества оверов для одной или обеих команд (например, с 50 до 35 оверов из-за неблагоприятных погодных условий) мы оставляем за собой право аннулировать все нерассчитанные ставки, сделанные на изначальный формат, и корректировать коэффициенты, рынки/линии в соответствии с новым форматом.

Результат супер-овера учитывается только на рынках с указанием «включая супер-овер».

Если матч был создан в неверном формате (например, T10 вместо T20), ставки будут аннулированы, а матч будет создан заново.

Все ставки на крикет рассчитываются по результатам, полученным в основное время, если иное не указано в названии рынка.

В матчах с ограниченным количеством оверов должно быть сыграно не менее 80% изначально отведенных оверов в каждом иннинге, если расчет ставок еще не был определен или матч не завершился естественным образом без сокращения количества оверов менее чем на 80% от изначально отведенных. В матчах первого класса или тестовых матчах учитывается весь матч, но в случае ничьей должно быть сыграно не менее 200 оверов, чтобы ставки считались действительными.

## Рынки ставок на крикет

**Победитель (включая супер-овер):** вы должны предсказать победителя матча (результат

включает супер-овер).

**Тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли количество набранных ранов больше или меньше указанного числа за весь матч.

**Азиатский гандикап:** вы должны предсказать, кто выиграет матч с учетом гандикапа (ничья невозможна).

**1X2:** вы должны предсказать победителя матча (результат не включает супер-овер). Доступные варианты: хозяева, ничья, гости.

**Точный счет:** вы должны предсказать, каким будет счет в конце матча.

**Двойной шанс:** вы должны предсказать исход матча. Доступны три варианта: 1X – в конце матча победит команда хозяев или будет ничья, X2 – в конце матча победит команда гостей или будет ничья, 12 – в конце матча победит команда хозяев или команда гостей.

**Возврат ставки при ничьей:** вы должны предсказать, какая команда выиграет матч, учитывая, что все ставки будут аннулированы в случае ничьей. Ничья рассчитывается как равный результат (dead heat).

**Кто забьет больше четверок:** вы должны предсказать, какая команда наберет больше четверок (четырёхочковых ударов). Четыре рана засчитываются, если мяч касается земли или катится по ней, прежде чем пересечет границу поля. Если он не касается границы, он должен приземлиться за ее пределами.

**Кто забьет больше шестерок:** вы должны предсказать, какая команда наберет больше шестерок (шестиочковых ударов). Шестерка — это удар в крикете, при котором мяч пролетает над границей без касания земли внутри поля, принося бэтсмену 6 ранов вместо 4.

**Тотал (больше/меньше) – шестерки в матче:** вы должны предсказать, будет ли общее количество шестерок, забитых в матче, больше или меньше указанного порога.

**Тотал (больше/меньше) – хозяева/гости:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ранов, набранных командой хозяев или гостей, больше или меньше указанного числа. Результат включает супер-овер.

**Чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ранов, набранных за определенный период времени, четным или нечетным.

**Чет/нечет – хозяева/гости:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ранов, набранных командой хозяев или гостей за определенный период времени, четным или нечетным числом.

**Лучшее партнерство на старте:** вы должны предсказать, какая команда наберет больше всего ранов, прежде чем потеряет свой первый уикет.

**Первый уикет:** вы должны предсказать, каким будет первый уикет. Доступные варианты: пойман (Caught), выбит (Bowled), LBW (нога перед калиткой), выбежавший (Run Out), заступивший (Stumped) или любой другой (включая удаление или выход без сдачи).

**Метод выбивания (6 способов):** вы должны предсказать, каким будет метод выбивания. Доступные варианты: пойман (Caught), выбит (Bowled), LBW, выбежавший (Run Out), заступивший (Stumped) или любой другой. Если больше уикетов не будет, все ставки аннулируются.

**Метод выбивания:** вы должны предсказать, будет ли следующий уикет пойман или нет. Доступные варианты: пойман (Caught), не пойман (Not Caught).

**Количество ранов к моменту выбивания уикета – хозяева/гости:** вы должны предсказать общее количество ранов, набранных командой хозяев или гостей до момента выбивания уикета.

**Овер, в котором произойдет выбивание уикета – хозяева/гости:** вы должны предсказать, в каком овере команда хозяев или гостей потеряет следующий уикет. Например, если уикет был потерян после 6.2 оверов, расчет производится по 7-му оверу. Если ставка может быть рассчитана, она будет рассчитана соответствующим образом, например, если команда покидает поле из-за прерывания в 15-м овере, то предыдущие оверы (до 15-го) будут рассчитаны, а более поздние – аннулированы.

**Чет/нечет общего количества ранов в овере:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ранов, набранных за указанный овер, четным или нечетным числом.

**Чет/нечет общего количества ранов в овере – хозяева/гости:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ранов, набранных командой хозяев или гостей в указанном овере, четным или нечетным числом.

**Общее количество ранов в овере:** вы должны предсказать, будет ли количество ранов в указанном овере больше или меньше определенного числа. Овер должен быть полностью сыгран, чтобы ставки оставались в силе, если только результат не был уже определен.

**Общее количество ранов в овере – хозяева/гости:** вы должны предсказать, будет ли количество ранов в указанном овере для команды хозяев или гостей больше или меньше определенного числа. Овер должен быть полностью сыгран, чтобы ставки оставались в силе, если только результат не был уже определен.

**Общее количество ранов в овере – хозяева/гости (1-й иннинг):** вы должны предсказать, будет ли количество ранов в указанном овере для команды хозяев или гостей в 1-м иннинге больше или меньше определенного числа. Овер должен быть полностью сыгран, чтобы ставки оставались в силе, если только результат не был уже определен.

**Общее количество ранов в овере – хозяева/гости (2-й иннинг):** вы должны предсказать, будет ли количество ранов в указанном овере для команды хозяев или гостей во 2-м иннинге больше или меньше определенного числа. Овер должен быть полностью сыгран, чтобы ставки оставались в силе, если только результат не был уже определен.

**Уикет в овере – хозяева/гости:** вы должны предсказать, произойдет ли выбивание уикета в указанном овере для команды хозяев или гостей. Если иннинг заканчивается во время овера, то этот овер будет считаться завершенным, если только иннинг не был завершен из-за неблагоприятных погодных условий. В таком случае все неразыгранные ставки будут аннулированы.

**Количество ранов за подачу X – хозяева/гости:** вы должны предсказать, будет ли количество ранов, набранных командой хозяев или гостей за подачу X, больше или меньше определенного числа.

**Кто выиграет жеребьевку:** вы должны предсказать, какая команда выиграет подбрасывание монеты перед началом игры.

**Будет ли набрано 50 очков в матче:** вы должны предсказать, наберет ли хотя бы один битсмен 50 или более ранов. Если матч сокращен по количеству оверов, но официальные результаты объявлены, то ставки остаются в силе. В случае прерывания и не возобновления матча в течение 48 часов все неразыгранные ставки аннулируются.

**Будет ли набрано 100 очков в матче:** вы должны предсказать, наберет ли хотя бы один битсмен 100 или более ранов. Если матч сокращен по количеству оверов, но официальные результаты объявлены, то ставки остаются в силе. В случае прерывания и не возобновления матча в течение 48 часов все неразыгранные ставки аннулируются.

**Наибольшее количество ранаутов:** вы должны предсказать, какая команда совершит больше ранаутов (run outs). Ранаут обычно происходит, когда битсмены пытаются пробежать между калитками, а полевая команда успевает вернуть мяч к калитке раньше, чем битсмен добежит до базы. Если матч отменен, все неразыгранные ставки аннулируются, если расчет не был уже определен. Если матч сокращен по количеству оверов и определен результат, то победителем считается команда, совершившая больше выбегов, независимо от количества сыгранных оверов.

**Лучший битсмен матча:** вы должны предсказать, кто станет лучшим битсменом, то есть наберет

наибольшее количество ранов. Те, кто начал матч, но не вышел бить, считаются проигравшими. Ставки на игроков, которые не участвовали в матче, аннулируются. Если два или более игроков набрали одинаковое количество ранов, применяются правила равного результата (dead heat).

**Лучший боулер матча:** вы должны предсказать, кто станет лучшим боулером, то есть возьмет наибольшее количество уикетов. Если все боулеры взяли 0 уикетов, все ставки аннулируются. Ставки на игроков, которые не участвовали в матче, аннулируются. Если два или более боулеров взяли одинаковое количество уикетов, победителем будет считаться тот, кто пропустил наименьшее количество ранов. Если у двух или более боулеров одинаковое количество уикетов и одинаковое количество пропущенных ранов, применяются правила равного результата (dead heat).

**Лучший игрок матча:** вы должны предсказать, какой игрок будет признан лучшим игроком матча. Ставки рассчитываются на основании официального объявления лучшего игрока матча.

**Битсмен, который наберет 50 очков в матче:** вы должны предсказать, какой игрок наберет 50 очков в матче.

**Метод выбивания битсмена:** вы должны предсказать, каким образом будет выбит указанный битсмен. Если битсмен не выбит, все ставки аннулируются. Если битсмен уходит с поля и не возвращается для дальнейшей игры, все ставки аннулируются. Если он возвращается и затем выбивается, ставки остаются в силе. Пойманный мяч боулером засчитывается как пойманный игроком в поле.

**Наибольшее количество очков за первые 6 оверов:** вы должны предсказать, какая команда наберет больше всего ранов за первые 6 оверов. Если обе команды набрали одинаковое количество ранов, все ставки аннулируются.

**Игрок, который наберет больше всего шестерок:** вы должны предсказать, какой игрок наберет наибольшее количество шестерок в матче. Если два или более игроков набрали одинаковое количество шестерок, применяются правила равного результата (dead heat).

**Игрок будет пойман в 1-м/2-м иннинге:** вы должны предсказать, будет ли указанный игрок пойман в первом или втором иннинге. Возможные варианты: да/нет.

**Общее количество ранов игрока (чет/нечет) в 1-м/2-м иннинге:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ранов, набранных конкретным игроком в первом или втором иннинге, четным или нечетным числом.

**Наивысший индивидуальный счет:** вы должны предсказать, будет ли наибольшее количество набранных ранов одним игроком в матче больше или меньше определенного числа.

**Тотал (больше/меньше) – количество широких подач (Wides):** вы должны предсказать, будет ли количество широких подач (Wides) в матче больше или меньше определенного порога.

**Тотал (больше/меньше) – количество уток (Ducks):** вы должны предсказать, будет ли количество уток (битсменов, которые не набрали ни одного рана) в матче больше или меньше определенного порога.

**Тотал (больше/меньше) – количество уикетов:** вы должны предсказать, будет ли количество уикетов, взятых в матче, больше или меньше определенного порога.

**Тотал (больше/меньше) – количество дополнительных очков (Extras):** вы должны предсказать, будет ли количество дополнительных очков, начисленных в матче (за ошибки боулеров и другие нарушения), больше или меньше определенного порога.

**Падение 1-го уикета:** вы должны предсказать, сколько ранов будет набрано перед падением первого уикета.

**Команда лучшего битсмена:** вы должны предсказать, в какой команде будет играть лучший

битсмен матча.

**Команда лучшего боулера:** вы должны предсказать, в какой команде будет играть лучший боулер матча.

**Тотал (больше/меньше) лучшего битсмена:** вы должны предсказать, будет ли количество ранов, набранных лучшим битсменом, больше или меньше определенного порога.

**1-й иннинг, X овер, выбивание – хозяева/гости:** вы должны предсказать, произойдет ли выбивание в овере X 1-го иннинга для команды хозяев или гостей.

**Наивысший результат за овер – тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли наивысший счет за один овер в матче больше или меньше определенного порога.

**Тотал (больше/меньше) выбегов:** вы должны предсказать, будет ли количество выбегов (run outs) в матче больше или меньше определенного порога.

**Гандикап матча:** вы должны предсказать, какая команда выиграет матч с учетом гандикапа по уикетам и ранам.

**Выигрыш жеребьевки и матча:** вы должны предсказать, какая команда выиграет подбрасывание монеты перед игрой и победит в матче.

**Тотал (больше/меньше) 1-го овера:** вы должны предсказать, будет ли количество набранных ранов в 1-м овере больше или меньше определенного порога.

**Будет ли супер-овер в матче:** вы должны предсказать, состоится ли супер-овер в игре.

**Достижения в матче:** вы должны предсказать, сколько раз в матче будут достигнуты определенные отметки (50/100 ранов). Это определяется по количеству индивидуальных серий набранных 50+ или 100+ ранов в матче. Например, счет свыше 100 будет засчитан и как 50, и как 100.

**Ничейный матч:** вы должны предсказать, закончится ли матч в основное время вничью. Ничья означает, что обе команды полностью завершили свои иннинги и набрали одинаковое количество очков.

**Завершенный матч:** вы должны предсказать, будет ли матч завершен. Матч считается завершенным, если был объявлен официальный результат.

**Результат первых X оверов:** вы должны предсказать результат в набранных ранах (очках) за первые X оверов. Возможные исходы: команда хозяев, ничья, команда гостей.

**Игрок наберёт X ранов — да/нет:** вы должны предсказать, наберёт ли конкретный игрок заданное количество ранов за матч.

**Всего четвёрок за матч — чёт/нечёт:** вы должны предсказать, будет ли общее количество четвёрок в матче чётным или нечётным числом.

**Всего шестёрок за матч — чёт/нечёт:** вы должны предсказать, будет ли общее количество шестёрок в матче чётным или нечётным числом.

**Первые X оверов — команда хозяев/гостей — тотал ранов больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли общее количество ранов за первые X оверов у команды хозяев или гостей больше или меньше заданного значения.

**Первые X оверов — команда хозяев/гостей — чёт/нечёт:** вы должны предсказать, будет ли количество ранов, набранных за первые X оверов, чётным или нечётным числом.

**Первый овер — команда хозяев/гостей — будет ли экстра (да/нет):** вы должны предсказать,

будут ли в первом овере дополнительные очки (экстра) — например, вайд, ноубол, бай или лег-бай.

**Первый овер — команда хозяев/гостей — будет ли четвёрка (Да/Нет):** вы должны предсказать, будет ли команда хозяев или гостей бить четвёрку в первом овере.

**Первый овер — команда хозяев/гостей — будет ли шестёрка (да/нет):** вы должны предсказать, будет ли команда хозяев или гостей бить шестёрку в первом овере.

**Падение первого уикета — команда хозяев/гостей — чёт/нечёт:** вы должны предсказать, будет ли количество очков на момент падения первого уикета чётным или нечётным.

**Первый мяч — команда хозяев/гостей — количество ранов:** вы должны предсказать, сколько очков наберёт команда хозяев или гостей с первого мяча матча.

**Первый мяч — команда хозяев/гостей — тотал ранов больше/меньше:** вы должны предсказать, будет ли количество очков с первого мяча больше или меньше заданного значения.

**Общее количество четвёрок — команда хозяев/гостей — чёт/нечёт:** вы должны предсказать, будет ли общее количество четвёрок, совершённых командой хозяев или гостей, чётным или нечётным.

**X подача — X мяч — X иннинг — точное количество очков:** вы должны предсказать точное количество очков, которое будет набрано на X-м мяче X-го овера в X-м иннинге.

**X иннинг — гонка до X очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберёт указанное количество очков в конкретном иннинге.

**X иннинг — игрок — всего мячей:** вы должны предсказать, будет ли количество легальных подач (мячей), с которыми столкнётся конкретный игрок в своей подаче, больше или меньше установленного значения.

**X иннинг — игрок — всего пропущенных очков:** вы должны предсказать, будет ли количество очков, которое пропустит конкретный боулер в своём иннинге, больше или меньше заданного значения.

**X иннинг — команда хозяев/гостей — X-я граница (четвёрка или шестёрка):** вы должны предсказать, будет ли X-я граница, достигнутая отбивающим команды хозяев или гостей, четвёркой (4 очка) или шестёркой (6 очков).

**Всего индивидуальных достижений (50/100):** вы должны предсказать количество пятидесяток (50 ранов) и сотен (100 ранов), набранных отбивающими за матч.

**X овер X иннинга — команда хозяев/гостей — диапазон очков:** вы должны предсказать, сколько очков (в диапазоне, например 6–15) команда хозяев или гостей наберёт в X-м овере X-го иннинга.

**X иннинг — команда хозяев/гостей — диапазон общего счёта:** вы должны предсказать диапазон общего счёта команды хозяев или гостей в конкретном иннинге (например: 229–310+).

**X иннинг — игрок — всего границ (четвёрок и/или шестёрок) больше/меньше:** вы должны предсказать, сколько границ (четвёрок и/или шестёрок) выполнит конкретный игрок, и будет ли это значение больше или меньше заданного.

**X иннинг — игрок — всего подач (мячей) больше/меньше:** вы должны предсказать, сколько мячей примет игрок за свою подачу, и будет ли это значение больше или меньше заданного.

**X иннинг — игрок — диапазон набранных очков:** вы должны предсказать, в каком диапазоне окажется количество набранных игроком очков, например: 0–24, 25–30 и т.д.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

**Победитель серии:** вы должны предсказать, какая команда выиграет серию матчей.

## Киберспорт (E-Sports)

### Общие правила

Все рынки ставок на киберспорт основаны на игровых событиях или результатах, полученных по окончании запланированного матча/карты. Все расчеты ставок будут проводиться на основании официальных результатов, объявленных в официальной видеотрансляции или игровом стриме соответствующих матчей.

Все даты и время начала матчей в киберспорте указаны только для справки и не гарантируют точность. Ставки остаются в силе, даже если матч был предложен с некорректной датой и/или временем.

Если матч приостановлен или отложен и не будет перенесен на более позднее время в течение 48 часов с момента изначально запланированного начала, все ставки на этот матч будут признаны недействительными.

Если имя игрока, команды или турнира написано с ошибкой, все ставки остаются в силе, если только ошибка не приводит к путанице с другим участником.

Если название команды изменено в результате выхода из организации, присоединения к другой организации или официального переименования, все ставки остаются в силе.

Если организатор турнира допускает замену игроков и при этом имеется официальный результат, все ставки рассчитываются в обычном порядке

Если результат матча аннулирован организатором турнира из-за непредвиденных обстоятельств (например, читерства), все ставки на этот матч будут признаны недействительными.

Если матч признан техническим поражением (walkover) организатором турнира, все ставки будут аннулированы.

Если команда выходит из матча досрочно, только ставки на уже завершенные отдельные карты будут рассчитаны. Ставки на матч в целом, а также ставки на нерешенные рынки карты будут признаны недействительными.

Все рынки ставок включают овертайм, если иное не указано в названии рынка.

Если формат матча изменен или отличается от предложенного, организатор оставляет за собой право признать все ставки недействительными.

Если матч был указан некорректно, организатор оставляет за собой право аннулировать все ставки.

Если матч был сыгран раньше запланированного времени, все ставки, сделанные после фактического начала матча, будут возвращены. Все ставки, сделанные до фактического старта матча, остаются в силе.

Если матч или карта были переиграны из-за проблем со стороны организатора или технических сбоев, все нерешенные рынки будут признаны недействительными. Переигранные матчи или карты

рассматриваются отдельно как новый матч.

Если окончательная продолжительность игрового процесса совпадает с определенным пороговым значением, ставка рассчитывается как «больше» (Over).

Если два игрока или команды играют несколько карт в одном событии (например, «Лучшие из 3»), и одна или несколько карт не были сыграны, так как победитель уже определен, ставки на несыгранные карты аннулируются, а средства возвращаются.

Дата и время начала матча указаны исключительно для справки и могут быть неточными.

Если событие отменено, отложено или прервано и не завершено в течение 48 часов с момента запланированного начала, ставки на него аннулируются, а средства возвращаются. Однако завершённые игры или карты рассчитываются в обычном порядке, даже если дополнительные игры или карты из этой серии были отменены или отложены.

Ставки рассчитываются на основании официальной трансляции игры от издателя или организатора турнира. Если трансляция содержит счетчик победных раундов, убийств, уничтоженных драконов, башен и т. д., то эти данные используются для расчета ставок. Если результат ставки неясен из трансляции или отсутствует трансляция, используется официальное API игры.

Если рынок ставок включает индексированные или пронумерованные события (например, победитель определенного раунда в Counter-Strike: Go, команда, сделавшая определенное убийство в League of Legends или DOTA2), расчет идет по указанному номеру события. Формулировки, такие как «следующий» в названии рынка, не гарантируют точность, так как трансляции могут запаздывать. Все ставки рассчитываются по конкретно указанному раунду или событию, независимо от другого текста в названии рынка или момента размещения ставки.

Если количество раундов или карт изменилось, или если ставки предлагались на основании ошибочного числа раундов/карт, то ставки на разницу в счете (включая гандикап), тоталы раундов/карт, точные счета и т. д. признаются недействительными, а средства возвращаются.

Ставки на победителя карты или матча остаются в силе. Если какая-либо карта не будет сыграна или будет присуждена одному игроку или команде по переходу или умолчанию без начала игры, все ставки на эту карту и на матч в целом будут аннулированы, а ставки возвращены. Ставки на уже сыгранные карты остаются в силе. Карта считается начатой, как только запускается игровой таймер или команда совершает игровое действие на этой карте (например, выбор, запрет или покупка оружия).

Эти правила применяются ко всем матчам, где произошло отключение игрока или технический сбой.

Если участник отключается или выходит из игры после 10-й минуты начала игры на карте, ставки действуют согласно официальному результату, предоставленному комбинацией источников, включая страницу матча Dotabuff и соответствующие ролики Twitch.

Если игрок отключается в первые 10 минут и затем возвращается или заменяется на остальную часть карты, все ставки на эту карту и матч остаются в силе. Этот пункт касается всего киберспорта, кроме Counter-Strike.

В Counter-Strike 2 если игрок отключается, и никто его не заменяет, то если они решили играть 4v5 и сыграли не менее 3 раундов после момента отключения, то все рынки неопределенных карт, включая рынки Денежная линия + рынки неопределенных сторон матча, считаются недействительными.

На некоторых рынках карта может также называться игрой.

## Counter-Strike: GO – правила

Если может быть сыгран овертайм, он включается в расчет ставок, если только в рынке нет варианта «ничья» (Draw), в этом случае расчет проводится на основании стандартного количества раундов.

Большинство ставок на карты основываются на запланированном количестве раундов, исключая

дополнительные раунды в случае ничьей. Однако, если рынок победителя карты не включает вариант «ничья», то победитель определяется с учетом всех сыгранных раундов, включая овертайм.

Специальные термины:

T/CT (террористы / контртеррористы): название команд (темная/светлая команды).

Раунд: команда выигрывает раунды, чтобы победить на карте. Раунд считается выигранным, если: одна команда уничтожила другую, террористы успешно взорвали бомбу, контртеррористы предотвратили взрыв в течение 120 секунд с начала раунда. Первая команда, набравшая 13 раундов, выигрывает карту.

Овертайм: если счет по картам ничейный, играется овертайм в формате Воб («Лучшие из 6», Best of 6). В случае еще одной ничьи – следующий овертайм. Это продолжается до тех пор, пока не будет определен победитель. Турнирные правила могут отличаться.

Pistol round: первый и 13-й раунд на карте.

## Dota 2 – правила

Ставки на башни: все уничтоженные башни считаются разрушенными командой противника, даже если последний удар нанес крип.

Ставки на бараки: аналогично, все уничтоженные бараки засчитываются за команду противника, даже если последний удар нанес крип. Ближний и дальний бараки в каждой линии считаются отдельными объектами, так что у каждой команды есть 6 барак.

Ставки на убийства: все убийства, кроме «First Blood», рассчитываются на основании официальной трансляции или API игры, если оно доступно, являются решающими при определении того, считается ли смерть чемпиона убийством. Например, если герой погибает от урона башни или крипа без участия вражеского героя, это может не быть зарегистрировано как убийство в трансляции, и в таком случае это не считается убийством для целей расчета ставок.

Для ставок на First Blood трансляция или официальный API счета должны зарегистрировать убийство как First Blood. Если, например, убийство было отменено (denied) союзником, оно может не быть засчитано как First Blood (независимо от того, зарегистрировано ли оно как убийство на официальном счетчике трансляции), в таком случае оно не будет учитываться для расчета ставок. Во избежание сомнений, все рынки ставок на убийства, кроме «First Blood», рассчитываются на основании счетчика убийств, но убийство, зарегистрированное в счетчике убийств, будет засчитано как First Blood только в том случае, если оно объявлено как таковое.

Для ставок на Рошана (Roshans), команда, которая нанесла последний удар по Рошану, как это определено трансляцией или API игры (если доступно), считается убившей Рошана, независимо от того, какой игрок подобрал Aegis of the Immortal.

Для ставок, связанных со следующей командой, которая выполнит определенную игровую цель, или командой, которая выполнит больше всех таких целей, если предлагается вариант «никто» или «ничья» и именно он является выигрышным исходом, ставки на обе команды считаются проигранными. Если таких вариантов не предлагается и ни одна команда не является победителем, все ставки на этот рынок аннулируются, а поставленные средства возвращаются.

Если одна из команд сдается, ставки остаются в силе и рассчитываются следующим образом. Для ставок на победителя карты победителем считается команда, которая не сдалась. Ставки на Рошана, бараки и убийства рассчитываются на основании ситуации на момент сдачи. Ставки на башни рассчитываются так, как если бы победившая команда разрушила минимально необходимое количество дополнительных башен, теоретически требуемых для победы в обычных условиях с момента сдачи. Например, если победившая команда разрушила все башни 1-го уровня и одну башню 2-го уровня, она будет считаться уничтожившей еще три башни (всего семь башен), так как ей пришлось бы разрушить как минимум одну башню 3-го уровня и две башни у Древнего, чтобы

выиграть игру в обычных условиях с этой позиции.

Определения, специфичные для игры:

Ancient: основная цель на карте. Первая команда, уничтожившая Ancient противника, побеждает на карте.

Gg: позволяет соответствующей команде сдаться, если введено в общий чат.

Dire / Radiant: специфические названия для темной и светлой команды в игре.

Убийство: счет темной/светлой команды, представляющий общее количество раз, когда члены противостоящей команды были убиты.

Aegis: предмет, который появляется после убийства игрового объекта Рошан. Может быть поднят игроком.

Башня: командная игровая цель, которая может быть уничтожена противоположной командой.

Баракы: командная игровая цель, которая может быть уничтожена противоположной командой.

## Правила League of Legends (LoL)

Для ставок, связанных с башнями, все разрушенные башни считаются уничтоженными противоположной командой, даже если последний удар по ним был нанесен миньоном. Для ставок, связанных с ингибиторами, все разрушенные ингибиторы считаются уничтоженными противоположной командой, даже если последний удар по ним был нанесен миньоном. Для ставок, связанных с количеством уничтоженных ингибиторов, каждый из шести ингибиторов учитывается только один раз, даже если он был разрушен, затем восстановился и снова был уничтожен. Для ставок, связанных со следующим уничтоженным ингибитором, каждое разрушение ингибитора засчитывается отдельно, даже если он восстановился и был разрушен во второй или последующий раз.

Для ставок, связанных с убийствами (включая «First Blood», которое в League of Legends означает первое убийство на карте), официальная трансляция или игровой API (если доступно) является окончательным источником для определения того, считается ли смерть чемпиона убийством. Например, если чемпион был убит уроном от башни или миньонов без участия вражеского чемпиона, это может не быть зарегистрировано как убийство в трансляции. В таком случае оно не будет учитываться при расчете ставок на убийства.

Для ставок, связанных со следующей командой, которая выполнит определенную цель, или командой, которая выполнит наибольшее количество определенной цели, если доступен вариант «ни одна» или «ничья», и он является выигрышным исходом, ставки на обе команды считаются проигрышными. Если такой вариант не предусмотрен и ни одна команда не является победителем, все ставки на этот рынок считаются недействительными, и сумма ставки возвращается.

Если одна из команд сдается, ставки остаются в силе и рассчитываются следующим образом. Для ставок, связанных с победителем карты, побеждает команда, которая не сдалась. Ставки, связанные с драконами, баронами и убийствами, рассчитываются на основании ситуации, имевшей место в момент сдачи. Ставки, связанные с башнями и ингибиторами, рассчитываются так, как если бы победившая команда уничтожила минимальное количество дополнительных башен и/или ингибиторов, теоретически необходимых для победы в игре в обычном порядке с той позиции, на которой произошла сдача. Например, если на момент сдачи у проигравшей команды уже уничтожен ингибитор, дополнительное уничтожение ингибиторов не засчитывается. Если у проигравшей команды на момент сдачи ни один ингибитор не разрушен, то победившей команде засчитывается уничтожение одного дополнительного ингибитора, причем приоритет отдается ингибитору, который уже был разрушен и возрожден (если такой существует). Если победившая команда уничтожила все башни 1-го уровня и одну башню 2-го уровня, то она считается уничтожившей еще три башни (всего семь), так как ей необходимо было бы уничтожить как минимум одну башню 3-го уровня и две башни некуса для победы в игре в обычном порядке.

Определения, специфичные для игры

**Nexus:** основная цель на карте. Первая команда, уничтожившая Nexus противника, побеждает на карте.

**Убийство:** счет синей/красной команды, представляющий общее количество убийств членов противостоящей команды.

**Turret:** командная игровая цель, которая может быть уничтожена противоположной командой.

**Ингибитор:** командная игровая цель, которая может быть уничтожена противоположной командой.

**Дракон:** игровая цель, может быть убита игроками.

**Барон:** игровая цель, может быть убита игроками.

## Основные рынки\*

\*Один или несколько рынков из данного раздела могут присутствовать в различных киберспортивных дисциплинах, предлагаемых на нашей платформе для ставок на спорт. Некоторые из этих дисциплин: KoG (Kings of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), Valorant, GoW (God of War), Halo, HoTS (Heroes of the Storm), Rocket League, Smite.

**Победитель (1,2):** вы должны определить победителя игры (x карт) согласно количеству карт, предложенному в событии.

**Победитель (1X2):** вы должны определить победителя игры (x карт) согласно количеству карт, предложенному в событии, или выбрать вариант ничьей.

**Гандикап по картам:** ставка, в которой победитель матча определяется с учетом соответствующего гандикапа по картам. Итоговый счет изменяется на основании предложенного гандикапа, и после данной операции определяется победитель — домашняя команда или гостевая команда.

Пример матча NomGaming vs Team Spotnet:

Nom-Gaming (-1,5) → этот рынок обозначает, что Nom должен выиграть (X) карт, имея гандикап -1,5. Если матч заканчивается со счетом 3-0 в пользу Nom, ставка выигрывает, так как с учетом гандикапа 1,5 окончательный счет составит 1,5 - 0 в пользу Nom.

Team Spotnet (+1,5) → этот рынок дает преимущество 1,5 Team Spotnet на всех картах, установленных в игре. Если матч заканчивается со счетом 2-1, то победителем данного рынка будет Team Spotnet, так как гандикап 1,5 дает ему итоговый счет 2,5, что превышает счет NomGaming (2 - 2,5).

**Общее количество карт:** этот рынок относится к количеству карт, которые будут сыграны в матче.

**Точный счет (по картам):** этот рынок предлагает варианты точного и окончательного счета матча: 0:2 - 1:2; 2:0 - 2:1

**Первая карта — победитель / вторая карта — победитель:** этот рынок определяет победителя только первой или второй карты события, включая дополнительное время.

**Первая карта — победитель (1X2):** в этом рынке доступны три стандартные опции: хозяева (1), гости (2), ничья (X). Результаты определяются по карте, которая находится в игре в данный момент.

**Точный счет матча:** вы должны предсказать точный окончательный счет матча между двумя командами.

## Дополнительные рынки киберспорта

**Карта X** - команда, которая делает First Blood: вы должны предсказать, какая команда совершит первое убийство на указанной карте во время матча. Убийства от башен или монстров не учитываются. Первое убийство должно быть совершено игроком.

**Карта X - команда, которая убьет Z Рошана:** вы должны предсказать, какая команда первой убьет Z Рошана во время матча на карте X.

**Карта X - команда, которая убьет Rift Herald:** вы должны предсказать, какая команда первой убьет Rift Herald во время матча на карте X.

**Гандикап по раундам:** в этом рынке ставок вы можете дать команде X преимущество или невыгодное положение по общему количеству выигранных раундов в матче.

**Общее количество убийств (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество убийств в матче больше или меньше указанного числа.

**Общее количество раундов:** вы должны предсказать, сколько всего раундов будет сыграно в матче.

**Карта X - общее количество убитых Баронов (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество убитых Баронов в матче на карте X больше или меньше указанного числа.

**Карта X — общее количество убитых драконов (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество убитых драконов в матче на карте X больше или меньше указанного числа.

**Карта X — общее количество уничтоженных ингибиторов (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество уничтоженных ингибиторов в матче на карте X больше или меньше указанного числа.

**Карта X — общее количество убитых Рошанов (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество убитых Рошанов в матче на карте X больше или меньше указанного числа.

**Карта X — Pistol Round Z - победитель:** вы должны предсказать, какая команда выиграет выбранный Pistol Round Z на карте X в матче.

**Карта X убийство ножом:** вы должны предсказать, совершит ли хотя бы один игрок убийство ножом на карте X во время матча.

**Карта X — какая команда будет иметь больше Net Worth на Z-й минуте?:** вы должны предсказать, какая команда будет иметь больше общего золота (или чистой стоимости) на указанной минуте на карте X в матче.

**Карта X — команда N - общее количество уничтоженных башен:** вы должны предсказать общее количество уничтоженных башен командой N на карте X во время матча.

**Четное/нечетное количество карт:** ставка на четное или нечетное общее количество карт, сыгранных в матче.

**Карта X - игрок Z - общее количество убийств:** ставка на общее количество убийств, совершенных игроком Z на указанной карте.

**Общее количество раундов:** общее количество сыгранных раундов в матче определенным участником X на указанной карте. Расчет ставок производится на основании того, будет ли итоговый результат больше или меньше указанной линии.

**Карта X — продолжительность карты:** вы должны предсказать общую продолжительность матча на карте X.

**Ставка на продолжительность указанной карты в минутах (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли продолжительность карты по внутриигровому таймеру больше или меньше указанного значения.

Например, при ставке на больше 40,5 минут:

Ставка выигрывает, если время на карте составит 40 минут 30 секунд или больше.

Ставка проигрывает, если время составит 40 минут 29 секунд или меньше.

**Карта X - общее количество раундов за сторону контртеррористов:** вы должны предсказать общее количество раундов, выигранных стороной контртеррористов (CT) во время матча на карте X.

**Карта X - общее количество раундов за сторону Террористов:** вы должны предсказать общее количество раундов, выигранных стороной Террористов (T) во время матча на карте X.

**Игрок Z - общее количество раундов:** общее количество раундов, сыгранных игроком Z, включая овертайм. Расчет ставок производится на основании того, будет ли итоговый результат больше или меньше указанной линии.

**Карта X - первая половина - гандикап по раундам:** преимущество или невыгодное положение для одной из команд, выраженное в количестве выигранных или проигранных раундов на указанной карте в первой половине.

**Карта X - первая половина - команда N - общее количество раундов:** ставка на то, выиграет ли команда N больше или меньше раундов, чем указанное число на указанной карте в первой половине.

**Карта X - вторая половина - Победитель 1X2:** ставка на победителя второй половины на указанной карте.

**Карта X - вторая половина - общее количество раундов:** ставка на общее количество раундов, сыгранных в указанной карте во второй половине. Пример: если игрок делает ставку на больше 22,5, а на карте сыграно всего 20 раундов, ставка проигрывает, так как общее количество сыгранных раундов меньше указанного значения. Если ставка была на меньше 22,5 при 22 сыгранных раундах, ставка выигрывает. Максимальное количество раундов в матчах формата MR12 составляет 24.

**Карта X - команда N - общее количество раундов:** ставка на то, выиграет ли Команда N больше или меньше раундов, чем указанное число, на карте X.

**Карта X - первое убийство курьера:** ставка на то, какая команда первой убьет вражеского курьера на карте X. Ставка считается сыгранной после того, как одна из команд убьет вражеского курьера. Если на карте не произойдет убийства курьера, ставка будет рассчитана с коэффициентом "1".

**Карта X - Divine Rapier:** вы должны предсказать, будет ли Divine Rapier приобретен любым игроком в матче на карте X.

**Матч - гандикап по убийствам:** вы должны предсказать общее количество убийств команды, добавляя или вычитая указанное количество убийств в качестве гандикапа.

**Команда N - общее количество убийств в матче:** вы должны предсказать общее количество убийств, которые команда N совершит за матч.

**Карта X - точный счет пистолетных раундов:** вы должны предсказать точный счет пистолетных раундов, указывая, сколько пистолетных раундов выиграет каждая команда на карте X.

**Карта X - команда N - общее количество убийств:** ставка на общее количество убийств, совершенных командой N на указанной карте.

**Карта X - будет ли убийство не из гранаты?:** вы должны предсказать, совершит ли хотя бы один

игрок убийство с помощью не гранаты на карте X во время матча.

**Карта X - будет ли убийство с помощью коктейля Молотова (зажигательной гранаты)?:** вы должны предсказать, совершит ли хотя бы один игрок убийство с помощью коктейля Молотова на карте X во время матча.

**Карта X - будет ли убийство из Zeus X27?:** вы должны предсказать, совершит ли хотя бы один игрок убийство с помощью оружия Zeus X27 на карте X во время матча.

**Карта X - овертайм Z - победитель 1X2:** вы должны предсказать исход овертайма Z в матче на карте X.

**Карта X - овертайм Z - гандикап по раундам:** вы должны предсказать исход овертайма Z на карте X, учитывая гандикап, который может дать одной из команд преимущество или невыгодное положение.

**Карта X - овертайм Z - общее количество раундов:** вы должны предсказать общее количество раундов, которые будут сыграны в овертайме Z в матче на карте X.

**Карта X - команда Z - победа на карте + продолжительность карты:** вы должны предсказать, выиграет ли команда Z карту X, а также общую продолжительность матча на карте X.

**Карта X - победа в Z-й половине + победа на карте:** вы должны предсказать, какая команда выиграет первую или вторую половину на карте X, а также какая команда выиграет карту X.

**Карта X - победа в первом пистолетном раунде + победа на карте:** вы должны предсказать, какая команда выиграет первый пистолетный раунд на карте X, а также какая команда выиграет карту X.

**Карта X - Победа во втором пистолетном раунде + победа на карте:** вы должны предсказать, какая команда выиграет второй пистолетный раунд на карте X, а также какая команда выиграет карту X.

**Карта X - победа в первом пистолетном раунде + победа в первой половине:** вы должны предсказать, какая команда выиграет первый пистолетный раунд на карте X, а также какая команда выиграет первую половину на карте X.

**Карта X - общее количество уничтоженных барakov:** ставка на общее количество барakov, уничтоженных на карте X.

**Матч - общее количество уничтоженных барakov:** вы должны предсказать общее количество уничтоженных барakov обеими командами за весь матч.

**Карта X - победитель по убийствам Рошанов:** вы должны предсказать, какая команда совершит больше убийств Рошанов во время матча на карте X. Если количество убийств Рошанов будет одинаковым у обеих команд, ставка будет считаться недействительной.

**Карта X - 1X2 по убийствам Рошанов:** вы должны предсказать, какая команда совершит больше убийств Рошанов во время матча на карте X. Возможен вариант ставки на ничью.

**Карта X - тройное убийство:** ставка на то, совершит ли игрок три убийства подряд на указанной карте.

**Карта X - обе команды убьют первых двух лесных крабов:** вы должны предсказать, убьют ли обе команды первых двух лесных крабов во время матча на карте X.

**Карта X - убийство Rift Herald за 10 минут:** вы должны предсказать, будет ли Rift Herald убит одной из команд в первые 10 минут (00:00 - 09:59) матча на карте X.

**Карта X - обе команды убьют Rift Herald:** вы должны предсказать, убьют ли обе команды Rift

Herald во время матча на карте X.

**Карта X - обе команды убьют первых двух драконов:** ставка на то, убьют ли обе команды первых двух драконов на указанной карте.

**Карта X - дракон будет украден:** вы должны предсказать, перехватит ли Дракона (Дрейка) команда, которая изначально не пыталась его забрать, во время матча на карте X.

**Карта X - Душа Дракона:** ставка на то, будет ли Душа Дракона получена на указанной карте (убийство 4 драконов одной из команд дает Душу Дракона).

**Карта X - Кража Барона:** ставка на то, украдет ли одна из команд Барона, которого не смогла добить команда противника.

**Карта X - общее количество убийств до 10-й минуты:** общее количество убийств, совершенных до 10-й минуты (00:00 - 09:59), согласно внутриигровому таймеру.

**Карта X - наибольшее количество убийств у одного игрока:** вы должны предсказать, будет ли максимальное число убийств, совершенных одним игроком на карте X, больше или меньше указанного значения.

**Карта X - общее количество эйсов:** общее количество эйсов на указанной карте (Эйс - убийство пяти персонажей противника одним игроком).

Карта X - убийство первого верхнего речного лесного краба: вы должны предсказать, какая команда первой убьет лесного краба, расположенного в верхней части реки, во время матча на карте X.

**Карта X - убийство первого нижнего речного лесного краба:** вы должны предсказать, какая команда первой убьет лесного краба, расположенного в нижней части реки, во время матча на карте X.

**Карта X - общее количество чемпионов, получивших эффект «Рука Барона» после убийства первого Барона:** вы должны предсказать, сколько чемпионов получают бафф Барона после убийства первого Барона на карте X.

**Карта X - восстановится ли разрушенный ингибитор:** ставка на то, возродится ли разрушенный ингибитор на указанной карте.

**Карта X - первая башня будет уничтожена до 13-й минуты:** ставка на то, будет ли башня уничтожена до 13-й минуты (00:00 - 12:59), согласно внутриигровому таймеру.

Карта X - убийство Старшего дракона: вы должны предсказать, будет ли убит Старший дракон во время матча на карте X.

**Карта X - общее количество ассистов при First Blood:** ставка на количество игроков, которые получают ассист при первом убийстве (First Blood) на карте X.

**Карта X - гандикап по убийствам драконов:** вы должны предсказать общее количество драконов, убитых каждой командой на карте X, с учетом гандикапа. Гандикап — это предопределенное число убийств, которое добавляется или вычитается из общего количества убитых драконов команды.

**Карта X - общее количество уничтоженных башен:** ставка на общее количество башен, уничтоженных обеими командами на карте X.

**Карта X - общее количество уничтоженных башен на возвышенности:** вы должны предсказать общее количество башен, расположенных на возвышенности, уничтоженных обеими командами в ходе матча на карте X.

**Карта X - First Blood до 6-й минуты:** вы должны предсказать, произойдет ли первое убийство (First Blood) в матче на карте X в течение первых 6 минут (00:00 - 05:59).

**Карта X - победитель по уничтоженным башням:** вы должны предсказать, какая команда уничтожит больше башен на карте X. Если итог ничья, ставка будет считаться недействительной.

**Карта X - 1X2 по уничтоженным башням:** вы должны предсказать, какая команда уничтожит больше башен на карте X, включая вариант ничьи.

**Карта X - общее количество убийств:** ставка на общее количество убийств на указанной карте. Все убийства, совершенные до конца матча, учитываются, включая убийства после ввода Gg в общий чат. Расчет ведется по финальному счету команд в постматчевой статистике, поэтому смерти, которые не были засчитаны вражеской команде, не учитываются.

**Карта X - общее количество смертей:** ставка на общее количество смертей на указанной карте. Все убийства, совершенные до конца матча, учитываются, включая смерти после ввода Gg в общий чат. Расчет ведется по финальному счету команд в постматчевой статистике, поэтому смерти, которые не были засчитаны вражеской команде, не учитываются.

**Карта X - обе команды уничтожат бараки:** ставка на то, разрушат ли обе команды все бараки в течение матча на указанной карте.

**Карта X - обе команды убьют Рошана:** ставка на то, убьют ли обе команды Рошана в течение матча на указанной карте.

**Карта X - общее количество раундов:** вы должны предсказать общее количество раундов, сыгранных в матче на карте X.

**Карта X - четное/нечетное количество раундов:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сыгранных раундов на карте X четным или нечетным числом, без учета овертайма.

**Карта X - общее количество убийств:** вы должны предсказать общее количество убийств, которые произойдут во время матча на карте X.

**Карта X - Будет ли эйс?:** вы должны предсказать, совершит ли команда эйс во время матча на карте X. Эйс происходит, когда одна команда уничтожает всех пяти игроков противника, не теряя ни одного своего игрока в этом столкновении.

**Карта X - победитель:** вы должны предсказать, какая команда выиграет матч на карте X.

**Карта X - гандикап по раундам:** вы должны предсказать исход матча на карте X, учитывая гандикап, который дает одной из команд преимущество или недостаток по количеству выигранных раундов.

**Карта X - общее количество ассистов:** вы должны предсказать общее количество ассистов, которые будут выполнены на карте X.

**Карта X - сделает ли игрок ассист?:** ставка на то, сделает ли конкретный игрок хотя бы один ассист на карте X.

**Карта X - достигнет ли команда верхней линии?:** вы должны предсказать, достигнет ли конкретная команда (или отряд) определенной цели на данной карте.

**Карта X - разница по убийствам:** вы должны предсказать разницу по количеству убийств между двумя командами в конце конкретной карты.

**Карта X - четное/нечетное количество убийств:** вы должны предсказать, будет ли общее количество убийств на X карте четным или нечетным числом.

**Игра X — всего убийств (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество убийств, совершённых во время Игры X, больше или меньше установленного значения.

**Игра X — всего убийств (чёт/нечёт):** вы должны предсказать, будет ли общее количество убийств

в Игре X чётным или нечётным числом.

**Игра X — совершит ли игрок убийство:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок хотя бы одно убийство в Игре X.

**Игра X — всего ассистов (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество ассистов (помощей) в Игре X больше или меньше заданной линии.

**Игра X — сделает ли игрок ассист:** вы должны предсказать, выполнит ли указанный игрок хотя бы один ассист во время Игры X.

**Игра X — попадёт ли отряд в топ:** вы должны предсказать, закончит ли указанный отряд Игру X в топ-X позициях (например, топ-3, топ-5, топ-8).

**Игра X — разница победы по убийствам:** вы должны предсказать, на сколько убийств победившая команда опередит соперника к концу Игры X.

**Игра X — попадёт ли игрок в топ:** вы должны предсказать, займет ли указанный игрок топ-X место по итогам Игры X.

**Игра X — победитель:** вы должны предсказать, какая команда или игрок победит в Игре X.

**Игра X — азиатский гандикап:** вы должны предсказать победителя Игры X с учётом прибавленного или вычтенного гандикапа по убийствам.

**Игра X — всего очков (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в Игре X, больше или меньше установленного значения.

**Игра X — чёт/нечёт (по убийствам):** вы должны предсказать, будет ли общее количество убийств в Игре X чётным или нечётным.

**Игра X — точный счёт по раундам:** вы должны предсказать точный счёт по раундам в Игре X.

**Игра X — будет ли использована Fatality:** вы должны предсказать, будет ли использован приём Fatality каким-либо игроком в Игре X.

**Игра X — будет ли использована Brutality:** вы должны предсказать, будет ли использован приём Brutality каким-либо игроком в Игре X.

**Игра X — команда хозяев — будет ли применён Fatal Blow:** вы должны предсказать, применит ли команда хозяев приём Fatal Blow в Игре X.

**Игра X — команда гостей — будет ли применён Fatal Blow:** вы должны предсказать, применит ли команда гостей приём Fatal Blow в Игре X.

**Игра X — Раунд Z — победитель:** вы должны предсказать победителя Раунда Z в Игре X.

**Раунд Z — победитель:** вы должны предсказать победителя Раунда Z (если не привязан к конкретной игре).

**Игра X — больше всех убийств:** вы должны предсказать, какая команда совершит больше всего убийств в Игре X.

**Игра X — разница победы по топам:** вы должны предсказать, на сколько позиций в топе победившая команда превзойдёт соперника по итогам Игры X.

**Первые Y игр — всего убийств (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество убийств за первые Y игр больше или меньше указанного значения.

## Cs:Go рынки

**Победитель:** определить победителя игры (x карт) в соответствии с количеством карт, предложенных в событии.

Первая карта — тотал раунды: данный рынок ставок определяет, будет ли на предложенной карте более 26,5 раундов или менее 26,5 раундов, включая овертайм, если он происходит в событии.

Первая карта — гандикап раунда: в этом рынке ставок вы можете дать команде X преимущество или недостаток по общему количеству раундов, сыгранных на выбранной карте.

Пример матча Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → этот рынок означает, что Ffamix выиграет карту даже с гандикапом -2,5 очка. Если карта заканчивается со счетом 20-10 в пользу Ffamix, он все равно выигрывает ставку, поскольку его итоговый счет составляет 17,5-10.

Exdt (+2.5) → этот рынок означает, что игрок Exdt выиграет раунды с преимуществом +2,5 очка. Если окончательный счет составил 15-15, победителем становится Exdt, так как с учетом гандикапа его счет составит 17,5.

X овертайм карты (yes/no): предсказать, будет ли овертайм на X карте.

X карта — первый пистолетный раунд, победитель: предсказать, кто выиграет первый пистолетный раунд на карте X.

X карта — второй пистолетный раунд, победитель: предсказать, кто выиграет второй пистолетный раунд на карте X.

X карта — команда, которая выиграет N тур: предсказать, какая команда выиграет N раунд на X карте.

X карта — гонка на 3/6/9/12 раундов: предсказать, какая команда первой наберет 3/6/9/12 раундов на карте X.

## Дополнительные рынки Cs:Go

Команда выиграет хотя бы одну карту (да/нет): предсказать, выиграет ли определенная команда хотя бы одну карту в конкретном матче.

Овертайм (да/нет): предсказать, будет ли сыгран овертайм или нет.

Победитель пистолетного раунда (первого, второго пистолетного раунда): предсказать, какая команда (террористы / контртеррористы) выиграет указанный пистолетный раунд (1-й или 16-й).

Победитель первой половины: предсказать, какая команда (террористы / контртеррористы) выиграет первую половину карты по количеству взятых раундов после первых 12 раундов.

Победитель второй половины: предсказать, какая команда (террористы / контртеррористы) выиграет вторую половину карты по количеству взятых раундов после первых 12 раундов и до завершения карты с победой одной из команд или ничьей.

## Рынки ставок Dota2

**Победитель:** определить победителя игры (x карт) в соответствии с количеством карт, предложенных в событии.

**X карта - 1-й аегис:** расчет ставки определяется командой, которая заберет «Аегис Бессмертия», а не той, которая убьет Рошана.

**X карта - 1-я башня:** в этом рынке ставок вы можете выбрать, какая из двух команд первой уничтожит башню.

**X карта - 1-я казарма:** в этом рынке ставок вы можете выбрать, какая из двух команд первой уничтожит казарму.

**Первая карта - победитель:** этот рынок определяет победителя первой карты.

**Вторая карта - победитель:** этот рынок определяет победителя второй карты.

**Первая карта - убийства, возврат ставки при ничьей:** этот рынок определяет победителя первой карты по количеству убийств, с оговоркой, что если событие заканчивается вничью, ставка аннулируется.

**Первая карта - гандикап по смертям:** в этом рынке можно дать команде X преимущество или недостаток по количеству убийств на первой карте.

**Общее количество карт:** этот рынок относится к количеству карт, которые будут сыграны в матче.

**Гандикап по картам:** ставка, в которой победитель матча должен быть определен с учетом гандикапа по картам. Корректный счет добавляется или вычитается из предложенного гандикапа, и после этой операции определяется победитель: команда хозяев или команда гостей.

**X карта - команда, уничтожившая следующую башню:** предсказать, какая команда уничтожит следующую башню на указанной карте.

**X карта - команда, совершившая первое убийство:** предсказать, какая команда совершит первое убийство на указанной карте.

**X карта - команда, набравшая наибольшее количество убийств:** предсказать, какая команда сделает больше убийств на указанной карте (или ничья).

**X карта - команда, совершившая следующее убийство (#):** предсказать, какая команда совершит следующее убийство (#).

**X карта - команда, убившая следующего Рошана (#):** предсказать, какая команда убьет следующего Рошана (#).

**X карта - общее количество убийств (чет/нечет):** предсказать, будет ли общее количество убийств на X карте четным или нечетным.

**X карта - общее количество убийств (больше/меньше):** этот рынок относится к количеству убийств, которые произойдут на определенной карте.

**X карта - точное количество убитых Рошанов:** этот рынок относится к точному количеству убитых Рошанов на указанной карте.

**X карта - общее количество убитых Рошанов (больше/меньше):** этот рынок относится к количеству убитых Рошанов на указанной карте (больше/меньше).

**X карта - точное количество уничтоженных башен:** этот рынок относится к точному количеству уничтоженных башен на указанной карте.

**X карта - общее количество уничтоженных башен (больше/меньше):** этот рынок относится к количеству уничтоженных башен на указанной карте (больше/меньше).

**Команда, совершившая Rampage:** предсказать, какая команда (или ни одна) совершит Rampage. Rampage — это достижение, когда один игрок убивает 5 вражеских чемпионов подряд за короткий промежуток времени. Если на карте не будет Rampage, ставка считается проигранной.

**Команда, совершившая Ultra Kill:** предсказать, какая команда (или ни одна) совершит Ultra Kill. Ultra Kill — это достижение, когда один игрок убивает 4 вражеских чемпионов подряд за короткий промежуток времени. Если на карте не будет Ultra Kill, ставка считается проигранной.

**Карта X - время игры (больше/меньше):** предсказать, сколько минут продлится X карта - больше/меньше.

**X карта - команда, набравшая наибольшее количество убийств с гандикапом:** ставка, в которой победитель матча должен быть определен с учетом гандикапа по количеству убийств. Корректный счет добавляется или вычитается из предложенного гандикапа, и после этой операции определяется победитель: команда хозяев или команда гостей.

**X карта - гонка до 5/10/15/20 убийств:** предсказать, какая команда первой достигнет 5/10/15/20 убийств на X карте.

## Дополнительные рынки ставок Dota2

**Команда выиграет хотя бы одну карту (да/нет):** предсказать, выиграет ли определенная команда хотя бы одну карту в конкретном матче.

**Длительность карты:** предсказать, будет ли итоговая продолжительность карты больше или меньше определенного значения.

**Расчет результата:** если продолжительность карты равна указанному порогу, ставка рассчитывается как «больше». Длительность определяется на основе итогового экрана с результатами, доступного в официальном Steam API, после завершения карты.

**X убийство на карте:** победителем данного рынка становится команда, которая совершает убийство, в результате которого сумма всех убийств обеих команд становится равной N.

**Карта Rampage:** предсказать, совершит ли хотя бы один игрок (из темной или светлой команды) 5 или более убийств за короткий промежуток времени, и будет ли это событие объявлено в игре.

**Карта Ultrakill:** предсказать, совершит ли хотя бы один игрок (из темной или светлой команды) 4 или более убийств за короткий промежуток времени, и будет ли это событие объявлено в игре.

**Карта Beyond Godlike:** предсказать, совершит ли хотя бы один игрок (из темной или светлой команды) 10 или более убийств без смерти, и будет ли это событие объявлено в игре.

**Карта Megacreeps:** предсказать, будут ли уничтожены все казармы темной или светлой команды, и будет ли это событие объявлено в игре. Тип активированной руны, появившейся в определенное время: предсказать, какой тип руны появится в определенный момент игры и будет активирован (или взят в бутылку и активирован позже) одним из игроков.

## Рынки ставок League of Legends

**Победитель:** определить победителя игры (x карт) в соответствии с количеством карт, предложенных в событии.

**Гандикап по картам:** ставка, в которой победитель матча определяется с учетом гандикапа по картам. Корректный счет добавляется или вычитается из предложенного гандикапа, и после этой операции определяется победитель: хозяева или гости.

**Общее количество карт:** рынок ставок, относящийся к количеству карт, которые будут сыграны в

матче.

**Точный счет (по картам):** рынок ставок, определяющий точный и окончательный счет матча, предлагая следующие варианты: 0:2 - 1:2; 2:0 - 2:1

**Первая карта - первый ингибитор:** предсказать, какая из двух команд первой уничтожит ингибитор на первой карте.

**Первая карта - первая башня:** предсказать, какая из двух команд первой уничтожит башню на первой карте.

**Первая карта - первый дракон:** предсказать, какая из двух команд первой убьет дракона на первой карте.

**Первая карта - первый барон:** предсказать, какая из двух команд первой убьет барона на первой карте.

**Первая карта - первое убийство:** предсказать, какая из двух команд совершит первое убийство на первой карте.

**X карта - команда, уничтожившая следующую башню:** предсказать, какая команда уничтожит следующую башню на указанной карте.

**X карта - команда, совершившая первое убийство:** предсказать, какая команда совершит первое убийство на указанной карте.

**X карта - команда, набравшая наибольшее количество убийств:** предсказать, какая команда сделает больше убийств на указанной карте (или ничья).

**X карта - команда, совершившая следующее убийство (#):** предсказать, какая команда совершит следующее убийство (#).

**X карта - общее количество убийств (чет/нечет):** предсказать, будет ли общее количество убийств на X карте четным или нечетным.

**X карта - общее количество убийств (больше/меньше):** рынок ставок, относящийся к количеству убийств, которые произойдут на конкретной карте.

**X карта - общее количество уничтоженных башен (больше/меньше):** рынок ставок, относящийся к количеству уничтоженных башен на конкретной карте.

**X карта - время игры (больше/меньше):** предсказать, сколько минут продлится X карта - больше/меньше.

**X карта - команда, набравшая наибольшее количество убийств с гандикапом:** ставка, в которой победитель матча определяется с учетом гандикапа по количеству убийств.

**X карта - гонка до 5/10/15/20 убийств:** предсказать, какая команда первой достигнет 5/10/15/20 убийств на X карте.

**X карта - обе команды уничтожат ингибитор:** предсказать, уничтожат ли обе команды ингибитор на указанной карте.

**X карта - обе команды убьют барона:** предсказать, убьют ли обе команды барона на указанной карте.

**X карта - обе команды убьют дракона:** предсказать, убьют ли обе команды дракона на указанной карте.

**X карта - команда, уничтожившая следующий ингибитор:** предсказать, какая команда уничтожит следующий ингибитор на указанной карте.

**X карта - команда, убившая следующего барона:** предсказать, какая команда убьет следующего барона на указанной карте.

**X карта - команда, убившая следующего дракона:** предсказать, какая команда убьет следующего дракона на указанной карте.

**X карта - точное количество убитых баронов:** рынок ставок, относящийся к точному количеству убитых баронов на указанной карте.

**X карта - количество убитых баронов (больше/меньше):** рынок ставок, относящийся к количеству убитых баронов на указанной карте (больше/меньше).

**X карта - точное количество убитых драконов:** рынок ставок, относящийся к точному количеству убитых драконов на указанной карте.

**X карта - количество убитых драконов (больше/меньше):** рынок ставок, относящийся к количеству убитых драконов на указанной карте (больше/меньше).

**X карта - точное количество уничтоженных ингибиторов:** рынок ставок, относящийся к точному количеству уничтоженных ингибиторов на указанной карте.

**X карта - количество уничтоженных ингибиторов (больше/меньше):** рынок ставок, относящийся к количеству уничтоженных ингибиторов на указанной карте (больше/меньше).

**Команда, совершившая Penta Kill:** предсказать, какая команда (или ни одна) совершит Penta Kill — достижение, когда один игрок убивает 5 вражеских чемпионов подряд за короткий промежуток времени.

**Команда, совершившая Quadra Kill:** предсказать, какая команда (или ни одна) совершит Quadra Kill — это выдающееся достижение, заключающееся в единоличном убийстве 4 вражеских чемпионов в короткой последовательности - команда А/команда Б. Если на карте нет Quadra Kill, ставка будет считаться проигранной.

**X карта - команда, убившая Rift Herald:** предсказать, какая команда убьет Rift Herald на указанной карте.

## Дополнительные рынки League of Legends

**Команда выиграет хотя бы одну карту (да/нет):** предсказать, выиграет ли определенная команда хотя бы одну карту в конкретном матче.

**Длительность карты:** предсказать, будет ли итоговая продолжительность карты больше или меньше определенного значения.

**Расчет результата:** если продолжительность карты равна указанному порогу, ставка рассчитывается как «больше». Длительность определяется на основе итогового экрана с результатами, доступного в официальном Steam API, после завершения карты.

**X убийство на карте:** победителем данного рынка становится команда, которая совершает убийство, в результате которого сумма всех убийств обеих команд становится равной N.

**Карта тотал Turrets:** предсказать, будет ли финальное количество уничтоженных башен (основанное на видимом счете в игре, который представляет собой сумму уничтоженных башен обеих команд) на определенной карте больше или меньше определенного значения.

**Карта QuadraKill:** предсказать, совершит ли хотя бы один игрок (из красной или синей команды) 4

или более убийств за короткий промежуток времени, и будет ли это событие объявлено в игре.

**Карта PentaKill:** предсказать, совершит ли хотя бы один игрок (из красной или синей команды) 5 или более убийств за короткий промежуток времени, и будет ли это событие объявлено в игре.

**Карта тип X дракона:** предсказать, каким будет первый/второй появившийся дракон с момента начала карты.

**Карта Тип души дракона:** предсказать, какой тип драконьей души появится третьим с момента начала карты.

**Определенный тип убитого дракона:** предсказать, будет ли убит хотя бы один дракон определенного типа на определенной карте.

X карта - убийство второго Rift Herald: предсказать, удастся ли команде на определенной карте (например, Ущелье призывателей) убить второго Rift Herald в течение матча.

## Рынки ставок Call of Duty

**Победитель:** определить победителя игры (x карт) в соответствии с количеством карт, предложенных в событии.

**Гандикап по картам:** ставка, в которой победитель матча определяется с учетом гандикапа по картам. Корректный счет добавляется или вычитается из предложенного гандикапа, и после этой операции определяется победитель: команда хозяев или команда гостей.

**Общее количество карт:** рынок ставок, относящийся к количеству карт, которые будут сыграны в матче.

**Точный счет (по картам):** рынок ставок, определяющий точный и окончательный счет матча, предлагая следующие варианты: 0:2 - 1:2; 2:0 - 2:1

**X карта - команда, выигравшая N-раунд:** предсказать, какая команда выиграет N раунд на X карте.

**X карта - гонка до 3/6/9/12 раундов:** предсказать, какая команда первой достигнет 3/6/9/12 раундов на X карте.

**X карта - общее количество раундов:** рынок ставок, определяющий, будет ли общее количество сыгранных раундов на X карте больше 26,5 или меньше 26,5.

**X карта - гандикап по раундам:** в этом рынке ставок можно дать команде X преимущество или недостаток по общему количеству выигранных раундов на выбранной карте.

Пример матча Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2,5): если карта завершается со счетом 20-10 в пользу Ffamix, ставка все равно выигрывает, так как скорректированный счет составит (17,5-10).

Exdt (+2,5): если финальный счет 15-15, ставка выигрывает, так как скорректированный счет составит 17,5-15.

**X карта - будет ли овертайм (да/нет):** предсказать, будет ли на X карте дополнительное время.

**X карта - общее количество набранных очков (больше/меньше):** рынок ставок, относящийся к количеству очков, которые будут набраны на конкретной карте.

## Рынки ставок Overwatch

**Победитель:** определить победителя игры (х карт) в соответствии с количеством карт, предложенных в событии.

**Гандикап по картам:** ставка, в которой победитель матча определяется с учетом гандикапа по картам. Корректный счет добавляется или вычитается из предложенного гандикапа, и после этой операции определяется победитель: команда хозяев или команда гостей.

**Общее количество карт:** этот рынок относится к количеству карт, которые будут сыграны в матче.

**Точный счет (по картам):** этот рынок относится к точному и окончательному счету матча, предлагая следующие варианты: 0:2 - 1:2; 2:0 - 2:1

**X карта - команда, выигравшая N раунд:** предсказать, какая команда выиграет N раунд на X карте.

**X карта - гонка до 3/6/9/12 раундов:** предсказать, какая команда первой достигнет 3/6/9/12 раундов на X карте.

**X карта - общее количество раундов:** рынок ставок, определяющий, будет ли общее количество сыгранных раундов на X карте больше 26,5 или меньше 26,5.

**X карта - гандикап по раундам:** в этом рынке ставок можно дать команде X преимущество или недостаток по общему количеству выигранных раундов на выбранной карте.

Пример матча Ffamix vs Exdt:

**Ffamix (-2,5):** если карта завершается со счетом 20-10 в пользу Ffamix, ставка все равно выигрывает, так как скорректированный счет составит (17,5-10).

**Exdt (+2,5):** если финальный счет 15-15, ставка выигрывает, так как скорректированный счет составит 17,5-15.

**X карта - будет ли овертайм (да/нет):** предсказать, будет ли на X карте дополнительное время.

**X карта - общее количество набранных очков (больше/меньше):** этот рынок ставок относится к количеству очков, которые будут набраны на конкретной карте.

## Рынки ставок FIFA

**1X2:** предсказать исход всего матча. Доступны 3 возможных исхода: 1 — победа хозяев, X — ничья, 2 — победа гостей.

**Возврат ставки при ничьей (DNB):** этот рынок ставок означает, что для того, чтобы ставка считалась выигрышной, обязательно должна быть победа одной из команд. Если матч заканчивается вничью, ставка аннулируется, и средства возвращаются. Пример: если финальный счет матча ничейный, ставка засчитывается как возврат средств.

**Общее количество голов (больше/меньше):** предсказать, будет ли общее количество голов, забитых за матч, больше или меньше указанного значения.

## Рынки ставок NBA 2K

**Победитель матча 1X2:** предсказать, выиграет ли хозяева или гости, с возможностью выбора ничьи.

**Денежная линия (победитель 1, 2):** предсказать победителя матча, независимо от разницы в

очках.

**Тотал (больше/меньше):** состоит в прогнозировании того, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами, больше или меньше, чем линия, указанная на выбранном рынке ставок. Например: больше 215,5 - меньше 215,5.

**Гандикап (спред):** вы должны предсказать победителя всего матча, прибавив или вычтя указанный спред к результату матча.

## Е-баскетбол

**1-й тайм – возврат ставки при ничье:** вы должны предсказать победителя первого тайма, если тайм заканчивается вничью, все ставки аннулируются. Если тайм не завершен, этот рынок будет признан недействительным.

**Победитель:** вы должны предсказать исход матча.

**Общий тотал:** предсказать общее количество очков, набранных обеими командами.

**Чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли итоговый счет матча четным или нечетным числом.

## Пляжный футбол

Все ставки на пляжный футбол рассчитываются по результатам основного времени, если иное не указано в названии рынка.

## Основные рынки

**1Х2:** вы должны предсказать исход матча (3 периода по 12 минут). Возможны 3 исхода: 1 (победа домашней команды), Х (ничья), 2 (победа гостевой команды).

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя данного турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

**Победитель группы:** вы делаете ставку на команду, которая наберет наибольшее количество очков в своей группе.

## Бадминтон

В случае если матч не завершен, все нерешенные рынки считаются аннулированными. Если игрок или команда снимаются с соревнования, все нерешенные рынки считаются аннулированными.

## Основные рынки

**Победитель (1,2):** рынок ставок, который состоит в предсказании победителя матча независимо от разницы очков.

**Точный счет:** вы должны предсказать точный счет матча в терминах выигранных сетов каждым игроком. Если один из игроков снимается с матча, все нерешенные ставки будут считаться аннулированными.

**Гандикап по очкам:** вы должны предсказать победителя всего матча (по выигранным очкам),

добавляя или вычитая указанный гандикап к итоговому результату матча (по очкам).

**Общее количество очков:** состоит в предсказании, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами, больше или меньше указанного числа в выбранном рынке ставок.

**X партия - победитель:** предсказать победителя указанной партии.

**X партия - общее количество очков:** предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами в данной партии, больше или меньше указанного числа.

**X партия - гандикап по очкам:** вы должны предсказать победителя указанной партии (по выигранным очкам), добавляя или вычитая указанный гандикап к результату матча (по очкам).

**X партия - чет/нечет:** предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами в данной партии, четным или нечетным числом.

**X партия - гонка до X очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберет X очков в указанной партии.

**X партия - N очко:** вы должны предсказать, какая команда выиграет N очко в указанной партии.

## Аутрайты

Победитель: вы должны предсказать победителя данного турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

## Биатлон / легкая атлетика

### Аутрайты

Победитель: вы должны предсказать, что выбранный спортсмен станет победителем турнира/соревнования.

H2H: вы должны предсказать, какой из двух указанных в ставке игроков займет более высокую позицию в турнире/соревновании. В случае если оба игрока либо снимутся, либо будут дисквалифицированы на одной и той же стадии соревнования, этот тип ставки будет считаться аннулированным.

## Финский бейсбол (песапалло)

Все ставки на песапалло рассчитываются по результатам основного времени, если иное не указано в названии рынка.

Ставки на threeaway, двойной шанс, гандикап и тотал ранов (больше/меньше) учитываются по итогам двух периодов (по четыре иннинга каждый).

Если не указано иное, ставки не включают возможный дополнительный иннинг или серию пробиваний.

**Победитель:** также может называться денежной линией — включает дополнительный иннинг и серию пробиваний.

## Основные рынки

1X2: вы должны предсказать исход матча. Возможны 3 исхода: 1 (победа хозяев), X (ничья), 2 (победа

гостей).

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя данного турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

## Сквош

Если игрок снимается с соревнования, отказывается от участия в матче или дисквалифицируется, все нерешенные рынки считаются аннулированными. Если судья назначает штрафное очко (очки), все ставки на этот гейм остаются в силе.

## Основные рынки

**Победитель (1,2):** рынок ставок, который состоит в предсказании победителя матча независимо от разницы очков.

**Точный счет:** вы должны предсказать точный счет матча в терминах выигранных сетов каждым игроком. Если один из игроков снимается с матча, все нерешенные ставки будут считаться аннулированными.

**X гейм - победитель:** предсказать победителя указанного гейма.

**X гейм - общее количество очков:** предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обоими игроками в данном гейме, больше или меньше указанного числа.

**X гейм - гандикап по очкам:** вы должны предсказать победителя указанного гейма (по выигранным очкам), добавляя или вычитая указанный гандикап к итоговому результату матча (по очкам).

**X гейм - чет/нечет:** предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обоими игроками в данном гейме, четным или нечетным числом.

**X гейм - гонка до X очков:** вы должны предсказать, какой игрок первым наберет X очков в указанном гейме.

**X гейм - N очко:** вы должны предсказать, какой игрок выиграет N-е очко в указанном гейме.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя данного турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

## Прыжки с трамплина

**Победитель:** вы должны предсказать победителя турнира.

**Топ-3:** вы должны предсказать, займет ли выбранный вами спортсмен место в первой тройке в турнире, включая ничейные результаты.

**Н2Н:** вы должны предсказать, какой из двух указанных в ставке спортсменов займет более высокую позицию в турнире. В случае если оба спортсмена либо снимаются, либо дисквалифицируются на одной и той же стадии, данный тип ставки будет считаться аннулированным.

## Гэльский херлинг

Все ставки на гэльский херлинг рассчитываются по результатам основного времени, если иное не указано в названии рынка.

### Основные рынки

**1X2:** вы должны предсказать исход матча. Возможны 3 исхода: 1 (победа хозяев), X (ничья), 2 (победа гостей).

### Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя данного турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

## Австралийский футбол

Все рынки исключают дополнительное время, если не указано иное. Рынки основаны на результате по окончании запланированных 80 минут игры, если не указано иное. Это включает любое добавленное время из-за травм или остановок игры, но не включает дополнительное время.

### Основные рынки

**1X2:** вы должны предсказать исход всего матча. Возможны 3 исхода: 1 (победа хозяев), X (ничья), 2 (победа гостей).

**Возврат ставки в случае ничьи:** этот рынок ставок заключается в следующем: для определения ставки как выигрышной должна быть команда-победитель. Это означает, что если матч заканчивается вничью, ставка будет возвращена. Например, если итоговый счет ничейный, ставка будет рассчитана как аннулированная.

**Гандикап:** вы должны предсказать победителя всего матча, добавляя или вычитая указанный гандикап к итоговому результату матча.

**Тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых во время всего матча, больше или меньше указанного значения.

**Тотал хозяев:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых хозяевами за весь матч, больше или меньше указанного значения.

**Тотал гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых гостями за весь матч, больше или меньше указанного значения.

**Чет/нечет:** вы должны предсказать, будет ли итоговый результат матча четным или нечетным числом. Если результат матча «0:0», ставки засчитываются как «чет».

**Чёт/нечёт — команда хозяев:** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых командой хозяев за матч, чётным или нечётным числом. Если команда хозяев не забьёт ни одного гола, выигрывает ставка на чёт.

**Чёт/нечёт — команда гостей:** вы должны предсказать, будет ли количество голов, забитых командой гостей за матч, чётным или нечётным числом. Если команда гостей не забьёт ни одного гола, выигрывает ставка на чёт.

**1X2 & тотал:** вы должны предсказать исход матча вместе с общим количеством голов, забитых в матче, с учетом указанного порога. Возможно шесть исходов: 1 и больше «X», X и больше «X», 2 и больше «X», 1 и меньше «X», X и меньше «X», 2 и меньше «X».

**Первая команда, которая забьёт:** вы должны предсказать, какая команда первой забьёт гол в матче.

**Первое результативное действие:** вы должны предсказать, каким именно будет первое результативное действие в матче (например, гол, штрафной и т.д.).

**Гандикап на первый тайм:** вы должны предсказать победителя первого тайма с учётом прибавленного или вычтенного гандикапа. Если первый тайм не будет завершён, ставка аннулируется.

**Результат первого тайма (с ничьей):** вы должны предсказать исход первого тайма. Возможные варианты:

**1** — победа команды хозяев,

**X** — ничья,

**2** — победа команды гостей.

Если первый тайм не завершён, ставка аннулируется.

**Первый тайм / Основное время:** вы должны предсказать результат первого тайма и всего матча. Возможные исходы: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

**Самый результативный тайм:** вы должны предсказать, в каком тайме (первом или втором) будет забито больше всего голов обеими командами вместе.

**Автор первого гола:** вы должны предсказать, забьёт ли указанный игрок первый гол в матче. Если игрок не выйдет на поле или появится после первого гола, ставка аннулируется.

**Автор последнего гола:** вы должны предсказать, забьёт ли указанный игрок последний гол в матче. Если игрок не сыграет или выйдет после первого гола, ставка аннулируется.

**Результат первого тайма:** вы должны предсказать, какая команда — хозяев или гостей — победит в первом тайме. Если первый тайм не завершён, ставка аннулируется.

**Первая команда, набравшая 20 очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберёт 20 очков в матче.

**Первая команда, набравшая 15 очков:** вы должны предсказать, какая команда первой наберёт 15 очков в матче.

**Тотал 1-го тайма (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов в первом тайме больше или меньше указанного значения. Если первый тайм не завершён, ставка аннулируется.

**Последнее результативное действие:** вы должны предсказать, каким будет последнее результативное действие в матче.

**Гол в любое время:** вы должны предсказать, забьёт ли указанный игрок хотя бы один гол в матче.

Если игрок не примет участия в матче, ставка аннулируется.

**30 и более передач:** вы должны предсказать, выполнит ли игрок 30 или более передач за матч. Если игрок не сыграет — ставка аннулируется.

**20 и более передач:** вы должны предсказать, выполнит ли игрок 20 или более передач за матч. Если игрок не сыграет — ставка аннулируется.

**25 и более передач:** вы должны предсказать, выполнит ли игрок 25 или более передач за матч. Если игрок не сыграет — ставка аннулируется.

**35 и более передач:** вы должны предсказать, выполнит ли игрок 35 или более передач за матч. Если игрок не сыграет — ставка аннулируется.

**40 и более передач:** вы должны предсказать, выполнит ли игрок 40 или более передач за матч. Если игрок не сыграет — ставка аннулируется.

**Лучший бомбардир матча:** вы должны предсказать, какой игрок забьёт больше всего голов за матч.

## Рынки четверти

**Четверть 1X2:** вы должны предсказать исход указанной четверти. Возможны три варианта: 1 — хозяева, 2 — гости, X — ничья. Если четверть не завершена, этот рынок будет аннулирован.

**Возврат ставки в случае ничьи:** вы должны предсказать победителя указанной четверти. Если четверть заканчивается вничью, все ставки на этот рынок будут аннулированы. Если четверть не завершена, этот рынок будет аннулирован.

**Гандикап четверти:** вы должны предсказать победителя указанной четверти, добавляя или вычитая указанный гандикап к результату четверти. Если четверть не завершена, этот рынок будет аннулирован.

**Тотал четверти:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в указанной четверти, больше или меньше установленного порога. Если четверть не завершена, этот рынок будет аннулирован.

**Тотал хозяев/гостей в четверти:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых указанной командой (хозяева или гости) в указанной четверти, больше или меньше установленного порога. Если четверть не завершена, этот рынок будет аннулирован.

**Разница в счете в четверти:** рынок ставок, который предсказывает разницу в счете между командами в конце указанной четверти.

**Чет/нечет в четверти:** вы должны предсказать, будет ли итоговый счет четверти четным или нечетным числом. Если счет четверти «0:0», ставки засчитываются как «чет».

**Вторая четверть — первое результативное действие:** вы должны предсказать, каким будет первое результативное действие во второй четверти матча.

**Третья четверть — первое результативное действие:** вы должны предсказать, каким будет первое результативное действие в третьей четверти матча.

**Четвёртая четверть — первое результативное действие:** вы должны предсказать, каким будет первое результативное действие в четвёртой четверти матча.

**Самая результативная четверть:** вы должны предсказать, в какой четверти матча будет набрано наибольшее общее количество очков обеими командами.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя данного турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

**Топ-4, Топ-8:** вы должны предсказать, займет ли выбранная команда указанное место в итоговой таблице по окончании соревнования.

**Выход в финал:** вы должны предсказать, выйдет ли выбранная команда в финал соревнования.

Наибольшее количество побед/поражений в регулярном сезоне: вы должны предсказать, какая команда одержит наибольшее количество побед или потерпит наибольшее количество поражений в данном турнире согласно официальному рейтингу соревнования.

## Настольный теннис

### Основные рынки

\*Некоторые из указанных ниже рынков могут быть предложены в разделе Е-настольный теннис (применяются те же правила).

Однако в случае снятия игрока с соревнования все определенные на игровом поле рынки рассчитываются соответствующим образом, а все остальные считаются аннулированными. Для исключения любых сомнений, если игрок по настольному теннису снялся до завершения последнего очка, рынок «победитель матча» будет аннулирован, но все рынки, относящиеся к конкретным геймам или очкам, которые были определены, будут рассчитаны соответствующим образом.

**Победитель (1,2):** рынок ставок, который состоит в предсказании победителя матча независимо от разницы в очках.

**Гандикап по геймам (спред):** вы должны предсказать победителя матча, добавляя или вычитая указанный гандикап к результату матча.

**Тотал геймов (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов, сыгранных в матче, больше или меньше установленного порога.

**Точный счет:** вы должны предсказать точный счет матча в терминах выигранных геймов каждым игроком. Если один из игроков снимается с матча, все нерешенные ставки будут считаться аннулированными.

**Гандикап по очкам:** вы должны предсказать победителя всего матча (по выигранным очкам), добавляя или вычитая указанный гандикап к итоговому результату матча (по очкам).

**Тотал очков:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обоими игроками в матче, больше или меньше установленного порога.

**Сколько геймов будет решено дополнительными очками?:** предсказать, сколько геймов дойдет до дополнительных очков (победитель гейма набирает более 11 очков).

**Точное количество геймов:** вы должны предсказать точное количество геймов в матче.

### Рынки геймов

**X гейм - победитель:** предсказать, выиграет ли указанный гейм хозяева (1) или гости (2).

**X гейм - тотал очков:** предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обоими игроками в

указанном гейме, больше или меньше установленного порога.

**X гейм - гандикап по очкам:** вы должны предсказать победителя указанного гейма (по выигранным очкам), добавляя или вычитая указанный гандикап к итоговому результату гейма (по очкам).

**X гейм - чет/нечет:** предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обоими игроками в указанном гейме, четным или нечетным числом.

**X гейм - гонка до X очков:** вы должны предсказать, какой игрок первым наберет X очков в указанном гейме.

**Гандикап на игру:** вы должны предсказать победителя матча, с учётом прибавленного или вычтенного гандикапа (разницы в очках), применённого к итоговому результату игры.

**Игра X — Игрок N — всего очков (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранное Игроком N в игре X, больше или меньше указанного значения.

**Игра X — разница в счёте:** вы должны предсказать, с какой разницей по очкам один из игроков выиграет матч X, например: Игрок N с разницей от 1 до 5 очков.

## Баскетбол 3x3

### Основные рынки

**Денежная линия (победитель):** вы должны предсказать победителя матча независимо от разницы в очках.

**Тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обеими командами, больше или меньше указанного в выбранном рынке. Например: больше 215.5 – меньше 215.5.

**Гандикап (спред; включая овертайм):** вы должны предсказать победителя матча, добавляя указанный спред к итоговому результату или вычитая спред из результата.

**Победитель матча 1X2:** вы должны предсказать, выиграет команда хозяев, команда гостей или будет ничья.

**Чёт/нечет (включая овертайм):** вы должны предсказать, будет ли итоговый счёт матча чётным или нечётным числом.

**Тотал очков по командам (хозяева/гости):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных хозяевами или гостями, больше или меньше указанного значения. Например: больше 215.5 – меньше 215.5.

## Бенди

Все ставки на бенди рассчитываются по результатам основного времени, если иное не указано в названии рынка.

### Основные рынки

**1X2:** вы должны предсказать исход матча. Возможны три варианта:

1 — победа хозяев,

X — ничья, 2 — победа гостей.

**Тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в матче, больше или меньше указанного значения.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

## Флорбол

Все ставки на флорбол рассчитываются по результатам основного времени, если иное не указано в названии рынка.

## Основные рынки

**1X2:** вы должны предсказать исход матча. Возможны три варианта:

1 — победа хозяев,

X — ничья,

2 — победа гостей.

**Гандикап:** вы должны предсказать победителя матча, добавляя указанный спред к итоговому результату или вычитая спред из результата.

**Тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в матче, больше или меньше указанного значения.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя турнира согласно официальному рейтингу соревнования.

## Водное поло

Все ставки на водное поло рассчитываются по результатам основного времени, если иное не указано в названии рынка.

## Основные рынки

**1X2:** вы должны предсказать исход матча. Возможны три варианта:

1 — победа хозяев,

X — ничья,

2 — победа гостей.

**Тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в матче, больше или меньше указанного значения.

## Аутрайты

**Победитель:** вы должны предсказать победителя турнира согласно официальному рейтингу

соревнования.

## Кабадди

Все ставки на кабадди рассчитываются по результатам основного времени, если иное не указано в названии рынка.

### Основные рынки

**1X2:** вы должны предсказать исход матча. Возможны три варианта:

1 — победа хозяев,

X — ничья,

2 — победа гостей.

**Тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в матче, больше или меньше указанного значения.

**Двойной шанс:** вы должны предсказать исход матча. Возможны три варианта:

1X — хозяева победят или сыграют вничью,

X2 — гости победят или сыграют вничью,

12 — хозяева победят или гости победят.

**Возврат ставки при ничьей:** для того чтобы ставка была определена как выигрышная, должна быть победившая команда, а если матч заканчивается вничью, ставка возвращается. Например, если окончательный счёт матча – ничья, ставка будет признана недействительной.

**Гандикап:** вы должны предсказать победителя всего матча, добавляя указанный спред к итоговому результату матча или вычитая спред из результата.

**Разница в счете:** вы должны предсказать разницу в очках между командами к концу матча. Например, победа хозяев с разницей от 1 до 5 очков.

**Первый тайм / весь матч:** вы должны предсказать исход первого тайма и всего матча. Возможные варианты: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2.

**Тотал команды хозяев:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных хозяевами в течение матча, больше или меньше указанного значения.

**Тотал команды гостей:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных гостями в течение матча, больше или меньше указанного значения.

**Самый результативный тайм:** вы должны предсказать, в каком тайме будет набрано больше очков.

**Чёт/нечёт:** вы должны предсказать, будет ли итоговый счёт матча чётным или нечётным числом. Если счёт матча «0:0», ставки считаются «чётными».

### Рынки ставок на первый тайм

**1-й тайм – возврат ставки при ничьей:** вы должны предсказать победителя 1-го тайма. Если тайм закончится вничью, все ставки будут признаны недействительными. Если тайм не завершён, рынок будет признан недействительным.

**1-й тайм – двойной шанс:** вы должны предсказать исход 1-го тайма. Возможны три варианта:

1X – хозяева победят или сыграют вничью в 1-м тайме,

X2 – гости победят или сыграют вничью в 1-м тайме,

12 – хозяева победят или гости победят в 1-м тайме.

**1-й тайм – гандикап:** вы должны предсказать победителя 1-го тайма, добавляя указанный спред к итоговому результату тайма или вычитая спред из результата. Если тайм не завершён, рынок будет признан недействительным.

**1-й тайм – тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в 1-м тайме, больше или меньше указанного значения. Если тайм не завершён, рынок будет признан недействительным.

**1-й тайм – тотал команды хозяев / команды гостей (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных командой (хозяевами или гостями) в 1-м тайме, больше или меньше указанного значения. Если тайм не завершён, рынок будет признан недействительным.

**1-й тайм – чёт/нечёт:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных в 1-м тайме, чётным или нечётным числом. Если тайм не завершён, рынок будет признан недействительным.

## Боулз

### Основные рынки

**Победитель (1, 2):** вы должны предсказать победителя матча независимо от разницы в очках.

**Гандикап по сетам:** вы должны предсказать результат в сетах для каждого игрока, добавляя указанный спред к итоговому результату или вычитая спред из результата.

**Точный счёт:** вы должны предсказать точный счёт матча с учётом сетов, выигранных каждым из игроков. Если один из игроков снимется с матча, все нерасчитанные ставки будут признаны недействительными.

**Тотал сетов (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество сыгранных сетов в матче больше или меньше указанного значения.

**Сет X – 1X2:** вы должны предсказать исход указанного сета. Возможны три варианта:

1 – игрок 1 выигрывает,

X – ничья,

2 – игрок 2 выигрывает.

Сет X – возврат ставки при ничьей: вы должны предсказать победителя указанного сета. Если сет закончится вничью, все ставки будут признаны недействительными. Если сет не завершён, рынок будет признан недействительным.

**Сет X – гандикап:** вы должны предсказать победителя указанного сета (по набранным очкам), добавляя указанный спред к результату сета или вычитая спред из результата.

**Сет X – тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных обоими игроками в определённом сете, больше или меньше указанного значения.

**X-й сет – тотал игрока 1/2:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, набранных игроком в сете, больше или меньше указанного значения. Если сет не завершён, рынок будет признан

недействительным.

## Аутрайты в боулзе

**Победитель:** вы должны предсказать победителя турнира в соответствии с официальным рейтингом соревнования.

## Падел

### Основные рынки

**Победитель (1, 2):** вы должны предсказать победителя матча, независимо от разницы в очках.

**Гандикап по геймам (спред):** вы должны предсказать победителя матча, добавляя указанный спред к результату по геймам или вычитая спред из результата.

**Гандикап по сетам:** вы должны предсказать результат в контексте сетов, выигранных каждым игроком, добавляя указанный спред к результату по геймам или вычитая спред из результата.

**Точный счёт:** вы должны предсказать точный счёт матча в контексте сетов, выигранных каждым игроком. Если один из игроков снимется с матча, все нерассчитанные ставки будут признаны недействительными.

**Тотал геймов (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов, сыгранных в матче, больше или меньше указанного значения.

**Чёт/нечёт по геймам:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сыгранных геймов в матче чётным или нечётным числом.

**Тотал геймов (больше/меньше) для игрока 1:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сыгранных геймов у игрока 1 больше или меньше указанного значения. Тай-брейк учитывается как гейм. Количество сыгранных геймов будет указано в расчётах ставок вторым числом в скобках. Если матч не завершён, все нерассчитанные ставки будут признаны недействительными.

**Тотал геймов (больше/меньше) для игрока 2:** вы должны предсказать, будет ли общее количество сыгранных геймов у игрока 2 больше или меньше указанного значения. Тай-брейк учитывается как гейм. Количество сыгранных геймов будет указано в расчётах ставок вторым числом в скобках. Если матч не завершён, все нерассчитанные ставки будут признаны недействительными.

**Победитель и тотал:** вы должны предсказать победителя матча и будет ли общее количество сыгранных геймов больше или меньше указанного значения.

**Тай-брейк (да/нет):** вы должны предсказать, будет ли в матче сыгран хотя бы один тай-брейк.

**Дьюс в гейме (да/нет):** «дьюс в гейме» означает, что счёт в гейме достигнет 40-40.

**Победитель 1-го сета:** вы должны предсказать победителя первого сета. Если этот сет не будет завершён, ставка считается недействительной.

**Победитель 2-го сета:** вы должны предсказать победителя второго сета. Если этот сет не будет завершён, ставка считается недействительной.

**Победитель сета X:** вы должны предсказать победителя сета X. Если этот сет не будет завершён, ставка считается недействительной.

**Двойной результат (первый сет/матч):** вы должны предсказать победителя первого сета и всего матча в рамках одного рынка ставок.

**Игрок 1 выиграет ровно 1 сет:** вы должны предсказать, выиграет ли игрок 1 ровно один сет в матче.

**Игрок 2 выиграет ровно 1 сет:** вы должны предсказать, выиграет ли игрок 2 ровно один сет в матче.

**Точное количество сетов:** вы должны предсказать точное количество сетов в матче.

**Тотал сетов (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество сетов в матче больше или меньше указанного значения.

**Хотя бы один сет всухую:** вы должны предсказать, закончится ли хотя бы один сет в матче со счетом 6-0 или 0-6.

**Гандикап по геймам в сете X:** вы должны предсказать победителя сета X, добавляя указанный гандикап к результату или вычитая его. Если матч не завершен, все нерассчитанные ставки будут признаны недействительными.

**Тотал геймов в сете X (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов, сыгранных в сете X, больше или меньше указанного значения.

**Точный счёт в сете X:** вы должны предсказать точный счёт сета X. Если указанный сет не будет завершён, все нерассчитанные ставки будут признаны недействительными.

**Игрок 1 выиграет хотя бы один сет:** вы должны предсказать, выиграет ли игрок 1 хотя бы один сет в матче. Возможны два исхода: «Да» и «Нет».

**Игрок 2 выиграет хотя бы один сет:** вы должны предсказать, выиграет ли игрок 2 хотя бы один сет в матче. Возможны два исхода: «Да» и «Нет».

**Чёт/нечёт в сете X:** вы должны предсказать, будет ли общее количество геймов в сете X чётным или нечётным числом.

**Тай-брейк в сете X:** вы должны предсказать, будет ли сыгран тай-брейк в сете X.

**Сет N – гонка до X геймов:** вы должны предсказать, какой игрок первым наберет X геймов в указанном сете.

**Кто выиграет гейм (X и Y) в сете N:** вы должны предсказать, какой игрок выиграет геймы X и Y в указанном сете. Например:

1 (геймы 6 и 7) 2-й сет— игрок 1 выиграет 6-й и 7-й геймы 2-го сета (вы ставите на домашнего игрока),

X (геймы 6 и 7) 2-й сет – ничья 6-м и 7-м геймах 2-го сета,

2 (геймы 6 и 7) 2-й сет — игрок 2 выиграет 6-й и 7-й геймы 2-го сета (вы ставите на гостя).

**Кто выиграет очко X в гейме Y сета N? (включая live-ставки):** вы должны предсказать, кто выиграет очко X в гейме Y указанного сета. Например, игрок Вавринка выиграет первое очко в 10-м гейме 3-го сета.

**Кто выиграет гейм X в сете (1, 2, 3, 4, 5)? (включая live-ставки):** вы должны предсказать, какой игрок выиграет указанный гейм в конкретном сете. Например:

1 (гейм 10) 2-й сет – игрок 1 выиграет 10-й гейм 2-го сета,

2 (гейм 10) 2-й сет – игрок 2 выиграет 10-й гейм 2-го сета.

**Точное количество очков в гейме X (1-й сет) (включая live-ставки):** вы должны предсказать точное количество сыгранных очков в выбранном гейме 1-го сета.

**Дьюс в гейме (да/нет) (включая лайв-ставки):** «дьюс в гейме» означает, что счет в гейме достигнет 40-40.

**Результат гейма X (сет N) – игрок 1 или 2 (0-15-30-40):** вы должны предсказать победителя гейма, а также количество очков, набранных соперником (0-15-30-40). Например, если выбрать «игрок

1 – 30», это будет означать, что игрок 1 должен выиграть гейм, а игрок 2 набрать 30 очков.

**Сет N – гейм X – чёт/нечет очков:** вы должны предсказать, будет ли общее количество очков, сыгранных в указанном гейме конкретного сета, чётным или нечётным числом.

**Сет N – гейм X – точный счёт или брейк:** вы должны предсказать, кто выиграет гейм, с каким счетом проиграет соперник (0-15-30-40) или будет ли брейк подачи в указанном гейме.

**Сет N – гейм Y – гонка до X очков:** вы должны предсказать, какой игрок первым наберёт X очков в указанном гейме.

**Сет N – гейм Y – кто выиграет первые X очков:** вы должны предсказать, какой игрок выиграет первые X очков в указанном гейме.

## Шорт-футбол

### Основные рынки

**1-й тайм – чёт/нечет:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в первом тайме футбольного матча, чётным или нечетным числом.

**1X2:** вы должны предсказать исход всего матча. Возможны три исхода:

1 – победа хозяев,

X – ничья,

2 – победа гостей.

**1-й тайм – двойной шанс:** вы должны предсказать исход первого тайма. Возможны три исхода:

1X – хозяева выиграют или сыграют вничью,

X2 – гости выиграют или сыграют вничью,

12 – одна из команд победит (без ничьей).

**Тотал (больше/меньше):** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых в матче, больше или меньше указанного значения.

**1-й тайм – тотал:** вы должны предсказать, будет ли общее количество голов, забитых только в первом тайме, больше или меньше указанного значения.

**1-й тайм – 1X2:** вы должны предсказать исход только первого тайма матча.

**Чёт/нечет:** вы делаете ставку на то, будет ли общее количество голов, забитых в матче, чётным или нечетным числом.